# PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN BAAMBOOZLE PLATFORM PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS XI DI MAN 4 SLEMAN

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

ACC Munaqasah
4 Agustus 2026
Siti Latifah M.


Oleh:

Anggrifan P. Ikra

22422116


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JURUSAN STUDI ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSIYAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2026**

# PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *BAAMBOOZLE PLATFORM* PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS XI DI MAN 4 SLEMAN

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)


Oleh:

Anggrifan P. Ikra

22422116

Pembimbing:

Siti Latifah Mubasiroh, S.P.d., M.Pd.


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**JURUSAN STUDI ISLAM**

**FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM**

**UNIVERSIYAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2026**

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

# PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

| | | |
|---|---|---|
| Hari | : | Rabu |
| Tanggal | : | 26 Agustus 2026 |
| Judul Tugas Akhir | : | Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Baamboozle Platform pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 Sleman |
| Nama | : | ANGGRIFAN P. IKRA |
| Nomor Mahasiswa | : | 22422116 |

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

**TIM PENGUJI**

**Ketua/Pembimbing**
Siti Latifah Mubasiroh, S.Pd, M.Pd. (.....)

**Penguji 1**
Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I (.....)

**Penguji 2**
Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I (.....)

Yogyakarta, 26 Agustus 2026
Fakultas Ilmu Agama Islam
Dekan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

**Dr. Drs. Asmuni, MA**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Anggrifan P. Ikra |
| NIM | : 22422116 |
| Jurusan/Program Studi | : Pendidikan Agama Islam |
| Fakultas | : Ilmu Agama Islam |
| Tahun Akademik | : 2025/2026 |
| Judul | : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Baamboozle Platform pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 SLEMAN |

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau pijakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 2 Agustus 2026

Y

Anggrifan P. Ikra

**NOTA DINAS**

Yogyakarta, 18 Safar 1448 H
2 Agustus 2026 M

Hal : Skripsi
Kepada : Yth. Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
di Yogyakarta

***Assalamu'alaikum Wr.Wb.***

Berdasarkan penunjukkan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 32/Kaprodi/10/DAATI/FIAI/I/2026 pada tanggal 14 Januari 2026, 25 Rajab 1447 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

| | |
|---|---|
| Nama | : Anggrifan P. Ikra |
| Nomor Pokok/NIMKO | : 22422116 |
| Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia | |
| Jurusan/Program Studi | : Pendidikan Agama Islam |
| Tahun Akademik | : 2025/2026 |
| Judul | : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Baamboozle Platform pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 SLEMAN |

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi Saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan.

***Wassalamu'alaikum Wr.Wb.***

Dosen Pembimbing

Siti Latifah Mubasiroh, S.Pd., M.Pd.

## REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini Dosen Pembimbing Skripsi menyatakan bahwa mahasiswa:

| | |
|---|---|
| Nama | : Anggrifan P. Ikra |
| Nomor | : 22422116 |
| Judul | : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Baamboozle Platform pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 SLEMAN |

Berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti Munaqasah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 2 Agustus 2026

Siti Latifah Mubasiroh, S.Pd., M.Pd.

## MOTTO

الْجَنَّةِ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهَّلَ ،عِلْمًا فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَكَ مَنْ

"Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR. Muslim)[1]

Jangan kwawatir yang ditakdirkan pasti hadir, yang tertakar tak akan tertukar, Apapun keinginan kalian terwujud tak terwujud tetap bersujud, Angkat tangan kalian Allah pasti turun tangan

**"Ust Derry Sulaiman"**

[1] H.R. Muslim,Kitab Shohi Muslim, Bab *Fadhl al-Ijtima' 'ala Tilawat al-Qur'an wa 'ala al-Dzikr,* hal, 2699

## DAFTAR ISI

**MOTTO** ..... vii
**ABSTRAK** ..... x
**KATA PENGANTAR** ..... xii
**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1
A. Latar belakang ..... 1
B. Fokus penelitian ..... 12
C. Tujuan penelitian ..... 13
D. Manfaat penelitian ..... 14
E. Sistematika pembahasan ..... 16
**BAB II KAJIAN PUSTAKA** ..... 16
A. Penelitian Terdahulu ..... 16
B. Landasan teori ..... 20
1. Media pembelajaran ..... 20
2. Gamifikasi dalam pembelajaran ..... 36
3. *Baamboozle* sebagai media pembelajaran ..... 45
4. Pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) ..... 52
5. Respon peserta didik ..... 59
6. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran digital ..... 63
**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** ..... 67
A. Pendekatan dan jenis penelitian ..... 67
B. Lokasi dan waktu penelitian ..... 69
C. Subjek penelitian dan informan ..... 69
D. Teknik Pengumpulan Data ..... 71
E. Keabsahan data ..... 74
F. Teknik analisis data ..... 75
**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN** ..... 80
A. Gambaran Umum ..... 80
B. Hasil Penelitian ..... 81
C. Pembahasan ..... 107

**BAB V PENUTUP** ..... 120
A. Kesimpulan ..... 120
B. Saran ..... 121

# ABSTRAK

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *BAAMBOOZLE PLATFORM* PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS XI DI MAN 4 SLEMAN

Oleh:

Anggrifan P. Ikra

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi *Baamboozle*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI di MAN 4 Sleman, respon peserta didik, faktor pendukung dan penghambat, terhadap dampaknya dalam proses pembelajaran.

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas guru SKI dan peserta didik kelas XI MAN 4 Sleman yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan teknik, sedangkan analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Baamboozle dalam pembelajaran SKI meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru menyesuaikan materi dengan CP dan TP dan penyususnan soal, melaksanakan permainan kelompok, serta memberikan umpan balik dan penguatan. Respons siswa menunjukkan kecenderungan positif melalui antusiasme, keaktifan, keberanian berpendapat, kerja sama, fokus, dan motivasi belajar. Faktor pendukung meliputi kompetensi guru, sarana pembelajaran, dan antusiasme siswa. Faktor penghambat meliputi jaringan internet, keterbatasan waktu, dan perbedaan partisipasi siswa, yang diatasi melalui persiapan media dan pengelolaan kelas secara efektif selama proses pembelajaran berlangsung.



**Kata kunci:** *Baamboozle*, gamifikasi, media pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, pembelajaran interaktif.

## *ABSTRACT*

## *IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION-BASED LEARNING MEDIA USING THE BAAMBOOZLE PLATFORM IN ISLAMIC CULTURAL HISTORY* (SKI) *LEARNING FOR GRADE XI STUDENTS AT* MAN 4 SLEMAN

*By*

Anggrifan P. Ikra

*This study is motivated by the fact that instruction in the History of Islamic Culture (SKI) tends to remain teacher-centered, resulting in suboptimal student engagement. One potential solution is the use of gamification-based learning media via the Baamboozle application. This study aims to describe the implementation of Baamboozle in SKI lessons at MAN 4 Sleman, examining student responses, supporting and inhibiting factors, and the impact on the learning process.*

*This study employs a descriptive qualitative approach using a case study design. The research subjects consist of an Islamic Cultural History (SKI) teacher and Grade XI students at MAN 4 Sleman, selected through purposive sampling. Data were collected via observation, semi-structured interviews, and documentation. Data validity was ensured through source and technique triangulation, while data analysis utilized the Miles, Huberman, and Saldaña model, comprising data condensation, data display, and conclusion drawing.*

*The results showed that the implementation of Baamboozle in SKI learning involved three stages: planning, implementation, and evaluation. The teacher aligned the learning materials with the Learning Outcomes (CP) and Learning Objectives (TP), prepared questions, conducted group-based games, and provided feedback and reinforcement. Students' responses tended to be positive, as indicated by their enthusiasm, active participation, confidence in expressing opinions, cooperation, focus, and learning motivation. Supporting factors included teacher competence, learning facilities, and students' enthusiasm. The inhibiting factors included unstable internet connectivity, limited learning time, and differences in students' participation, which were addressed through media preparation and effective classroom management throughout the learning process.*



***Keywords:*** *Baamboozle, gamification, learning media, Islamic Cultural History, interactive learning.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya. Berkat limpahan nikmat kesehatan, kekuatan, dan kesempatan yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw., suri teladan bagi seluruh umat manusia. Semoga shalawat dan salam juga senantiasa tercurah kepada keluarga, para sahabat, tabi'in, tabi'ut tabi'in, serta seluruh umat beliau yang istiqamah mengikuti ajarannya hingga akhir zaman. Semoga kita semua termasuk golongan yang memperoleh syafaat beliau pada hari kiamat kelak. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, doa, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, motivasi, dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Secara khusus, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN Eng. Selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

3. Bapak Dr. Anton Priyono, S.E., M.M. selaku Kepala Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Mir`atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Program Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia
6. Ibu Siti Latifah Mubasiroh, S.P.d., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa mendoakan, dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis. Terima kasih atas setiap arahan, masukan, motivasi, serta kesabaran yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala ilmu dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.
7. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta. Orang orang yang membantu terhadap studi saya. Terima kasih atas kasih sayang yang tidak pernah berkurang, doa yang selalu mengiringi setiap langkah, serta pengorbanan yang tak mungkin mampu penulis balas dengan apa pun. Kalian adalah alasan terbesar bagi penulis untuk terus bangkit ketika merasa lelah, tetap melangkah ketika merasa ragu, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan umur, serta membalas setiap tetes

keringat, doa, dan pengorbanan yang telah diberikan dengan balasan yang berlipat ganda.

8. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada adik-adik tercinta yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah. Terima kasih atas doa, perhatian, dukungan, dan kasih sayang yang diberikan. Kehadiran kalian menjadi pengingat bagi penulis bahwa setiap perjuangan yang dilakukan hari ini bukan hanya untuk diri sendiri, tetapi juga demi membanggakan keluarga tercinta.
9. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Nabilah Hafsyari yang telah menjadi sahabat sekaligus bagian penting dalam perjalanan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas doa, perhatian, kesabaran, dukungan, serta waktu yang telah diberikan dengan tulus selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih telah selalu hadir, baik di saat penulis penuh keyakinan maupun ketika menghadapi rasa lelah dan putus asa. Kehadiranmu sebagai tempat berbagi cerita, pendengar yang baik, serta sosok yang senantiasa menguatkan dan mengingatkan penulis untuk tetap percaya bahwa setiap kesulitan akan menemukan jalan keluarnya merupakan anugerah yang sangat berarti. Semoga segala kebaikan, ketulusan, dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang bernilai ibadah serta senantiasa dibalas oleh Allah Swt.
10. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman Kos Ayam yang senantiasa menjadi tempat berbagi cerita, memberikan semangat, serta menopang motivasi penulis selama menjalani perkuliahan hingga proses

penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, dukungan, dan berbagai momen yang telah dilalui bersama. Kehadiran kalian memberikan energi positif dan menjadi salah satu penyemangat bagi penulis untuk terus bertahan, berproses, dan menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Semoga kebersamaan yang telah terjalin menjadi kenangan yang indah serta membawa kebaikan dan keberkahan bagi kita semua.

11. Terakhir, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih kepada diri sendiri atas segala perjuangan yang telah dilalui hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan di setiap proses, terus melangkah meskipun langkah terasa berat, serta tidak menyerah ketika dihadapkan pada berbagai tantangan dan keterbatasan. Terima kasih karena telah belajar menerima setiap kegagalan sebagai bagian dari proses, berani bangkit setelah jatuh, dan terus meyakini bahwa setiap ikhtiar yang disertai doa akan menemukan hasil terbaik pada waktunya. Skripsi ini bukan sekadar bentuk penyelesaian tanggung jawab akademik, tetapi juga menjadi bukti perjalanan panjang yang dipenuhi perjuangan, kesabaran, dan harapan. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik, membawa keberkahan, memberikan manfaat bagi sesama, serta menjadi kebahagiaan dan kebanggaan bagi kedua orang tua, keluarga, dan orang-orang terkasih yang senantiasa mendoakan dan mendukung penulis.

Yogyakarta, 25 Juli 2026

Penulis,



Anggrifan P. Ikra

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan[2]. Transformasi digital yang terjadi pada abad ke-21 menuntut lembaga pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi.[3] Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi menjadi pilihan, melainkan menjadi kebutuhan untuk mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.[4] Kehadiran berbagai platform digital memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.[5]

---

[2] A W Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*, 2022, 1–2.

[3] World Economic Forum, "Future of Jobs Report 2023" (World Economic Forum, 2023).

[4] Ashraf Alam and Atasi Mohanty, "Educational Technology: Exploring the Convergence of Technology and Pedagogy through Mobility, Interactivity, AI, and Learning Tools," *Cogent Engineering* 10, no. 2 (2023): 1–2, https://doi.org/10.1080/23311916.2023.2283282.

[5] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*, 1–2.

Perubahan paradigma pendidikan tersebut semakin menguat seiring berkembangnya konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.[6] Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Media pembelajaran digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang umumnya masih didominasi oleh peran guru.[7] Selain itu, media digital juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Berdasarkan hal tersebut, Pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan mutu proses maupun hasil pembelajaran pada era digital.[8]

Di Indonesia, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi perhatian penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka maupun berbagai kebijakan transformasi pendidikan nasional.[9] Guru diharapkan tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga

---

[6] OECD, "Future of Education and Skills 2030" (OECD Publishing, 2023).

[7] Michael Sailer and Lisa Homner, "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis," *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2020): 82, https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w.

[8] Febri Yanti, "Innovative Learning Media in Era 4.0: Review," *Journal of Digital Learning and Distance Education* 1, no. 4 (2022): 136, https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.30.

[9] Kebudayaan Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, "Kurikulum Merdeka" (Kemendikbudristek, 2022).

sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis digital yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah Kahoot!, yang menyediakan fitur kuis interaktif dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik.[10] Penggunaan aplikasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, keberhasilan penggunaan media digital tetap bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan mengelola media yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan inovasi pembelajaran adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik mengenai perkembangan peradaban Islam serta nilai-nilai yang dapat diambil dari berbagai peristiwa sejarah. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran SKI sering kali dianggap kurang menarik karena banyak memuat materi yang bersifat historis dan menuntut peserta didik memahami tokoh, peristiwa, serta kronologi sejarah yang cukup kompleks.[11] Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mendapatkan kesulitan untuk mencerna materi lebih dalam sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran

[10] Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review," *Computers and Education* 149, no. May 2019 (2020): 103818, https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818.

[11] Novi Ariyanti and Nuke Ladyna Anggerawati, "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah," *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2024): 67, https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855.

menjadi kurang optimal. Akibatnya, minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI cenderung lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang bersifat praktis dan interaktif.

Permasalahan lain yang sering ditemukan dalam pembelajaran SKI adalah dominasi penggunaan metode ceramah yang masih menjadi pendekatan utama dalam penyampaian materi. Metode ini memang efektif untuk menyampaikan informasi dalam waktu singkat, tetapi. Namun, metode tersebut cenderung belum memberikan kesempatan yang memadai bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran berlangsung.[12] Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut berpotensi menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi serta mengurangi keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.[13]

Salah satu pendekatan yang berkembang dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam kegiatan

[12] Anastassis Kozanitis and Lucian Nenciovici, "Effect of Active Learning versus Traditional Lecturing on the Learning Achievement of College Students in Humanities and Social Sciences: A Meta-Analysis," *Higher Education* 86 (2023): 1378–1379, https://doi.org/10.1007/s10734-022-00977-8.

[13] Edwin Byusa, Edwige Kampire, and Adrian Rwekaza Mwesigye, "Game-Based Learning Approach on Students' Motivation and Understanding of Chemistry Concepts: A Systematic Review of Literature," *Heliyon* 8, no. 5 (2022): 2, https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09541.

pembelajaran, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan unsur permainan seperti poin, tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Hanum, Senowarsito, dan Wahyuni, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Dengan demikian, gamifikasi menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk mengatasi rendahnya keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.[14]

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi sering diimplementasikan melalui pendekatan *game-based learning* yang memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif tanpa mengurangi substansi materi yang dipelajari. Melalui penggunaan media berbasis permainan, peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Menurut Kalogiannakis, Papadakis, dan Zourmpakis, pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan

[14] Luthfia Hanum, Senowarsito, and Sri Wahyuni, "Students' Perceptions of Baamboozle Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study of 5th Grade Students of MI Darul Ulum Semarang," *Innovative: Journal of Social Science Research* 5, no. 4 (2025): 759, https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.19707.

peserta didik dalam proses pembelajaran.[15] Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan yang terdapat dalam permainan dapat meningkatkan semangat belajar serta mendorong peserta didik untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang mendukung implementasi gamifikasi dalam pembelajaran adalah *Baamboozle.* Aplikasi ini merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan berbagai variasi tantangan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. *Baamboozle* memiliki tampilan yang sederhana, mudah digunakan, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat digital sehingga memudahkan pengajar dan siswa dalam penggunaannya. Dengan demikian, aplikasi ini menyediakan sistem permainan kelompok yang mampu mendorong kerja sama, interaksi, dan partisipasi aktif antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keunggulan tersebut menjadikan *Baamboozle* sebagai salah satu media pembelajaran yang banyak dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan di berbagai jenjang pendidikan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian

[15] Michail Kalogiannakis, Stamatios Papadakis, and Antonis I Zourmpakis, "Gamification in Science Education: A Systematic Review of the Literature," *Education and Information Technologies* 26 (2021): 24.

Nurlia *et al*. menemukan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan *Baamboozle* karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan partisipasi mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung.[16] Temuan serupa juga disampaikan oleh Aulia *et al*. yang menyatakan bahwa *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.[17] Oleh karena itu, *Baamboozle* memiliki potensi yang besar untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mulai mendapatkan perhatian sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menunjukkan bahwa karakteristik media yang memuat unsur level, tantangan, penghargaan, dan papan peringkat memiliki potensi untuk

[16] Ratna Nurlia, Wiratno, and M. Ali Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification Of Bamboozle Platform For Smpn 2 Nglegok Grade 8," *Journal of Development Research* 9, no. 2 (2025): 291–92, https://doi.org/10.28926/jdr.v9i2.479.

[17] S R Aulia, D E Pratiwi, and N Desiningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2025, 15, https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683.

meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan tersebut juga dinilai dapat membantu menghadirkan pembelajaran SKI yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, terutama dalam menyampaikan materi sejarah yang kompleks dan selama ini cenderung dipelajari melalui metode konvensional.[18]

Selain itu, Soraya *et al.* menjelaskan bahwa transformasi pembelajaran SKI melalui pendekatan digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih aktif dalam memahami materi yang dipelajari.[19] Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai kendala yang selama ini ditemukan dalam pembelajaran SKI. Oleh karena itu, gamifikasi memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran SKI pada era digital yang menuntut proses belajar lebih dinamis serta berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui pengamatan awal ketika Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan di MAN 4 Sleman, guru mata pelajaran SKI telah memanfaatkan aplikasi *Baamboozle* sebagai salah satu media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan aplikasi tersebut dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menarik

[18] Vol No Tahun and Bagas Nirwana Selian, "International Journal of Contemporary Islamic Education Development of SKI Phase D Learning Media Gamification- Based" 7, no. 1 (2025): 31–45.

[19] Siti Khumairotul Lutfiyah, Irma Soraya, and Mohammad Kurjum, "Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI): Application of Baamboozle Gamification with 4D Model," *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 2025, 50–51.

bagi peserta didik sehingga mereka dapat terlibat secara lebih optimal dalam proses pembelajaran. Kehadiran *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti karena menunjukkan adanya upaya guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran SKI. Selain itu, implementasi media tersebut memberikan peluang untuk memahami bagaimana proses penerapan gamifikasi berlangsung dalam konteks pendidikan madrasah serta respons peserta didik terhadap penggunaannya. Oleh karena itu, penggunaan *Baamboozle* di MAN 4 Sleman layak dikaji lebih mendalam untuk memperoleh gambaran mengenai penerapannya dalam pembelajaran SKI.

MAN 4 Sleman merupakan salah satu madrasah yang memiliki lingkungan pembelajaran yang mendukung penerapan inovasi dalam proses pembelajaran. Secara geografis, MAN 4 Sleman terletak di wilayah Kapanewon Pakem, Kabupaten Sleman, dengan lingkungan belajar yang relatif kondusif, tenang, dan mudah diakses. Selain itu, peserta didik memiliki latar belakang yang beragam sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Kondisi tersebut didukung oleh pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan platform Baamboozle pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penggunaan Baamboozle tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan MAN 4 Sleman sebagai lokasi penelitian karena sesuai

dengan fokus penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran SKI.

Fenomena penggunaan *Baamboozle* di MAN 4 Sleman tidak hanya penting untuk dilihat dari hasil akhirnya, tetapi juga perlu dianalisis dari aspek proses pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian kualitatif, pemahaman mengenai pengalaman guru dan peserta didik selama menggunakan media pembelajaran menjadi hal yang penting untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai penerapan suatu inovasi pembelajaran. Analisis terhadap proses penerapan dapat memberikan informasi mengenai strategi yang diterapkan guru, respons siswa, faktor pendukung dan hambatan yang ada selama pembelajaran berlangsung. Pemahaman terhadap aspek-aspek tersebut dapat membantu menjelaskan bagaimana gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran SKI di lingkungan madrasah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai implementasi gamifikasi menggunakan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI.

Penelitian terdahulu yang membahas *Baamboozle* umumnya berfokus pada pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar, motivasi belajar, atau kemampuan akademik peserta didik.[20] Di sisi lain, penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran SKI juga telah dilakukan dengan fokus pada pengembangan media maupun pengaruhnya terhadap aktivitas

[20] Dea Santika Rahayu Intan Zahrani Mufidah, Siswanto Siswanto, "Game Based Learning Dengan Baamboozle : Efektivitasnya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi IPA," 2026, 1–2.

belajar peserta didik.[21] Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih menggunakan pendekatan kuantitatif yang berorientasi pada pengukuran hasil belajar dan motivasi peserta didik. Akibatnya, aspek proses penerapan gamifikasi, khususnya penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI, masih belum banyak dikaji secara mendalam melalui pendekatan kualitatif.

Berdasarkan telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu, diketahui bahwa sebagian besar penelitian mengenai *Baamboozle* masih berorientasi pada pengukuran hasil belajar, motivasi belajar, maupun minat belajar peserta didik melalui pendekatan kuantitatif. Sementara itu, kajian yang mengungkap secara mendalam bagaimana proses implementasi media *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, strategi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi, respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta berbagai faktor pendukung dan kendala yang muncul di lingkungan madrasah masih relatif terbatas. Padahal, pemahaman mengenai proses implementasi tersebut penting untuk menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai praktik pembelajaran berbasis gamifikasi pada konteks pendidikan Islam. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan tersebut

[21] Lutfiyah, Soraya, and Kurjum, "Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI): Application of Baamboozle Gamification with 4D Model."

melalui pendekatan kualitatif dengan fokus pada implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI di MAN 4 Sleman.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap)* yang perlu diisi. Hingga saat ini masih relatif sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI dengan pendekatan kualitatif. Selain itu, penelitian yang menelaah secara mendalam pengalaman guru dan peserta didik selama proses implementasi *Baamboozle* di lingkungan madrasah juga masih terbatas. Padahal, pemahaman mengenai proses penerapan sangat penting untuk mengetahui strategi yang dipakai pendidik, respons siswa, serta faktor pendukung dan hambatan yang ada selama kegiatan belajar berlangsung. Sejalan dengan uraian tersebut, hasil temuan ini diharapkan dapat menunjukan yang lebih komprehensif terhadap implementasi *Baamboozle* pada setiap materi SKI di lingkungan madrasah.

## B. Fokus penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong dunia pendidikan untuk senantiasa mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), guru sering menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan partisipasi siswa karena materi yang bersifat historis dan cenderung disampaikan melalui metode ceramah. Salah satu inovasi

yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Aplikasi *Baamboozle* merupakan salah satu platform yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Sleman.

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Sleman?
2. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Sleman?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Sleman?

## C. Tujuan penelitian

1. Menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Sleman.
2. Mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Sleman.

3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran SKI kelas XI di MAN 4 Sleman.

## D. Manfaat penelitian

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya literatur mengenai implementasi aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pemanfaatan teknologi digital dan gamifikasi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di madrasah maupun lembaga pendidikan Islam lainnya.

### 2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

1) Memberikan informasi mengenai penerapan aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi.
2) Menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

3) Membantu guru meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran SKI.

b. Bagi peserta didik
   1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton.
   2) Meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI.
   3) Membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif.

c. Magi MAN 4 SLEMAN
   1) Menjadi bahan masukan dalam pengembangan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.
   2) Mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

d. Bagi peneliti selanjutnya
   1) Menjadi referensi dan sumber informasi bagi penelitian yang memiliki tema serupa.
   2) Memberikan gambaran empiris mengenai penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran SKI.

## E. Sistematika Pembahasan

Penyusunan sistematika pembahasan bertujuan untuk menjelaskan isi setiap bab dalam skripsi sehingga memudahkan pembaca memahami alur pembahasan penelitian secara runtut. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini disusun sebagai berikut.

**BAB I Pendahuluan** berisi latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, beserta sistematika pembahasan. Tahap ini memberikan gambaran umum mengenai dasar, arah, dan ruang lingkup penelitian yang menjadi landasan dalam penyusunan skripsi.

**BAB II Kajian Pustaka** memuat penelitian terdahulu serta landasan teori yang dijadikan dasar dalam penelitian**.** meliputi konsep media pembelajaran, gamifikasi dalam pembelajaran, platform *Baamboozle*, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

**BAB III Metode Penelitian** memaparkan metode penelitian yang digunakan, mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik pemeriksaan keabsahan data.

**BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan** menyajikan temuan penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 4 Sleman. Temuan tersebut selanjutnya dianalisis dan dibahas berdasarkan fokus penelitian dengan mengaitkannya pada landasan teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan.

**BAB V Penutup** berisi simpulan, implikasi, dan saran yang disusun berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 4 Sleman. Pada bagian simpulan dipaparkan ringkasan temuan penelitian yang menjawab fokus penelitian mengenai tahap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, faktor pendukung, faktor penghambat, serta kontribusi penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI. Selanjutnya, bagian implikasi menjelaskan kontribusi hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama mata pelajaran SKI di lingkungan madrasah. Adapun bagian saran memuat rekomendasi yang diperuntukkan bagi guru, pihak madrasah, serta peneliti selanjutnya sebagai upaya pengembangan dan penyempurnaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada proses pembelajaran.

# BAB II
# KAJIAN PUSTAKA

## A. Penelitian Terdahulu

| No. | Peneliti dan Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Penelitian | Gap Penelitian |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Karina Salsabilla Kartika Putri Gaye (2024) | *Penerapan Media Permainan Online "Baamboozle" untuk Melatih Possesivpronomen im Akkusativ bagi Siswa Kelas XI Bahasa 2 SMA Negeri 7 Malang* | Deskriptif Kualitatif | *Baamboozle* mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. | Fokus penelitian pada pembelajaran bahasa Jerman, bukan mata pelajaran SKI. Penelitian belum mengkaji penerapan gamifikasi dalam pendidikan Islam. |
| 2 | Nina Gantina (2025) | *Gamifikasi Pendidikan: Ketika Belajar Menjadi Sebuah Petualangan* | Kuasi Eksperimen | Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar. | Penelitian membahas gamifikasi secara umum tanpa fokus pada aplikasi *Baamboozle* dan tidak menggunakan pendekatan kualitatif. |
| 3 | Miftahul Mufid & Anwar Mechri (2024) | *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab di Program Studi* | Kuantitatif Eksperimen | Penggunaan *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap kemampuan memahami kosakata bahasa Arab mahasiswa. | Fokus pada pendidikan tinggi dan hasil belajar, bukan implementasi pembelajaran SKI di tingkat madrasah aliyah. |

| No. | Peneliti dan Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Penelitian | Gap Penelitian |
|---|---|---|---|---|---|
| | | *Bahasa dan Sastra Arab di UNUGIRI* | | | |
| 4 | Maryam Hanifah & Hafidz (2025) | *Analisis Penggunaan Gimkit sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa* | Kualitatif Deskriptif | Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. | Menggunakan media Gimkit, bukan *Baamboozle*. Penelitian juga tidak dilakukan pada mata pelajaran SKI. |
| 5 | Dewi Fatimah & Agus Purnomo (2025) | *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Baamboozle terhadap Hasil Belajar Peserta Didik* | Kuantitatif Eksperimen | Model TGT berbasis *Baamboozle* meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. | Penelitian hanya menguji pengaruh Baamboozle terhadap hasil belajar melalui pendekatan eksperimen, sehingga belum menjelaskan secara mendalam proses implementasi, pengalaman guru, respons peserta didik, maupun faktor pendukung dan penghambat penerapan Baamboozle dalam |

| No. | Peneliti dan Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Penelitian | Gap Penelitian |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | pembelajaran SKI. |
| 6 | Ulfianti, Syamsunir, & Nurmayanti (2025) | *Edugames Baamboozle: Increasing Interest in Learning Fine Arts for Students Kelas XI in SMA Negeri 4 Sidrap Through Game-Based Learning* | Kuantitatif | *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa. | Objek penelitian berbeda, yaitu seni rupa. Belum mengkaji implementasi *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI. |
| 7 | Do Ngoc Lan & Nguyen Xuan Hong (2025) | *Applying Baamboozle to Teach English Vocabulary for Pre-Starter Level at a Language Center in HCMC* | Mixed method | Penggunaan Baamboozle terbukti meningkatkan penguasaan kosakata, keterlibatan peserta didik, dan sikap positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris. | Penelitian berfokus pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris di lembaga kursus, bukan pada implementasi Baamboozle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah. |
| 8 | Fadhilla Salsabiela, Rizkayeni Marta, Ilmiyati Rahmy Jasril, *et al*. (2025) | *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di* | Kuantitatif Eksperimen | PBL berbantuan *Baamboozle* meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. | Fokus pada hasil belajar informatika dan pendekatan kuantitatif, bukan implementasi *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI. |

| No. | Peneliti dan Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Penelitian | Gap Penelitian |
|---|---|---|---|---|---|
| | | *Kelas XI SMA Negeri 2 Padang Panjang* | | | |
| 9 | Alfiah & Mar'atus Sholihah (2025) | *Boosting Elementary Science Engagement: A Qualitative Study of Baamboozle-Based Game Learning in Indonesian Classrooms* | Kualitatif (Case Study) | Implementasi *Baamboozle* berbasis Game-Based Learning meningkatkan partisipasi siswa, keterlibatan dalam diskusi, kolaborasi antarsiswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Penelitian juga menjelaskan tahapan implementasi, kendala teknis, dan strategi guru dalam mengatasinya. | Penelitian dilakukan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar sehingga belum mengkaji implementasi Baamboozle pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat madrasah aliyah. Selain itu, fokus penelitian lebih diarahkan pada peningkatan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA. |
| 10 | Novi Tri Wulandari, Supri Wahyudi Utomo, & Farida | *Baamboozle Media Impact on the Student's Interest and Learning Outcomes* | Kuantitatif Eksperimen | *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan | Fokus pada pengaruh minat dan hasil belajar, belum mengeksplorasi proses |

| No. | Peneliti dan Tahun | Judul Penelitian | Metode | Hasil Penelitian | Gap Penelitian |
|---|---|---|---|---|---|
| | Styaningrum (2025) | | | hasil belajar siswa. | implementasi, kendala, dan respons siswa secara mendalam melalui pendekatan kualitatif. |

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian mengenai *Baamboozle* masih berfokus pada analisis pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun minat belajar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Di sisi lain, penelitian yang mengkaji implementasi *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pendekatan kualitatif masih tergolong terbatas. Atas dasar itu, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena berupaya mengkaji secara mendalam proses implementasi *Baamboozle*, respons peserta didik, faktor-faktor pendukung dan penghambat, serta implikasi penggunaannya dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah.

## B. Landasan teori

1. Media pembelajaran
    a. Pengertian media pembelajaran

        Media pembelajaran menjadi unsur yang memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan proses pembelajaran karena berfungsi sebagai wahana untuk menyampaikan pesan maupun informasi dari pendidik kepada peserta didik. Kehadiran media pembelajaran tidak semata-mata dimanfaatkan sebagai alat penunjang kegiatan mengajar, melainkan juga sebagai media

komunikasi yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sebab konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan ke dalam bentuk yang lebih konkret, menarik, serta lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Yaumi, media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat, teknologi, serta sumber belajar yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi pembelajaran agar komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif.[22] Keberadaan media pembelajaran berperan dalam membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur sekaligus mendorong peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya diposisikan sebagai unsur pelengkap dalam proses belajar mengajar, melainkan menjadi komponen yang terintegrasi dan berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Pendapat tersebut sejalan dengan Smaldino, Lowther, dan Mims, yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar melalui penyajian informasi dalam berbagai bentuk, seperti visual, audio,

[22] Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2021), hal. 8.

audiovisual, maupun media digital interaktif. Penggunaan media yang sesuai memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep dan retensi informasi.[23] Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap konsep media pembelajaran. Apabila pada masa sebelumnya media lebih banyak dimaknai sebagai alat bantu yang bersifat visual maupun audiovisual, kini media pembelajaran telah berkembang menjadi lingkungan belajar berbasis digital yang mendukung interaksi antara guru dan peserta didik secara lebih dinamis. Mayer menjelaskan bahwa media digital mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui perpaduan unsur visual, verbal, dan interaktif yang selaras dengan mekanisme manusia dalam mengolah informasi.[24] Perpaduan berbagai unsur tersebut berkontribusi dalam mengurangi beban kognitif peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

---

[23] Sharon E Smaldino, Deborah L Lowther, and Clif Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*, (Boston: Pearson, 2021), 6–8.

[24] Richard Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge University Press, 2020), https://doi.org/10.1017/9781316941355.

Dalam penyelenggaraan pendidikan abad ke-21, pemanfaatan media pembelajaran diarahkan untuk menunjang pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*). Bates mengemukakan bahwa media digital tidak lagi berfungsi semata-mata sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi telah berkembang menjadi lingkungan belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi, berdiskusi, menyelesaikan permasalahan, serta membangun pengetahuan secara aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan selaras dengan perkembangan teknologi.[25]

Hasil penelitian Amalinda, mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena mampu menghadirkan kegiatan belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pendekatan konvensional.[26] Sejalan dengan temuan tersebut, Aulia, Pratiwi, dan Desiningrum yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Game-Based Learning menggunakan Baamboozle mampu meningkatkan partisipasi peserta

[25] A.W. (Tony) Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*, 3rd ed., (Vancouver, B.C.: Tony Bates Associates Ltd., 2022), hal. 241.

[26] Rizkyta Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2024, 7–8, https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2.

didik melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan interaksi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.[27] Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran tidak lagi dipandang hanya sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi telah berkembang menjadi bagian integral dari sistem pembelajaran yang berfungsi menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Perkembangan teknologi digital semakin memperluas fungsi media pembelajaran karena memungkinkan terjadinya interaksi, kolaborasi, serta pemberian umpan balik secara langsung selama proses belajar. Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Sintesis berbagai pendapat menunjukkan bahwa media pembelajaran mencakup seluruh bentuk sarana, teknologi, maupun

[27] S.R. Aulia, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9, no. 1 (2025): 9-20, https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683.

lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk mendukung penyampaian materi sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif, interaktif, dan bermakna. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dimaknai sebagai media digital yang menerapkan konsep gamifikasi, yaitu aplikasi *Baamboozle*, yang digunakan oleh guru pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan tujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaannya tidak hanya memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap terciptanya proses belajar yang berlangsung secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, penyajian materi dapat dilakukan secara lebih terstruktur, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain berfungsi memudahkan penyampaian materi, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta karakteristik materi yang diajarkan sehingga manfaat penggunaannya dapat dicapai secara optimal.

Yaumi mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik sehingga penyampaian pesan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih jelas, terstruktur, dan mudah dipahami.[28] Melalui pemanfaatan media pembelajaran, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati, mengeksplorasi, serta memahami materi melalui berbagai bentuk penyajian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif.

Mayer selanjutnya menjelaskan bahwa media pembelajaran menjalankan fungsi kognitif karena dapat membantu peserta didik dalam memproses informasi melalui perpaduan unsur visual dan verbal. Penyampaian materi dengan memanfaatkan multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.[29] Oleh sebab itu, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sekaligus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi yang dipelajari.

Smaldino *et al*. juga mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi afektif dan psikomotorik. Dari sisi afektif, penggunaan media dapat menumbuhkan minat, meningkatkan motivasi, serta menarik perhatian peserta didik

[28]Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Ed. 2, (Jakarta: Prenada Media, 2021), hal. 8.

[29] Mayer, *Multimedia Learning*, 2020.

selama mengikuti pembelajaran.[30] Adapun dari sisi psikomotorik, media pembelajaran memberikan peluang kepada peserta didik untuk berlatih, melakukan simulasi, dan mempraktikkan berbagai keterampilan melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang secara interaktif.

Pada pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, fungsi media pembelajaran mengalami perkembangan yang semakin luas. Bates menyatakan bahwa media digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang bersifat fleksibel, kolaboratif, dan adaptif sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun bekerja sama dalam kelompok.[31] Di samping memudahkan akses terhadap berbagai sumber belajar, media digital juga mendukung terwujudnya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran tidak lagi berlangsung secara satu arah.

Hasil penelitian Maulidiah, Syaifullah, dan Syarifuddin menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan media Baamboozle berpengaruh positif terhadap hasil belajar mufradat bahasa Arab. Selama proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui permainan edukatif.[32] Temuan tersebut didukung

[30] Smaldino, Lowther, and Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*.

[31] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*, 112–123.

[32] Bela Nur Maulidiah, "Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab. Al-Tadris:

oleh penelitian Nurlia, Wiratno, dan Mulhuda yang mengungkapkan bahwa penggunaan *platform Baamboozle* mampu mendorong peningkatan partisipasi peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan.[33]

Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, memperjelas materi, mendorong interaksi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut dijadikan sebagai landasan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

c. Jenis dan media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai bentuk dan karakteristik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta kebutuhan dalam pelaksanaan proses belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong terjadinya perkembangan media pembelajaran, dari yang semula bersifat konvensional menjadi media berbasis digital yang lebih

Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 12(2), 560-582," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2024, 573–578, https://doi.org/10.21274/tadris.2024.12.2.560-582.

[33] Ratna Nurlia, Wiratno, and M Ali Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8," *Journal of Development Research* 9, no. 2 (2025): 294–295, https://doi.org/10.28926/jdr.v9i2.479.

interaktif. Keragaman media tersebut memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menentukan media yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Menurut Yaumi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, meliputi media visual, media audio, media audiovisual, media berbasis komputer, serta media berbasis internet atau digital. Masing-masing jenis media memiliki karakteristik yang berbeda dalam menyampaikan informasi sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang beragam sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.[34]

Di samping memiliki karakteristik yang berbeda, setiap jenis media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan keterbatasan, baik dalam penyajian materi, tingkat interaktivitas, maupun kemudahan penggunaannya selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pemilihan media hendaknya mempertimbangkan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.[35]

Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai sarana utama dalam

[34] Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 2021, 26.
[35] Yaumi, 35.

menyampaikan informasi. Bentuk media ini meliputi gambar, foto, diagram, grafik, peta konsep, poster, dan infografis. Pemanfaatan media visual dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan menyajikannya dalam representasi yang lebih konkret sehingga memudahkan pemahaman terhadap materi. Di samping itu, penyajian informasi yang tersusun secara sistematis dan menarik melalui media visual juga mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.[36]

Media audio adalah media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui unsur suara, seperti rekaman, siaran radio, podcast, maupun materi pembelajaran dalam bentuk audio digital. Penggunaan media ini dinilai efektif untuk melatih keterampilan menyimak, meningkatkan konsentrasi, serta membantu peserta didik memahami materi yang lebih berorientasi pada aspek verbal. Meskipun demikian, media audio memiliki keterbatasan karena tidak dilengkapi dengan unsur visual, sehingga kurang sesuai untuk menjelaskan materi yang membutuhkan ilustrasi atau representasi gambar. [37]

Media audiovisual merupakan jenis media yang mengintegrasikan unsur suara dan gambar dalam satu penyajian. Kombinasi kedua unsur tersebut memungkinkan peserta didik

[36] Smaldino, Lowther, and Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*.
[37] Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*.

memperoleh pengalaman belajar yang lebih utuh karena informasi diterima melalui dua indera secara bersamaan. Berbagai media, seperti video pembelajaran, animasi edukatif, film dokumenter, dan presentasi multimedia, termasuk contoh media audiovisual yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran modern. Mayer menjelaskan bahwa perpaduan unsur visual dan verbal pada media audiovisual mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif yang saling mendukung.[38]

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong lahirnya media pembelajaran berbasis komputer dan media digital interaktif. Jenis media ini memanfaatkan perangkat komputer, telepon pintar, serta jaringan internet sebagai sarana utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Bates menjelaskan bahwa media digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel karena materi pembelajaran dapat diakses kapan pun dan dari mana pun. Selain itu, media digital juga dilengkapi dengan beragam fitur interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kuis, simulasi, permainan edukatif, diskusi daring, maupun berbagai bentuk aktivitas kolaboratif lainnya.[39]

[38] Mayer, *Multimedia Learning*, 2020.
[39] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.

Salah satu bentuk media digital yang mengalami perkembangan pesat di bidang pendidikan ialah media pembelajaran berbasis gamifikasi. Media ini mengadopsi berbagai elemen permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian Aulia *et al*. (2025) menunjukkan bahwa media yang menerapkan pendekatan game-based learning mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional.[40] Hasil tersebut diperkuat Amalinda (2024) menjelaskan bahwa media interaktif Baamboozle dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.[41]

Secara umum, berbagai klasifikasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran terus berkembang dari media konvensional menuju media digital yang lebih interaktif seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan tersebut memberikan beragam pilihan kepada pendidik untuk menentukan media yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam

[40] Aulia, Pratiwi, and Desiningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar," 18.

[41] Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang," 6.

penelitian ini, aplikasi *Baamboozle* dikategorikan sebagai media pembelajaran digital berbasis internet yang mengintegrasikan konsep gamifikasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Berbagai fitur interaktif yang tersedia pada *Baamboozle* memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sekaligus mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara optimal dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih berpusat pada peserta didik.

d. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh tingkat kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga bergantung pada ketepatan pendidik dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif karena karakteristik media yang digunakan selaras dengan materi, kebutuhan peserta didik, serta strategi pembelajaran yang diterapkan.

Smaldino *et al*. menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan sejumlah aspek penting, antara lain kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, strategi pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar.[42] Media yang dipilih

[42] Smaldino, Lowther, and Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*, 38–43.

diharapkan mampu mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Yaumi, salah satu pertimbangan utama dalam menentukan media pembelajaran adalah kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik. Sebelum menetapkan media yang akan digunakan, guru perlu memperhatikan usia, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi, serta tingkat perkembangan peserta didik. Media yang sesuai dengan karakteristik tersebut akan lebih mudah diterima oleh peserta didik sehingga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.[43]

Di samping memperhatikan karakteristik peserta didik, pemilihan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Mayer menjelaskan bahwa setiap materi memiliki karakteristik yang berbeda sehingga memerlukan bentuk penyajian yang berbeda pula. Materi yang bersifat konseptual, prosedural, maupun faktual membutuhkan media yang mampu menyajikan informasi secara visual dengan jelas agar peserta didik lebih mudah membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari.[44]

[43] Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*.

[44] Richard E Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2021), 8–13, https://doi.org/10.1017/9781316941355.

Bates mengemukakan bahwa pada pembelajaran berbasis digital, guru juga perlu mempertimbangkan ketersediaan teknologi, kemudahan penggunaan media, akses terhadap jaringan internet, serta kompetensi digital yang dimiliki oleh peserta didik maupun pendidik. Penggunaan media digital yang terlalu kompleks berpotensi menghambat proses pembelajaran apabila penggunanya belum memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikannya.[45] Oleh karena itu, media yang dipilih sebaiknya mudah digunakan, mudah diakses, serta didukung oleh sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan sekolah.

Efisiensi merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Smaldino, Lowther, dan Mims menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu diselaraskan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran, materi, dan proses evaluasi sehingga setiap komponen pembelajaran saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.[46] Kesesuaian antarkomponen tersebut memungkinkan seluruh unsur pembelajaran saling mendukung sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal tanpa membutuhkan sumber daya yang berlebihan.

---

[45] ZAnthony William Bates, *Teaching in a Digital Age: Third Edition - General*, 2022, 239–246, https://inee.org/sites/default/files/resources/Teaching-in-a-Digital-Age-Third-Edition-General-1669733778.

[46] Smaldino, Lowther, and Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*, 38–45.

Hasil penelitian Zanuar, Daristin, dan Maisaroh (2024) menunjukkan bahwa pemilihan media *Baamboozle* didasarkan pada kemudahan penggunaannya, tampilan yang sederhana, serta kemampuannya dalam meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran.[47] Temuan tersebut didukung oleh Nurlia *et al*. (2025) yang menyatakan bahwa *Baamboozle* mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik sehingga dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.[48]

Berdasarkan sintesis teori yang telah dipaparkan, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, ketersediaan sarana, kemudahan penggunaan, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, aplikasi *Baamboozle* dipilih sebagai media pembelajaran karena memenuhi berbagai kriteria tersebut, terutama dalam menghadirkan pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. Gamifikasi dalam pembelajaran
    a. Pengertian gamifikasi

[47] Muhammad Rifqi Zanuar, Pipit Ertika Daristin, and Ummi Maisaroh, "The Use of Baamboozle Games to Teach Vocabulary," *Teaching English as Foreign Language, Literature and Linguistics*, 2024, 66–68, https://doi.org/10.33752/teflics.v4i2.7489.

[48] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8," 292–293.

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai inovasi dalam pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan di bidang pendidikan ialah gamifikasi (*gamification*). Pendekatan ini berkembang melalui penerapan berbagai elemen permainan ke dalam aktivitas di luar konteks permainan, termasuk kegiatan pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik. Penerapan gamifikasi menjadi semakin relevan pada pembelajaran abad ke-21 karena peserta didik saat ini tumbuh sebagai generasi yang terbiasa memanfaatkan teknologi digital dan berinteraksi dengan berbagai bentuk permainan interaktif.

Menurut Karl Kapp , gamifikasi merupakan penerapan mekanisme, estetika, serta pola pikir yang berasal dari dunia permainan ke dalam konteks nonpermainan, termasuk kegiatan pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Konsep tersebut menegaskan bahwa gamifikasi tidak dimaksudkan untuk mengubah proses pembelajaran menjadi sebuah permainan, melainkan memanfaatkan berbagai elemen permainan secara terencana agar tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus

mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran.[49]

Secara konseptual, gamifikasi dipahami sebagai penerapan mekanisme, desain, dan elemen permainan pada aktivitas yang bukan merupakan permainan untuk mendorong perubahan perilaku sekaligus meningkatkan motivasi individu dalam mencapai tujuan tertentu. Menurut Fitria , gamifikasi dalam bidang pendidikan merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur permainan, seperti poin, tantangan, level, penghargaan, dan papan peringkat, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.[50] Melalui pendekatan tersebut, kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pendapat tersebut sejalan dengan Maulidiah, Syaifullah, dan Syarifuddin yang menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk mendorong motivasi belajar, partisipasi aktif, dan antusiasme

---

[49] Karl M Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012), https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction:+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345.

[50] Tira Nur Fitria, "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)," *ELite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 2026, https://doi.org/10.26740/elitejournal.v6n2.p68-83.

peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Melalui penerapan gamifikasi, peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang bersifat kompetitif maupun kolaboratif sehingga pengalaman belajar menjadi lebih aktif.[51]

Selain berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi juga berperan dalam memperbaiki kualitas interaksi selama proses pembelajaran. Bates menjelaskan bahwa pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai aktivitas interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik. Dalam lingkungan belajar tersebut, peserta didik tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan menjadi individu yang aktif membangun pengetahuan melalui berbagai aktivitas belajar yang menantang sekaligus kolaboratif.[52]

Hasil penelitian Nurlia, Wiratno, dan Mulhuda menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui platform *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mendorong peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar dengan

[51] Bela Nur Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab," *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 2 (2024): 560–82, https://doi.org/10.21274/tadris.2024.12.2.560-582.

[52] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.

lebih antusias karena menumbuhkan semangat berkompetisi sekaligus bekerja sama.[53] Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Zanuar, Daristin, dan Maisaroh yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat mengurangi kejenuhan peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.[54]

Dari berbagai teori yang telah dipaparkan, gamifikasi dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, penerapan gamifikasi diwujudkan melalui penggunaan aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang lebih interaktif dan berorientasi pada peserta didik.

b. Karakteristik gamifikasi

Gamifikasi memiliki karakteristik yang membedakannya dari pembelajaran konvensional, terutama melalui pemanfaatan berbagai elemen permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Meskipun mengadopsi unsur-unsur permainan, penerapannya tetap berorientasi pada

[53] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8."

[54] Zanuar, Daristin, and Maisaroh, "The Use of Baamboozle Games to Teach Vocabulary."

pencapaian tujuan pembelajaran sehingga aktivitas bermain hanya berfungsi sebagai media pendukung dalam proses belajar.

Melalui pendekatan tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, gamifikasi tidak sekadar mengintegrasikan unsur hiburan ke dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga berperan dalam mendukung tercapainya hasil belajar secara efektif.

Menurut Maulidiah *et al*, salah satu karakteristik utama gamifikasi adalah adanya aktivitas yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan mereka. Tantangan yang diberikan secara bertahap memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya tanpa merasa terbebani, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik didorong untuk menyelesaikan setiap tantangan secara berurutan sehingga muncul rasa percaya diri, kepuasan, serta dorongan untuk terus meningkatkan pencapaiannya.[55] Kondisi tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan peserta didik dalam mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran hingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.[56]

[55] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."

[56] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin.

Fitria mengemukakan bahwa salah satu karakteristik gamifikasi lainnya adalah pemberian umpan balik (*feedback*) secara langsung terhadap setiap aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik.[57] Melalui umpan balik tersebut, peserta didik dapat mengetahui hasil belajar yang telah dicapai sehingga memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan maupun meningkatkan performa pada aktivitas pembelajaran berikutnya. Mekanisme ini menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis karena peserta didik memperoleh informasi secara cepat mengenai perkembangan hasil belajarnya.

c. Unsur unsur gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran didukung oleh berbagai elemen permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Beragam elemen tersebut tidak dimaksudkan untuk mengubah proses pembelajaran menjadi sebuah permainan semata, melainkan dimanfaatkan sebagai strategi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Fitria (2026), unsur utama dalam gamifikasi meliputi *points* (poin), *challenge* (tantangan), *leaderboard* (papan peringkat), *reward* (penghargaan), dan *feedback* (umpan balik).

[57] Fitria, "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)."

Seluruh unsur tersebut saling melengkapi dalam mendorong peserta didik agar berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.[58]

Maulidiah *et al*. menjelaskan bahwa pemberian poin dan penghargaan mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik memperoleh bentuk apresiasi atas usaha yang telah mereka lakukan. Di samping itu, keberadaan tantangan dan papan peringkat dapat menciptakan kompetisi yang sehat sehingga peserta didik terdorong untuk terus meningkatkan kemampuan belajarnya. Umpan balik yang diberikan secara langsung juga membantu peserta didik mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari.[59]

Dalam penelitian ini, berbagai unsur gamifikasi tersebut diterapkan melalui aplikasi *Baamboozle* yang menyediakan fitur skor otomatis, permainan secara berkelompok, tantangan dalam bentuk kuis, serta kompetisi antarkelompok. Penerapan berbagai elemen tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Kelebihan dan kekurangan gamifikasi

[58] Fitria, "Baamboozle in English Language Learning.

[59] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."

Gamifikasi menawarkan berbagai keunggulan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta partisipasi peserta didik. Melalui penerapan berbagai elemen permainan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif selama proses belajar. Penelitian Maulidiah *et al*. menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme peserta didik sekaligus hasil pembelajaran.[60] Temuan tersebut sejalan dengan Aulia *et al*. yang menjelaskan bahwa pendekatan game-based learning dapat memperkuat kemampuan kolaborasi, komunikasi, serta kepercayaan diri peserta didik selama mengikuti pembelajaran.[61]

Di balik berbagai keunggulannya, gamifikasi juga memiliki sejumlah keterbatasan. Fitria menjelaskan bahwa keberhasilan penerapan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, implementasi gamifikasi memerlukan dukungan perangkat digital, ketersediaan akses internet yang memadai, serta kompetensi teknologi yang dimiliki oleh guru maupun peserta didik. Apabila berbagai aspek tersebut belum

[60] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin.

[61] Aulia, Pratiwi, and Desiningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar."

terpenuhi, pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi berpotensi mengalami berbagai kendala.[62]

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran apabila dirancang dan diterapkan secara tepat. Dalam penelitian ini, berbagai kelebihan dan keterbatasan gamifikasi dijadikan sebagai landasan untuk menganalisis penerapan aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman, termasuk respons peserta didik serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya.

3. *Baamboozle* sebagai media pembelajaran
   a. Pengertian *baamboozle*

Perkembangan teknologi pendidikan telah mendorong hadirnya berbagai *platform* pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu *platform* yang banyak digunakan adalah *Baamboozle*, yaitu media pembelajaran berbasis web yang mengintegrasikan konsep gamifikasi ke dalam kegiatan pembelajaran. *Platform* ini memungkinkan guru menyajikan materi melalui permainan kuis yang menarik sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

[62] Fitria, "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)."

Menurut Fitria, *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyediakan beragam aktivitas kuis interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. *Platform* tersebut dirancang agar guru dapat membuat permainan edukatif secara mudah tanpa memerlukan kemampuan pemrograman, sehingga dapat dimanfaatkan pada berbagai mata pelajaran maupun jenjang pendidikan.[63] Melalui mekanisme permainan yang sederhana, *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Zanuar, Daristin, dan Maisaroh yang menjelaskan bahwa *Baamboozle* merupakan media pembelajaran digital yang memadukan aktivitas belajar dengan unsur kompetisi melalui permainan secara berkelompok.[64] Pemanfaatan platform ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena mereka berpartisipasi langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Dengan demikian, *Baamboozle* tidak hanya dimanfaatkan sebagai media evaluasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun interaksi selama kegiatan pembelajaran.

[63] Fitria.
[64] Zanuar, Daristin, and Maisaroh, "The Use of Baamboozle Games to Teach Vocabulary."

Hasil penelitian Nurlia, Wiratno, dan Mulhuda menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.[65] Penyajian materi dalam bentuk permainan membuat peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini *Baamboozle* dipahami sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dimanfaatkan guru untuk mewujudkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

Karakteristik *Baamboozle* yang memadukan kuis interaktif, permainan kelompok, sistem penilaian berbasis skor, serta pemberian umpan balik secara langsung menjadikan platform ini sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI tidak hanya menuntut peserta didik menguasai fakta dan urutan kronologis berbagai peristiwa sejarah, tetapi juga memahami serta menganalisis nilai-nilai keteladanan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan diskusi kelompok, kompetisi yang sehat, dan pemberian umpan balik secara langsung, *Baamboozle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif sehingga mendorong peserta

[65] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8."

didik untuk terlibat secara optimal dalam memahami materi secara lebih mendalam.[66]

b. Fitur *baamboozle*

*Baamboozle* dilengkapi dengan berbagai fitur yang dirancang untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi. Salah satu fitur utamanya ialah fasilitas pembuatan kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Guru dapat menyusun pertanyaan dalam berbagai format, kemudian mengelompokkannya ke dalam permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Selain itu, adanya sistem penilaian otomatis memudahkan guru dalam memantau perolehan skor setiap kelompok selama permainan berlangsung.[67]

Di samping penyajian kuis interaktif, *Baamboozle* juga menyediakan berbagai fitur lain, seperti permainan kelompok, papan skor (*scoreboard*), pengaturan tingkat kesulitan soal, serta tampilan antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Penelitian Zanuar *et al* menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan *Baamboozle* banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran karena tidak memerlukan instalasi aplikasi maupun

[66] Andini, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida, "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan," *Jurnal Penelitian Tarbawi* 9, no. 2 (2024): 115–32, https://doi.org/10.37216/tarbawi.v9i2.1591.

[67] Fitria, "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)."

perangkat dengan spesifikasi yang tinggi. Platform ini juga dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun telepon pintar yang terhubung ke jaringan internet.[68]

Keberadaan berbagai fitur tersebut mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian Nurlia *et al*. menunjukkan bahwa perpaduan antara fitur kuis, sistem skor, dan permainan kelompok mampu meningkatkan interaksi antarpeserta didik selama kegiatan pembelajaran.[69] Oleh karena itu, berbagai fitur yang tersedia pada *Baamboozle* menjadi salah satu faktor pendukung implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Kelebihan dan kekurangan *baamboozle*

Sebagai media pembelajaran berbasis digital, *Baamboozle* memiliki berbagai keunggulan yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, antara lain kemudahan dalam pengoperasian, desain tampilan yang sederhana, serta kemampuannya dalam menyajikan aktivitas belajar berbentuk permainan edukatif yang menarik. Hasil penelitian Amalinda menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif, tidak bersifat

[68] Zanuar, Daristin, and Maisaroh, "The Use of Baamboozle Games to Teach Vocabulary."
[69] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8."

monoton, serta mendorong terjadinya kerja sama, diskusi, dan kompetisi yang sehat. Dengan dukungan berbagai fitur tersebut, *Baamboozle* berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada peserta didik.[70]

Selain memiliki berbagai keunggulan, *Baamboozle* juga mempunyai sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya di kelas. Pemanfaatan platform ini sangat bergantung pada ketersediaan perangkat digital, kestabilan jaringan internet, serta kesiapan guru dalam merancang soal sekaligus mengelola jalannya permainan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Nurlia *et al*. mengemukakan bahwa keterbatasan sarana teknologi serta kompetensi digital pengguna masih menjadi hambatan dalam penerapan *Baamboozle* di sejumlah sekolah.[71]

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Baamboozle* merupakan media pembelajaran digital yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran apabila didukung oleh kesiapan guru, peserta didik, serta sarana dan prasarana yang memadai. Keberhasilan penerapannya tidak hanya ditentukan oleh fitur yang tersedia pada platform, tetapi juga oleh

[70] Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang."

[71] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8."

kemampuan pendidik dalam mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran yang tepat dan efektif. Dengan demikian, berbagai kelebihan dan keterbatasan *Baamboozle* perlu dipertimbangkan dalam implementasinya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

d. Implementasi *baamboozle* dalam pembelajaran

Implementasi *Baamboozle* dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan aktivitas berbasis permainan ke dalam kegiatan penyampaian materi maupun evaluasi belajar. Guru terlebih dahulu menyiapkan materi serta pertanyaan yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran, kemudian mengorganisasikan permainan dalam bentuk individu ataupun kelompok. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik memberikan jawaban atas pertanyaan yang muncul untuk memperoleh skor, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran.[72]

Dalam penerapannya, *Baamboozle* tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi, tetapi juga dapat digunakan pada tahap apersepsi, penguatan materi, hingga penutup pembelajaran. Hasil penelitian Aulia *et al*. menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan aktivitas belajar karena peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menyampaikan

[72] Fitria, "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)."

gagasan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Temuan tersebut diperkuat oleh Maulidiah *et al*. yang mengemukakan bahwa implementasi *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar melalui pemberian tantangan serta penghargaan selama proses pembelajaran berlangsung.[73]

Dalam penelitian ini, implementasi *Baamboozle* dipahami sebagai proses pemanfaatan platform tersebut oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi secara sistematis. Proses tersebut mencakup pemilihan materi, penyusunan aktivitas kuis interaktif, hingga pelaksanaan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik pada setiap sesi pembelajaran. Uraian mengenai implementasi ini digunakan sebagai landasan teoritis untuk menganalisis penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman secara lebih mendalam. Selain itu, kajian tersebut juga meliputi respons peserta didik serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pelaksanaannya dalam proses pembelajaran.

4. Pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI)
    a. Pengertian sejarah kebudayaan islam

[73] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran dalam pendidikan agama Islam yang mengkaji perjalanan sejarah umat Islam sejak masa Nabi Muhammad SAW hingga perkembangan peradaban Islam pada periode selanjutnya. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek historis, tetapi juga mencakup nilai-nilai keteladanan, perkembangan budaya, serta dinamika peradaban Islam yang dapat menjadi dasar dalam pembentukan karakter peserta didik secara menyeluruh. Dengan demikian, SKI berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai keislaman melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah yang memiliki makna edukatif.

Menurut Wiyani, SKI merupakan mata pelajaran yang memuat kisah perjalanan umat Islam dengan tujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai perkembangan sejarah Islam beserta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran SKI tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif yang berperan dalam pembentukan sikap, moral, dan karakter peserta didik melalui keteladanan tokoh-tokoh Islam.[74] Oleh karena itu, pembelajaran SKI memiliki dimensi pendidikan yang lebih luas dibandingkan sekadar penguasaan materi.

[74] Sayyid Rosyid Ridho and Fahmi Irfani, "Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah," *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 6, no. 6 (2025): 626–33, https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i6.21001.

Sejarah kebudayaan islam merupakan bagian dari pendidikan agama Islam yang menitikberatkan pada pemahaman sejarah perkembangan Islam sebagai dasar dalam menumbuhkan kesadaran historis dan spiritual peserta didik. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan mampu mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa sejarah Islam serta mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menjadikan SKI sebagai mata pelajaran yang relevan dalam mendukung pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik.[75]

Dalam konteks pendidikan modern, SKI tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan menghafal peristiwa sejarah, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif terhadap berbagai fenomena sejarah. Nata (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran SKI perlu mengaitkan peristiwa masa lampau dengan kondisi kehidupan masa kini agar peserta didik mampu memahami relevansi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sosial yang terus berkembang.[76] Pendekatan kontekstual tersebut memperkuat posisi SKI sebagai mata pelajaran yang bersifat dinamis serta adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dengan demikian, SKI dalam penelitian ini dipahami sebagai mata pelajaran yang tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi

[75] Darmalinda, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(Analisis Konsep,Tujuan,Materi,Strategi,Dan Evaluasi Pembelajaran," *IslamAl-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama* 9, no. 1 (2024): h.97-98.

[76] Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, 2021.

sejarah, tetapi juga memuat nilai-nilai edukatif, moral, dan spiritual yang berperan dalam pembentukan karakter peserta didik melalui pemahaman yang mendalam terhadap sejarah serta kebudayaan Islam secara komprehensif. Pembelajaran SKI ditempatkan sebagai sarana internalisasi nilai-nilai Islam yang tidak hanya berhenti pada aspek pengetahuan, Melalui pendekatan tersebut, peserta didik diharapkan mampu menghubungkan peristiwa sejarah dengan realitas kehidupan sehari-hari sehingga tercipta pemahaman yang lebih kontekstual dan bermakna.

b. Karakteristik materi SKI

Materi Sejarah Kebudayaan Islam memiliki karakteristik yang khas apabila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Kekhasan tersebut terletak pada isi materi yang bersifat historis, naratif, serta sarat dengan nilai-nilai keteladanan. Selain itu, materi SKI juga menuntut kemampuan peserta didik dalam memahami urutan kronologis peristiwa serta menarik pelajaran dari setiap kejadian sejarah yang dipelajari.

Menurut Nata, karakteristik utama materi SKI bersifat historis-analitis, yakni kajian terhadap peristiwa masa lampau dengan tujuan mengambil pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan masa kini. Materi SKI tidak hanya menyajikan fakta-fakta sejarah, tetapi

juga memuat nilai-nilai moral dan spiritual yang berperan dalam pembentukan karakter peserta didik.[77]

Darmalinda dan Fadriati (2024) menjelaskan bahwa materi SKI disusun secara historis dan kronologis agar peserta didik mampu memahami perkembangan peradaban Islam secara sistematis, sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh Islam dalam kehidupan sehari-hari.[78]

Wiyani menambahkan bahwa materi SKI memiliki karakteristik yang kompleks karena mencakup integrasi aspek pengetahuan, sikap, dan nilai dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran SKI memerlukan pendekatan yang mampu menghubungkan aspek kognitif dengan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.[79]

c. Problematika pembelajaran SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai adalah pandangan peserta didik bahwa SKI

[77] Nata.

[78] Darmalinda and Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran," *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2024, https://doi.org/10.51729/91375.

[79] Novan Ardy Wiyani, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 2021.

merupakan mata pelajaran yang identik dengan aktivitas menghafal sehingga dianggap kurang menarik untuk dipelajari. Persepsi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Nata menjelaskan bahwa salah satu permasalahan dalam pembelajaran SKI terletak pada penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik cenderung berperan pasif serta kurang berpartisipasi selama kegiatan belajar berlangsung.[80]

Permasalahan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) salah satunya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Pembelajaran SKI cenderung dipersepsikan sebagai pembelajaran yang membosankan karena peserta didik berhadapan dengan materi berupa rangkaian peristiwa sejarah dan perkembangan kebudayaan yang berlangsung dalam rentang waktu yang panjang. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil studi meta-analisis mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran SKI menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan

[80] Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*.

ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran serta mendukung hasil belajar pada mata pelajaran SKI.[81]

Penelitian Habiballah et al. menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang sekolah dasar masih menghadapi sejumlah permasalahan dalam strategi pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa materi SKI masih sering dipahami sebatas hafalan mengenai tokoh, tempat, peristiwa, dan urutan kronologi, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mengarah pada pemahaman historis yang reflektif. Permasalahan tersebut semakin terlihat ketika proses pembelajaran masih didominasi oleh narasi satu arah, rendahnya kontekstualisasi materi, lemahnya aktivitas inquiry, serta minimnya pemanfaatan media visual dan digital yang bersifat reflektif.[82]

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran SKI yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan ialah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti *Baamboozle*, yang memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

---

[81] Sandi Tri Nugroho and Khoirul Umam, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Atribusi Positif Dan Minat Akademik Terhadap Materi Ski," *Millatuna: Jurnal Studi Islam* 03, no. 02 (2026): 298–310, https://doi.org/10.33752/mjsi.v3i02.11607.

[82] Hasnan Ahmad Habiballah and Mochammad Najibulloh, "Problematika Strategi Dan Asesmen Sejarah Kebudayaan Islam Dalam PAI Sekolah Dasar," 2025, 394–407.

5. Respon peserta didik

a. Pengertian respon peserta didik

Respons peserta didik merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui cara peserta didik menerima, memahami, serta memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang mereka alami. Respons tersebut dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti sikap, perhatian, minat, maupun perilaku selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian kualitatif, respons peserta didik menjadi aspek yang penting karena mampu memberikan gambaran mengenai pengalaman belajar sekaligus persepsi mereka terhadap media atau metode pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian Fatmawati dan Anjarsari menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap stimulus pembelajaran dapat terlihat melalui perhatian dan tanggapan terhadap proses pembelajaran, respons emosional, serta perilaku yang ditunjukkan selama kegiatan belajar. Stimulus yang diberikan guru, seperti variasi metode pembelajaran, penggunaan materi dan sumber belajar, pemberian nilai, pujian, maupun penghargaan, dapat menjadi bagian dari upaya mendorong munculnya respons peserta didik dalam pembelajaran[83].

Hasil penelitian Maulidiah, Syaifullah, dan Syarifuddin menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis

[83] Fatmawati and Putri Anjarsari, "Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2021): 13–26.

gamifikasi mampu menghasilkan respons yang positif dari peserta didik. Mereka menjadi lebih antusias, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.[84] Oleh karena itu, dalam penelitian ini respons peserta didik dipahami sebagai berbagai bentuk tanggapan yang diberikan terhadap penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

b. Bentuk respon peserta didik

Respons peserta didik dalam proses pembelajaran dapat terlihat melalui berbagai bentuk tanggapan terhadap stimulus yang diberikan selama kegiatan belajar. Fatmawati dan Anjarsari mengelompokkan respons peserta didik menjadi respons perseptual, respons emosional, dan respons behavioristik atau tingkah laku. Respons tersebut dapat terlihat dari perhatian dan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran, perasaan yang muncul selama mengikuti kegiatan belajar, serta perilaku atau tindakan yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, respons peserta didik dapat menjadi salah satu indikator untuk melihat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.[85]

[84] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."

[85] Fatmawati and Anjarsari, "Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran," 16–26.

Selain berdasarkan bentuknya, respons peserta didik juga dapat diklasifikasikan menjadi respons positif dan respons negatif. Respons positif ditunjukkan melalui meningkatnya motivasi belajar, partisipasi aktif, rasa ingin tahu, serta ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, respons negatif ditandai oleh rendahnya perhatian, minimnya partisipasi, dan munculnya rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. penggunaan media *Baamboozle* mampu meningkatkan respons positif peserta didik karena pembelajaran disajikan dalam suasana yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.[86]

Berdasarkan uraian tersebut, respons peserta didik dalam penelitian ini mencakup berbagai tanggapan verbal maupun nonverbal yang muncul selama penggunaan *Baamboozle* pada pembelajaran SKI, seperti antusiasme, keaktifan dalam berdiskusi, keberanian menjawab pertanyaan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta minat untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Indikator respon peserta didik

Dalam penelitian kualitatif, respons peserta didik dapat dikaji melalui sejumlah indikator yang mencerminkan tingkat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Uno menjelaskan bahwa indikator respons peserta didik meliputi perhatian terhadap pembelajaran, motivasi belajar, partisipasi aktif, ketertarikan

[86] Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang."

terhadap materi, serta kemampuan memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.[87] Berbagai indikator tersebut dapat diperoleh melalui pengamatan secara langsung maupun berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik.

Hasil penelitian Nurlia, Wiratno, dan Mulhuda menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan beberapa indikator respons peserta didik, seperti bertambahnya antusiasme, keterlibatan dalam diskusi kelompok, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta kemampuan bekerja sama antarpeserta didik selama permainan berlangsung.[88] Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, indikator respons peserta didik dalam penelitian ini mencakup perhatian, motivasi, keaktifan, kerja sama, antusiasme, serta ketertarikan peserta didik selama mengikuti pembelajaran SKI dengan menggunakan media *Baamboozle*. Indikator-indikator tersebut akan dijadikan acuan dalam menganalisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada tahap penelitian.

---

[87] Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 2021.

[88] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8."

6. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran digital

   a. Faktor internal

      Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran digital dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik maupun pendidik. Faktor-faktor tersebut dikenal sebagai faktor internal karena berkaitan dengan kondisi psikologis, kemampuan, serta kesiapan individu dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam implementasi media pembelajaran digital, faktor internal memegang peranan penting karena menentukan sejauh mana peserta didik mampu menerima, memahami, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

      Salah satu faktor internal yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran digital adalah motivasi belajar.[89] Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, serta memiliki dorongan untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan. Selain motivasi, kemampuan literasi digital juga menjadi faktor yang penting karena berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat serta memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

      Selanjutnya, Yaumi (2021) menjelaskan bahwa kesiapan belajar, minat, serta sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi

[89] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.

turut menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis digital.[90] Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan bersikap terbuka terhadap penggunaan teknologi umumnya lebih mudah beradaptasi dengan media pembelajaran digital dibandingkan mereka yang belum memiliki kesiapan tersebut. Di sisi lain, kompetensi guru dalam merancang sekaligus mengelola pembelajaran digital juga merupakan bagian dari faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran.

Hasil penelitian Maulidiah, Syaifullah, dan Syarifuddin (2024) menunjukkan bahwa motivasi belajar dan antusiasme peserta didik mengalami peningkatan ketika guru mampu mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi secara menarik.[91] Oleh karena itu, dalam penelitian ini faktor internal mencakup motivasi belajar, minat, kesiapan dalam menggunakan teknologi, literasi digital peserta didik, serta kompetensi guru dalam mengimplementasikan media *Baamboozle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

b. Faktor eksternal

Selain faktor internal, keberhasilan pembelajaran digital juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal yang berasal dari lingkungan belajar. Faktor eksternal tersebut meliputi ketersediaan

[90] Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*.

[91] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."

sarana dan prasarana, dukungan dari sekolah, lingkungan keluarga, serta akses terhadap teknologi informasi. Berbagai faktor tersebut dapat berfungsi sebagai pendukung maupun penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.

Menurut Bates (2022), ketersediaan perangkat digital, jaringan internet yang stabil, serta dukungan infrastruktur merupakan prasyarat penting bagi terlaksananya pembelajaran digital secara efektif.[92] Tanpa fasilitas yang memadai, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi akan sulit dilaksanakan secara optimal. Selain itu, kebijakan sekolah beserta dukungan institusi juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan implementasi berbagai inovasi pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian Nurlia, Wiratno, dan Mulhuda (2025) menunjukkan bahwa kualitas jaringan internet, ketersediaan perangkat, serta fasilitas sekolah menjadi faktor yang sangat memengaruhi efektivitas penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran.[93] Sementara itu, Aulia, Pratiwi, dan Desiningrum (2025) menjelaskan bahwa dukungan lingkungan belajar yang kondusif, baik dari pihak sekolah maupun orang tua, mampu meningkatkan keberhasilan penerapan media pembelajaran digital

[92] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.
[93] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8."

karena peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih baik untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar.[94]

Berdasarkan uraian tersebut, faktor eksternal dalam penelitian ini mencakup ketersediaan perangkat digital, akses internet, fasilitas sekolah, dukungan kebijakan madrasah, serta lingkungan belajar yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Seluruh faktor tersebut akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pengaruhnya terhadap implementasi aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

[94] Aulia, Pratiwi, and Desiningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar."

# BAB III
# METODE PENELITIAN

## A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif yang menggunakan desain studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena bertujuan mengkaji secara mendalam proses implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *Platform Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 4 Sleman, dengan menitikberatkan pada pengungkapan fakta, proses, pengalaman, serta makna yang muncul dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara nyata. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen utama pada proses pengumpulan dan analisis data.[95] Senada dengan pendapat tersebut, Creswell dan Poth menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan mengeksplorasi sekaligus memahami makna yang dibangun oleh individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena atau permasalahan sosial tertentu.[96]

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi kasus karena kajiannya dipusatkan pada satu kasus spesifik, yaitu implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui *Platform*

---

[95] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Alfabeta, 2022).

[96] John W Creswell and Cheryl N Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (SAGE Publications, 2018), https://collegepublishing.sagepub.com/products/qualitative-inquiry-and-research-design-4-246896.

*Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XI MAN 4 Sleman. Menurut Creswell dan Poth (2018), studi kasus merupakan strategi penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi secara mendalam suatu sistem yang terikat (*bounded system*) berdasarkan batasan waktu dan tempat tertentu.[97] Pendapat tersebut sejalan dengan Robert K. Yin yang menyatakan bahwa metode studi kasus tepat digunakan untuk memahami fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata.[98] Dengan demikian, pendekatan studi kasus dipandang mampu memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai proses penerapan Platform *Baamboozle*, respons peserta didik, serta berbagai faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya dalam pembelajaran SKI.

Penelitian ini menerapkan pendekatan naturalistik, eksploratif, dan interpretatif. Pendekatan naturalistik dipilih karena penelitian dilaksanakan pada situasi yang berlangsung secara alamiah tanpa adanya perlakuan ataupun manipulasi terhadap subjek penelitian Sugiyono, Sementara itu, pendekatan eksploratif dan interpretatif digunakan untuk menelusuri informasi secara mendalam sekaligus menafsirkan makna yang terkandung dalam data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.[99] Menurut Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln, penelitian kualitatif interpretatif bertujuan memahami suatu fenomena

[97] Creswell and Poth.

[98] Robert K Yin, *Case Study Research and Applications: Design and Methods*, 6th ed. (Sage Publications, 2018).

[99] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 2022.

berdasarkan makna yang dikonstruksi oleh individu dalam konteks sosialnya.[100] Dengan demikian, penggunaan ketiga pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Platform *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 4 Sleman.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman yang berlokasi di Jalan Pakem–Turi Km 1, Dusun Pojok, Kalurahan Harjobinangun, Kapanewon Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55582. MAN 4 Sleman merupakan salah satu madrasah aliyah negeri di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia yang terus mendorong pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi.

## C. Subjek Penelitian dan Informan

Subjek penelitian adalah individu atau pihak yang ditetapkan sebagai sumber utama dalam memperoleh data sesuai dengan fokus penelitian. Pada penelitian kualitatif, penentuan informan tidak didasarkan pada banyaknya jumlah sampel, melainkan pada kemampuan informan untuk memberikan informasi yang mendalam mengenai fenomena yang sedang dikaji. Atas dasar tersebut, penelitian ini menggunakan teknik

[100] Norman K Denzin and Yvonna S Lincoln, *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 5th ed. (Sage Publications, 2018).

*purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Sugiyono menjelaskan bahwa purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel sumber data yang didasarkan pada pertimbangan bahwa informan memiliki pengetahuan, pengalaman, serta keterlibatan langsung terhadap objek penelitian.[101] Pandangan tersebut sejalan dengan Creswell dan Poth yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, informan dipilih secara sengaja (*purposefully selected*) karena dipandang sebagai *information-rich cases*, yaitu pihak yang mampu menyediakan informasi yang kaya sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.[102]

Berdasarkan pertimbangan tersebut, informan dalam penelitian ini meliputi guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai informan utama, serta peserta didik kelas XI MAN 4 Sleman yang telah mengikuti pembelajaran SKI menggunakan aplikasi *Baamboozle*. Guru SKI dipilih karena memiliki keterlibatan langsung dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan *Baamboozle*. Adapun peserta didik dipilih karena memiliki pengalaman langsung mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle* sehingga mampu memberikan informasi mengenai pengalaman belajar, respons, serta persepsi terhadap penerapan media tersebut. Jumlah informan dalam

[101] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 3rd ed. (Alfabeta, 2023).
[102] Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

penelitian ini diperkirakan terdiri atas 1 orang guru SKI, dan 3-4 peserta didik kelas XI. Penentuan jumlah informan bersifat fleksibel sesuai dengan prinsip kecukupan data (*data saturation*), yaitu ketika informasi yang diperoleh telah berulang dan tidak ditemukan lagi data baru yang signifikan.

Pemilihan informan tersebut diharapkan dapat menghasilkan data yang komprehensif melalui penerapan triangulasi sumber sehingga kredibilitas hasil penelitian semakin terjamin. Menurut Denzin dan Lincoln (2018), pemanfaatan beragam sumber data dalam penelitian kualitatif merupakan salah satu strategi untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti.[103] Dengan demikian, keterlibatan guru, peserta didik, dan pihak manajemen madrasah diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian karena berfungsi untuk memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian. Sugiyono menjelaskan bahwa pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama melalui penggunaan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi guna menghasilkan data yang kredibel.[104]

[103] Denzin and Lincoln, *The Sage Handbook of Qualitative Research*.
[104] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 2023.

Pandangan tersebut sejalan dengan Creswell dan Poth yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif memanfaatkan berbagai sumber data untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap fenomena yang dikaji.[105] Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang saling melengkapi untuk memperoleh data mengenai penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

**1. Observasi**

Observasi dilaksanakan secara langsung selama proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 4 Sleman yang memanfaatkan platform *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Melalui teknik ini, peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran, meliputi tahapan yang dilakukan oleh guru, interaksi antara guru dan peserta didik, tingkat partisipasi serta respons peserta didik, dan suasana kelas selama penggunaan *Baamboozle*. Seluruh hasil pengamatan didokumentasikan dalam bentuk lembar observasi dan catatan lapangan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian. Menurut Sugiyono, teknik observasi memungkinkan peneliti memperoleh data faktual mengenai

[105] Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

kondisi yang berlangsung di lapangan sehingga dapat memperkuat temuan yang diperoleh melalui wawancara.[106]

**2. Wawancara**

Wawancara menjadi teknik utama dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle*. Wawancara dilaksanakan secara semiterstruktur kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), serta peserta didik kelas XI yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle*. Pelaksanaannya didukung oleh instrumen berupa pedoman wawancara, alat perekam suara (atas persetujuan informan), dan catatan lapangan. Data yang dihimpun meliputi proses penerapan *Baamboozle*, respons peserta didik, serta berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat penggunaannya dalam pembelajaran. Menurut Creswell dan Poth, wawancara merupakan teknik yang efektif dalam penelitian kualitatif karena memungkinkan peneliti memahami pengalaman, persepsi, serta makna yang diberikan informan terhadap suatu fenomena.[107]

Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru SKI, dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilaksanakan melalui

[106] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2022), https://books.google.com/books/about/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan.html?id=.

[107] Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

perbandingan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan *member checking* kepada para informan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh telah sesuai dengan informasi yang mereka sampaikan. Melalui langkah-langkah tersebut, proses pengumpulan data diharapkan menghasilkan data yang kredibel, konsisten, dan selaras dengan tujuan penelitian.

**3. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung untuk melengkapi sekaligus memperkuat temuan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan mencakup perangkat pembelajaran, bahan ajar, soal yang terdapat pada aplikasi *Baamboozle*, foto kegiatan pembelajaran, tangkapan layar (*screenshot*) penggunaan *Baamboozle*, jadwal pembelajaran, serta berbagai dokumen lain yang relevan dengan fokus penelitian. Dokumen tersebut dimanfaatkan untuk memverifikasi informasi hasil wawancara sehingga kredibilitas data penelitian dapat lebih terjamin. Denzin dan Lincoln menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan salah satu sumber data yang penting dalam penelitian kualitatif karena mampu menyediakan bukti empiris yang mendukung temuan penelitian.[108]

## E. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat kredibilitas serta dapat

[108] Denzin and Lincoln, *The Sage Handbook of Qualitative Research*.

dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian ini mengacu pada konsep trustworthiness yang dikemukakan oleh Lincoln dan Guba, yang meliputi *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Penerapan konsep tersebut dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta *member checking*. Triangulasi sumber diterapkan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru SKI, dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk saling mengonfirmasi temuan. Selain itu, peneliti melaksanakan member checking, berdiskusi dengan dosen pembimbing selama proses analisis, serta menganalisis data secara sistematis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi dalam menggambarkan implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman.[109]

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana. Model ini dipilih karena sesuai dengan pendekatan penelitian kualitatif yang bertujuan memahami secara mendalam penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi

[109] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 2023.

*Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 4 Sleman. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak proses pengumpulan data hingga penelitian berakhir sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman yang utuh terhadap fenomena yang diteliti. Menurut Miles *et al*, analisis data kualitatif merupakan proses interaktif yang berlangsung terus-menerus melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.[110] Pandangan tersebut sejalan dengan Sugiyono yang menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara sistematis mulai sebelum memasuki lapangan, selama pengumpulan data, hingga setelah seluruh data terkumpul.[111]

Tahap pertama adalah reduksi data (*data condensation*), yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengelompokkan, dan mentransformasikan data mentah yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle*, respons peserta didik, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya. Data yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian tidak digunakan agar proses analisis lebih terarah. Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa pengorganisasian dan pengodean data merupakan tahapan penting dalam

[110] Matthew B Miles, A Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, ed. 3 (SAGE Publications, 2014).
[111] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 2023.

penelitian kualitatif karena membantu peneliti mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan antardata secara sistematis.[112]

Tahap kedua adalah penyajian data (*data display*). Setelah melalui proses reduksi, data disusun dalam bentuk uraian naratif yang didukung oleh tabel, matriks, maupun kutipan hasil wawancara sehingga keterkaitan antar kategori dan tema lebih mudah dipahami. Penyajian data dilakukan secara sistematis sesuai dengan rumusan masalah penelitian untuk memudahkan peneliti mengenali pola, membandingkan informasi dari setiap informan, serta menginterpretasikan temuan secara komprehensif.

Tahap terakhir adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification)*. Pada tahap ini, peneliti menginterpretasikan seluruh hasil penelitian berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, kemudian menyusun kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian. Kesimpulan tersebut diverifikasi secara berulang melalui perbandingan data dari berbagai sumber menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, serta member checking kepada informan apabila diperlukan. Proses verifikasi ini bertujuan memastikan bahwa setiap kesimpulan benar-benar didukung oleh data empiris yang diperoleh di lapangan. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara manual dengan memanfaatkan pedoman analisis, tabel kategorisasi data, serta aplikasi pengolah kata untuk membantu proses pengelompokan dan

[112] Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

penyusunan data sehingga keseluruhan proses analisis berlangsung secara sistematis, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

# BAB IV
# HASIL DAN PEMBAHASAN

## A. Gambaran Umum

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman yang berlokasi di Jalan Turi Km. 1, Pojok, Kalurahan Harjobinangun, Kapanewon Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. MAN 4 Sleman merupakan madrasah aliyah negeri yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini berdiri pada 4 Maret 1968 dan telah memperoleh akreditasi A, yang menunjukkan bahwa penyelenggaraan pendidikannya telah memenuhi Standar Nasional Pendidikan. Lokasi penelitian dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian serta memiliki karakteristik yang mendukung pelaksanaan penelitian.

Secara geografis, MAN 4 Sleman berada di kawasan utara Kabupaten Sleman dengan lingkungan belajar yang relatif kondusif karena jauh dari pusat keramaian kota. Madrasah ini mudah diakses oleh peserta didik dari berbagai wilayah di Kabupaten Sleman maupun daerah sekitarnya. Pelaksanaan proses pembelajaran didukung oleh berbagai sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, masjid, ruang keterampilan, serta fasilitas teknologi pembelajaran yang menunjang penerapan pembelajaran berbasis digital.

Sebagai lembaga pendidikan Islam, MAN 4 Sleman memiliki visi "Terwujudnya Generasi MULIA SEJATI", yaitu Mandiri, Unggul, Latif,

Islami, Amanah, Semangat Jaga Lingkungan, Terampil, dan Inovatif. Visi tersebut diwujudkan melalui berbagai misi, antara lain mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif; menumbuhkan jiwa kepemimpinan peserta didik; mengembangkan minat dan bakat; membiasakan akhlakul karimah; membangun budaya peduli lingkungan; serta meningkatkan mutu pelayanan pendidikan yang kreatif dan inovatif.

| No | Jabatan | Nama Jabatan |
|---|---|---|
| 1 | Kepala Madrasah | Drs. Ahmad Arif Makruf, M.A., M.Si. |
| 2 | Kepala Tata Usaha | Wahir Tupono, S.A.P. |
| 3 | Wakil Kepala Madrasah Bidang Akademik/Kurikulum | Safitri Ida Kusumastuti |
| 4 | Wakil Kepala Madrasah Bidang Kesiswaan | Nuke Koesrini, S.H. |
| 5 | Wakil Kepala Madrasah Bidang Sarana dan Prasarana | Bidang Sarana dan Prasarana |
| 6 | Wakil Kepala Madrasah Bidang Hubungan Masyarakat (Humas) | Bidang Hubungan Masyarakat |
| 7 | Kepala Laboratorium | Kepala Laboratorium |
| 8 | Kepala Perpustakaan | Kepala Perpustakaan |
| 9 | Koordinator Keagamaan | Koordinator Keagamaan |
| 10 | Koordinator Program Keterampilan | Koordinator Program Keterampilan |
| 11 | Guru Mata Pelajaran | Seluruh Guru Mata Pelajaran |
| 12 | Guru Bimbingan dan Konseling (BK) | Guru BK |
| 13 | Wali Kelas | Seluruh Wali Kelas |
| 14 | Tenaga Kependidikan | Tenaga Administrasi dan Kependidikan |
| 15 | Organisasi Siswa (OSIS, MPK, Dewan Ambalan, dll.) | Pengurus Organisasi Siswa |
| 16 | Peserta Didik | Seluruh Peserta Didik MAN 4 Sleman |

## B. Hasil Penelitian

### 1. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan *Baamboozle*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Baamboozle* telah dilaksanakan sejak tahun 2020. Media tersebut digunakan sekitar dua hingga tiga kali dalam setiap semester sebagai variasi pembelajaran sekaligus sarana untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.[113]

Guru menjelaskan bahwa sebelum memanfaatkan *Baamboozle*, pembelajaran SKI lebih banyak menggunakan metode ceramah, diskusi, dan presentasi.[114] Meskipun metode tersebut mampu membantu peserta didik memahami materi, guru mengamati bahwa tidak semua peserta didik dapat mempertahankan fokus dan antusiasme belajar dalam waktu yang relatif lama. Kondisi tersebut mendorong guru untuk mencari media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup tanpa mengurangi substansi materi yang disampaikan.

Dalam tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menentukan materi yang akan disampaikan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah disusun melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Setelah materi ditetapkan, guru menyusun butir-butir soal yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran, kemudian memasukkannya ke dalam *platform Baamboozle*. Proses tersebut dilakukan agar aktivitas permainan yang disajikan tetap selaras

[113] SKI Guru, "Hasil Wawancara Guru Ski," 2026.
[114] Guru.

dengan tujuan pembelajaran serta dapat digunakan sebagai media penguatan materi sekaligus evaluasi pemahaman peserta didik.

> "Sebelum membuat permainan di *Baamboozle*, saya menyesuaikan dulu materinya dengan CP, TP, dan modul ajar. Setelah itu baru saya menyusun soal-soalnya agar sesuai dengan materi yang akan dipelajari".[115]

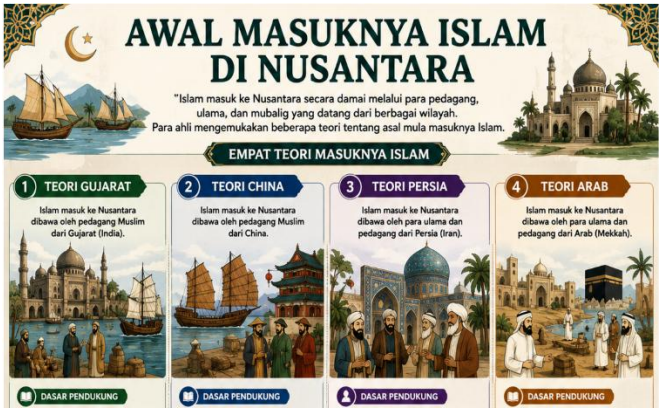
Lebih lanjut, guru mengungkapkan bahwa *Baamboozle* dipilih karena mudah digunakan serta memiliki fitur permainan yang dapat diterapkan tanpa mengharuskan peserta didik mengunduh aplikasi tambahan pada perangkat mereka.[116] Guru hanya perlu menyiapkan soal-soal pada platform *Baamboozle*, kemudian menampilkan permainan melalui LCD proyektor agar dapat diikuti oleh seluruh peserta didik secara bersama-sama. Menurut guru, sistem pemberian poin, kompetisi antarkelompok, serta unsur gamifikasi yang terdapat dalam platform tersebut mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru memanfaatkan *Baamboozle* sebagai media utama dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran berupa laptop dan LCD proyektor, kemudian menampilkan halaman permainan *Baamboozle* di depan kelas. Guru juga menjelaskan mekanisme serta aturan permainan kepada seluruh peserta didik sebelum kegiatan dimulai sehingga proses

[115] Guru.
[116] Guru.

pembelajaran dapat berlangsung secara terarah, tertib, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.[117]

Dokumentasi penelitian turut memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan penggunaan platform *Baamboozle* pada materi Masuknya Islam ke Nusantara. Tampilan media memperlihatkan papan permainan yang berisi sejumlah soal dengan bobot nilai yang berbeda-beda. Materi yang disajikan mencakup teori masuknya Islam ke Nusantara, proses akulturasi budaya Islam dengan budaya lokal, bukti-bukti sejarah, serta tokoh-tokoh yang berperan dalam penyebaran Islam di Indonesia. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* tidak hanya menghadirkan unsur gamifikasi yang menarik bagi peserta didik, tetapi juga tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.




Gambar 4.1 Screenshot media pembelajaran *Baamboozle* pada materi Masuknya Islam ke Nusantara.

Berdasarkan ha  sil wawancara dengan peserta didik, penggunaan *Baamboozle* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan

[117] XI observasi, kelas, Hasil observasi kelas (2026).

dengan pembelajaran yang biasa mereka ikuti. Peserta didik menyampaikan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk permainan sehingga suasana kelas terasa lebih menyenangkan. Selain itu, mereka mengungkapkan bahwa sistem permainan yang diterapkan mampu mendorong mereka untuk lebih memperhatikan penjelasan guru, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran.[118]

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat dipahami bahwa penerapan *Baamboozle* di MAN 4 Sleman tidak hanya didorong oleh perkembangan teknologi pembelajaran, tetapi juga berangkat dari kebutuhan guru untuk menciptakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi, guru berupaya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna tanpa mengabaikan ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya.

Perencanaan merupakan tahap awal yang menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 4 Sleman melakukan beberapa persiapan sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis

[118] XI Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa," 2026.

gamifikasi menggunakan *Baamboozle*. Persiapan tersebut meliputi penyesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), penentuan materi yang akan diajarkan, penyusunan soal pada platform *Baamboozle*, serta penyiapan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa sebelum menyusun media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan identifikasi terhadap Capaian Pembelajaran (CP) yang harus dicapai oleh peserta didik. Langkah tersebut dilakukan agar materi yang disampaikan tetap sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka.[119] Setelah menentukan CP, guru memilih materi Masuknya Islam ke Nusantara karena dinilai sesuai untuk dikemas dalam bentuk permainan berbasis pertanyaan dan diskusi kelompok.

Temuan tersebut didukung oleh dokumen Capaian Pembelajaran SKI Fase F yang menunjukkan bahwa peserta didik diharapkan mampu menganalisis proses masuknya Islam ke Nusantara melalui berbagai teori, seperti teori Gujarat, teori Arab, teori Persia, dan teori Cina, serta memahami karakteristik penyebaran Islam di Indonesia. Berdasarkan capaian tersebut, guru menyusun butir-butir soal pada *platform Baamboozle* sesuai dengan indikator pembelajaran sehingga setiap pertanyaan yang diberikan tetap mengarah pada pencapaian kompetensi yang diharapkan.

[119] Guru, "Hasil Wawancara Guru Ski."

Selanjutnya, guru menyusun soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam *platform Baamboozle.* Berdasarkan dokumentasi penelitian, soal yang disiapkan mencakup berbagai pokok bahasan yang berkaitan dengan materi Masuknya Islam ke Nusantara, seperti faktor strategis letak Indonesia dalam jalur perdagangan, teori-teori masuknya Islam, akulturasi budaya Islam dengan budaya lokal, bukti sejarah penyebaran Islam, serta tokoh-tokoh yang berperan dalam perkembangan Islam di Indonesia. Penyusunan soal dilakukan secara bertahap dengan tingkat kesulitan yang bervariasi agar peserta didik dapat mengikuti permainan secara bertahap sekaligus menguji tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Dokumentasi penelitian menunjukkan bahwa setiap soal disusun dalam bentuk papan permainan dengan sistem poin yang berbeda pada setiap kotak pertanyaan. Selain berfungsi sebagai media evaluasi, sistem poin tersebut menjadi salah satu unsur gamifikasi yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif berdiskusi dan menjawab setiap pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.

> "Saya membuat soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda supaya siswa tidak mudah menebak dan tetap tertantang."[120]

[120] Guru.



Gambar 4.2 permainan dengan sistem poin

Selain menyiapkan materi dan soal, guru juga melakukan persiapan terhadap perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Berdasarkan hasil wawancara, guru memastikan laptop, LCD proyektor, serta jaringan internet berada dalam kondisi yang baik sebelum pembelajaran dimulai.[121] Persiapan tersebut dilakukan untuk meminimalkan kendala teknis yang berpotensi menghambat jalannya pembelajaran. Guru juga merancang mekanisme permainan, meliputi pembagian kelompok, tata cara pemilihan soal, sistem pemberian poin, serta aturan permainan agar seluruh peserta didik memahami alur kegiatan sebelum permainan dimulai.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran, guru telah menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran dan membuka *platform Baamboozle*. Guru juga menjelaskan aturan permainan kepada seluruh

[121] Guru.

peserta didik, termasuk mekanisme pemilihan soal, waktu berdiskusi, serta sistem penilaian yang digunakan selama permainan berlangsung.[122] Kesiapan tersebut membuat proses pembelajaran berjalan secara terstruktur sehingga peserta didik dapat mengikuti setiap tahapan kegiatan tanpa mengalami kebingungan mengenai mekanisme permainan.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat dipahami bahwa tahap perencanaan penggunaan *Baamboozle* di MAN 4 Sleman dilaksanakan secara sistematis. Guru tidak hanya menyiapkan media pembelajaran, tetapi juga memastikan kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran, menyusun soal berdasarkan indikator pembelajaran, menyiapkan perangkat pendukung, serta merancang mekanisme permainan yang akan diterapkan di kelas. Perencanaan yang matang tersebut menjadi salah satu faktor pendukung kelancaran pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Baamboozle* serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap implementasi dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Baamboozle* dilaksanakan melalui tahapan pembelajaran yang sistematis, dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang

[122] observasi, kelas, Hasil observasi kelas.

mengarahkan jalannya permainan sehingga proses pembelajaran tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

> "Anak-anak saya bagi menjadi beberapa kelompok. Mereka bergantian memilih nomor soal, kemudian berdiskusi sebelum menjawab."[123]

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengondisikan kelas, memimpin doa bersama, serta melakukan presensi peserta didik. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan apersepsi dengan menghubungkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi Masuknya Islam ke Nusantara. Tahap pendahuluan tersebut bertujuan untuk membangun kesiapan belajar peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan mekanisme penggunaan *Baamboozle* kepada seluruh peserta didik, mulai dari cara memilih soal, sistem pemberian poin, aturan permainan, hingga tata cara berdiskusi dalam kelompok. Guru juga menegaskan bahwa setiap kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk memilih soal dan mengumpulkan poin berdasarkan ketepatan jawaban yang diberikan. Penjelasan tersebut bertujuan agar seluruh peserta didik memahami alur permainan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara tertib, kondusif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

[123] Guru, "Hasil Wawancara Guru Ski."



Gambar 4.3 guru menjelaskan mekanisme permainan

Setelah seluruh peserta didik memahami aturan permainan, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Pembagian kelompok dilakukan untuk mendorong terjadinya kerja sama antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Setiap kelompok kemudian memperoleh kesempatan secara bergantian untuk memilih nomor soal yang tersedia pada tampilan *Baamboozle*. Guru menampilkan soal melalui LCD proyektor sehingga seluruh peserta didik dapat melihat pertanyaan yang muncul pada layar.

Selama permainan berlangsung, setiap kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan jawaban sebelum menyampaikannya kepada guru. Berdasarkan hasil observasi, hampir seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam proses diskusi. Peserta didik tampak saling bertukar pendapat, menyampaikan argumentasi, serta berusaha menemukan jawaban yang paling tepat agar kelompoknya memperoleh poin. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan mendorong interaksi antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

**2. Respons Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* dalam Pembelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 Sleman**

a. Pengalaman Siswa Mengikuti Pembelajaran Menggunakan *Baamboozle*

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sebagian besar peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan *Baamboozle* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang biasa mereka ikuti. Pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah, diskusi, dan presentasi menjadi lebih menarik karena dipadukan dengan unsur permainan yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.[124]

Peserta didik menjelaskan bahwa ketika pertama kali mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle*, mereka merasa tertarik karena tampilan media yang berbeda dengan media pembelajaran yang biasa digunakan. Adanya papan permainan, sistem poin, serta kompetisi antarkelompok membuat suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan

[124] Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa."

semangat belajar.[125] Meskipun pada awalnya beberapa peserta didik belum memahami mekanisme permainan, guru memberikan penjelasan mengenai aturan penggunaan *Baamboozle* sehingga seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Hasil observasi semakin menguatkan temuan tersebut. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peserta didik tampak menyimak penjelasan guru mengenai tata cara dan mekanisme permainan yang akan dilaksanakan. Setelah memahami aturan yang telah disampaikan, peserta didik dapat mengikuti jalannya permainan secara tertib, terlibat aktif dalam diskusi kelompok, serta berpartisipasi memberikan jawaban atas setiap pertanyaan yang diajukan. Selama proses pembelajaran berlangsung, tidak ditemukan kendala yang berarti dalam penggunaan media tersebut karena guru senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik selama kegiatan berlangsung.[126]

b. Perasaan Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran Menggunakan *Baamboozle*

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat dipahami bahwa penerapan *Baamboozle* mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Kehadiran media ini tidak hanya menjadi alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran,

[125] Wawancara, siswa kelas.
[126] observasi, kelas, Hasil observasi kelas.

tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peserta didik menyampaikan melalui hasil wawancara bahwa mereka menikmati proses pembelajaran yang memanfaatkan *Baamboozle*. Menurut mereka, penyajian materi dalam bentuk permainan menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi secara langsung. Kehadiran unsur gamifikasi dalam *Baamboozle* juga dinilai mampu mengurangi rasa jenuh sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik untuk diikuti.[127]

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sistem perolehan poin serta kompetisi antarkelompok mendorong setiap kelompok untuk memberikan jawaban terbaik. Kondisi tersebut membuat peserta didik terdorong untuk lebih memperhatikan penjelasan guru sebelum permainan dimulai karena mereka meyakini bahwa pemahaman materi yang baik akan membantu kelompok memperoleh poin yang lebih banyak.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas tampak lebih dinamis ketika permainan dimulai. Peserta didik terlihat antusias menunggu

[127] Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa."

kesempatan kelompoknya memilih soal, sekaligus memberikan dukungan kepada teman yang mewakili kelompok dalam menyampaikan jawaban.[128] Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu membangun suasana belajar yang lebih aktif sekaligus menyenangkan.

Secara umum, respons emosional peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* menunjukkan kecenderungan yang positif. Munculnya rasa senang, antusias, dan semangat yang lebih tinggi selama mengikuti pembelajaran mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya mereka ikuti.

c. Motivasi Belajar Siswa dalam Menggunakan Aplikasi *Baamboozle*
Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan

*Baamboozle* memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Peserta didik mengungkapkan bahwa penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan membuat mereka lebih antusias mengikuti kegiatan belajar dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah maupun pemberian tugas. Suasana belajar yang interaktif, dipadukan dengan

[128] Wawancara, siswa kelas.

adanya kompetisi antarkelompok, mendorong peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti penjelasan guru.

Mayoritas peserta didik juga menyatakan bahwa sistem perolehan poin pada *Baamboozle* menjadi salah satu aspek yang meningkatkan motivasi mereka selama pembelajaran.[129] Setiap kelompok berupaya memperoleh nilai tertinggi melalui diskusi dan penyampaian jawaban yang tepat. Situasi tersebut mendorong peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik sebelum memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang muncul dalam permainan.

"Biasanya pelajaran SKI terasa biasa saja, tapi waktu pakai *Baamboozle* jadi lebih semangat karena ada kompetisi."[130]

Keterangan tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru SKI. Guru menjelaskan bahwa penggunaan *Baamboozle* memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Menurutnya, peserta didik yang sebelumnya cenderung kurang aktif mulai menunjukkan minat untuk berdiskusi dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.[131] Unsur permainan yang terdapat dalam *Baamboozle* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga antusiasme peserta didik tetap terjaga dari awal hingga akhir pembelajaran.

[129] Wawancara, siswa kelas.
[130] Wawancara, siswa kelas.
[131] Guru, “Hasil Wawancara Guru Ski.”

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik tampak antusias mengikuti jalannya permainan. Mereka memperhatikan setiap soal yang ditampilkan, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menunjukkan semangat ketika memperoleh poin.[132] Antusiasme tersebut terlihat dari tingginya partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan minimnya peserta didik yang menunjukkan sikap tidak memperhatikan pembelajaran.

d. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasakan peningkatan keterlibatan selama pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Baamboozle*. Ketika permainan berlangsung, mereka aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, menyampaikan gagasan, serta bersama-sama menentukan jawaban atas setiap pertanyaan yang diberikan. Menurut peserta didik, penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan membuat mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi dibandingkan dengan pembelajaran yang biasanya mereka ikuti.[133]

Keterangan tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran SKI. Guru mengungkapkan bahwa penerapan *Baamboozle* membuat peserta didik menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Selain menyimak penjelasan materi, peserta didik juga aktif berdiskusi dalam

[132] observasi, kelas, Hasil observasi kelas.
[133] Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa."

kelompok dan memberikan tanggapan pada saat pembahasan soal. Guru turut memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan jawaban sekaligus merespons jawaban yang disampaikan oleh kelompok lain.[134]

"Kalau belajar pakai *Baamboozle* lebih seru karena ada permainan dan poin. Jadi kami semangat buat jawab pertanyaan."[135]

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang memperlihatkan antusiasme peserta didik selama mengikuti jalannya permainan. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik terlihat berdiskusi sebelum menentukan jawaban, menyimak penjelasan guru dengan baik, serta memberikan respons terhadap jawaban kelompok lain pada saat sesi pembahasan berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan *Baamboozle* tercermin dari keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok, penyampaian jawaban, pemberian tanggapan terhadap kelompok lain, serta partisipasi aktif selama permainan berlangsung.[136]

e. Kerja sama dalam kelompok

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Baamboozle* mendorong peserta didik untuk menjalin kerja sama

[134] Guru, “Hasil Wawancara Guru Ski.”
[135] Wawancara, siswa kelas, “Wawancara Siswa.”
[136] Guru, “Hasil Wawancara Guru Ski”; Wawancara, siswa kelas, “Wawancara Siswa”; observasi, kelas, Hasil observasi kelas.

dalam menyelesaikan setiap pertanyaan yang diberikan. Sebelum menentukan jawaban, seluruh anggota kelompok terlibat dalam diskusi, saling bertukar gagasan, serta mempertimbangkan berbagai alternatif jawaban hingga mencapai kesepakatan. Menurut peserta didik, proses tersebut memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran berlangsung.

"Sebelum menjawab kami berdiskusi dulu sama teman satu kelompok supaya jawabannya benar."[137]

Guru juga mengungkapkan bahwa penerapan *Baamboozle* membuat peserta didik lebih aktif bekerja sama ketika menyelesaikan soal. Sebelum jawaban disampaikan, guru memberikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi sehingga interaksi antarpeserta didik dapat berlangsung secara optimal selama proses pembelajaran.[138]

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang memperlihatkan bahwa selama permainan berlangsung peserta didik terlibat aktif dalam diskusi bersama anggota kelompoknya sebelum menentukan jawaban. Beberapa peserta didik tampak saling memberikan penjelasan, mengemukakan pendapat, serta bersama-sama menetapkan jawaban yang akan disampaikan kepada guru.[139]

[137] Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa."
[138] Guru, "Hasil Wawancara Guru Ski."
[139] observasi, kelas, Hasil observasi kelas.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian, kerja sama peserta didik selama pembelajaran menggunakan *Baamboozle* tercermin melalui aktivitas diskusi kelompok, pertukaran pendapat, saling membantu dalam menyelesaikan soal, serta penyampaian jawaban yang didasarkan pada hasil kesepakatan bersama.

f. Kemudahan memahami materi pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Baamboozle* memberikan kemudahan dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Peserta didik menjelaskan bahwa soal-soal yang dikerjakan setelah guru menyampaikan materi membantu mereka mengingat kembali pokok bahasan yang telah dipelajari. Selain itu, penjelasan guru terhadap setiap jawaban setelah soal selesai dibahas turut memperjelas jawaban yang benar beserta uraian materi yang menyertainya.[140]

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, *Baamboozle* dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan peninjauan ulang terhadap materi yang telah disampaikan. Melalui permainan tersebut, guru dapat mengidentifikasi bagian materi yang masih belum dipahami oleh peserta didik, kemudian memberikan penjelasan kembali sebelum kegiatan pembelajaran ditutup.[141]

[140] Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa."
[141] Guru, "Hasil Wawancara Guru Ski."

Temuan observasi memperlihatkan bahwa peserta didik memberikan perhatian terhadap pembahasan jawaban yang disampaikan guru setelah permainan selesai dilaksanakan. Selama proses tersebut, beberapa peserta didik juga mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami sehingga interaksi dalam pembelajaran berlangsung dengan baik.[142]

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian, diperoleh temuan bahwa penggunaan *Baamboozle* membantu peserta didik memahami kembali materi melalui aktivitas menjawab soal yang dilanjutkan dengan pembahasan jawaban oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

g. Kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan *Baamboozle* membuat mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban selama proses pembelajaran. Rasa percaya diri tersebut muncul karena sebelum memberikan jawaban, setiap kelompok terlebih dahulu melakukan diskusi sehingga peserta didik merasa lebih yakin terhadap hasil jawaban yang akan disampaikan.[143]

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Baamboozle* mendorong peserta didik untuk lebih berani mengemukakan jawaban maupun pendapat saat

[142] observasi, kelas, Hasil observasi kelas.
[143] Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa."

kegiatan diskusi berlangsung. Guru juga memberikan kesempatan kepada seluruh kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka sehingga setiap peserta didik memperoleh peluang yang sama untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.[144]

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat bersedia menyampaikan hasil jawaban kelompok di depan kelas serta memberikan tanggapan terhadap jawaban yang disampaikan oleh kelompok lain ketika guru membuka sesi diskusi.[145]

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian, diperoleh temuan bahwa kepercayaan diri peserta didik tercermin dari keberanian mereka dalam menyampaikan jawaban, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran dengan menggunakan *Baamboozle* berlangsung.

h. Harapan dan saran siswa terhadap penggunaan *baamboozle*

Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas peserta didik mengungkapkan harapan agar *Baamboozle* tetap dimanfaatkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) maupun pada mata pelajaran lainnya. Menurut mereka, penggunaan media tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak

[144] Guru, "Hasil Wawancara Guru Ski."
[145] observasi, kelas, Hasil observasi kelas.

membosankan dibandingkan dengan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan.[146]

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa beberapa peserta didik mengusulkan agar variasi soal serta bentuk permainan dalam *Baamboozle* terus dikembangkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih beragam. Selain itu, peserta didik berharap media tersebut dapat digunakan secara berkala sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.[147]

"Kalau bisa jenis permainannya ditambah lagi, misalnya gambar atau video supaya lebih menarik."[148]

Berdasarkan hasil wawancara, harapan yang disampaikan peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* mengindikasikan adanya tanggapan yang positif terhadap media pembelajaran tersebut. Peserta didik juga menginginkan agar pemanfaatan *Baamboozle* tetap diterapkan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.[149]

**3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Penerapan Aplikasi *Baamboozle* pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 Sleman**

a. Faktor Pendukung dalam Penerapan Aplikasi *Baamboozle*

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan beberapa faktor yang mendukung penerapan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XI MAN 4 Sleman.

[146] Wawancara, siswa kelas, "Wawancara Siswa."
[147] Wawancara, siswa kelas.
[148] Wawancara, siswa kelas.
[149] Wawancara, siswa kelas.

Faktor-faktor tersebut mencakup kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, ketersediaan sarana pembelajaran, serta respons positif peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, guru SKI mengemukakan bahwa kemudahan dalam menyiapkan dan mengoperasikan *Baamboozle* menjadi salah satu faktor yang mendukung penggunaannya. Guru dapat menyusun pertanyaan yang disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan sekaligus mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, *Baamboozle* dapat digunakan tanpa memerlukan pemasangan aplikasi tambahan sehingga dapat diakses melalui perangkat yang telah tersedia.[150]

Ketersediaan fasilitas pembelajaran di madrasah juga menjadi faktor yang mendukung pelaksanaan *Baamboozle*. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media tersebut didukung oleh laptop dan LCD proyektor yang digunakan untuk menampilkan permainan kepada seluruh peserta didik di dalam kelas. Dengan adanya fasilitas tersebut, seluruh peserta didik dapat mengikuti jalannya permainan secara bersama-sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain kesiapan guru dan ketersediaan fasilitas, antusiasme peserta didik turut menjadi faktor pendukung dalam penerapan *Baamboozle*. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik,

[150] Guru, "Hasil Wawancara Guru Ski."

mereka mengungkapkan ketertarikan mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan, pemberian poin, serta kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mendukung penerapan *Baamboozle* meliputi kesiapan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, tersedianya fasilitas yang memadai, serta keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Faktor Penghambat dalam Penerapan Aplikasi *Baamboozle*

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan beberapa faktor yang menjadi hambatan dalam penerapan aplikasi *Baamboozle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 4 Sleman. Hambatan tersebut berkaitan dengan aspek teknis maupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara, guru SKI menjelaskan bahwa keterbatasan alokasi waktu pembelajaran merupakan salah satu kendala dalam penggunaan *Baamboozle*. Pelaksanaan permainan memerlukan waktu yang relatif cukup lama karena setiap soal harus didiskusikan terlebih dahulu, kemudian dibahas kembali bersama peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu mengelola waktu secara

efektif agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan perencanaan.[151]

"Kendalanya waktu pembelajaran terbatas, sedangkan permainan membutuhkan waktu yang cukup supaya semua kelompok mendapat kesempatan."[152]

Selain keterbatasan waktu, guru juga mengatakan pelaksanaan *Baamboozle* juga menunjukkan bahwa beberapa peserta didik masih memerlukan arahan ketika mengikuti permainan, khususnya pada tahap awal penggunaan media. Guru perlu memberikan penjelasan mengenai tata cara permainan agar seluruh peserta didik memahami alur kegiatan pembelajaran yang menggunakan *Baamboozle*.[153]

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, sebagian dari mereka mengungkapkan bahwa kendala yang sesekali muncul berkaitan dengan koneksi internet maupun tampilan media ketika terjadi gangguan teknis. Meskipun demikian, guru tetap memberikan pendampingan dan arahan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sebagaimana mestinya.[154]

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi penelitian, dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat dalam penerapan *Baamboozle* meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perlunya penjelasan mengenai aturan permainan bagi peserta didik,

[151] Guru.
[152] Guru.
[153] Guru.
[154] Wawancara, siswa kelas, “Wawancara Siswa.”

serta adanya kendala teknis yang berpotensi terjadi selama penggunaan media.

## C. Pembahasan

### 1. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di MAN 4 Sleman

a. Analisis teori

Apabila ditinjau berdasarkan teori media pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 4 Sleman telah menjalankan fungsi media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Yaumi, yaitu sebagai sarana komunikasi yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih terstruktur, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.[155] Dalam praktiknya, *Baamboozle* tidak hanya dimanfaatkan sebagai media penyajian kuis, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terjalinnya interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Penyampaian materi melalui permainan interaktif membuat peserta didik lebih mudah mengikuti rangkaian kegiatan belajar sekaligus memahami materi yang sedang dipelajari.

Temuan penelitian selanjutnya memperlihatkan bahwa penggunaan *Baamboozle* selaras dengan fungsi kognitif media

[155] Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*.

pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Mayer.[156] Penyajian pertanyaan dalam bentuk visual yang dipadukan dengan aktivitas menjawab secara langsung membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif. Pada materi SKI yang memuat berbagai tokoh, peristiwa, dan kronologi sejarah, penyampaian materi melalui media digital interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru sehingga pemahaman terhadap materi menjadi semakin baik.

Selain mendukung aspek kognitif, penerapan *Baamboozle* juga menunjukkan fungsi afektif media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Smaldino, Lowther, dan Mims.[157] Selama proses pembelajaran, siswa tampak antusias mengikuti kegiatan, memberikan perhatian terhadap penjelasan guru, serta berpartisipasi aktif hingga permainan berakhir. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menarik perhatian sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, *Baamboozle* tidak hanya berperan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

[156] Mayer, *Multimedia Learning*, 2020.
[157] Smaldino, Lowther, and Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*.

Jika ditinjau dari aspek pemilihan media pembelajaran, penggunaan *Baamboozle* juga telah memenuhi kriteria yang dikemukakan oleh Smaldino *et al*. dan Yaumi.[158] Guru memilih media tersebut dengan mempertimbangkan kesesuaiannya terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi SKI yang diajarkan. Karakteristik peserta didik di MAN 4 Sleman yang telah terbiasa memanfaatkan perangkat digital menjadikan *Baamboozle* mudah digunakan selama pembelajaran. Di samping itu, materi SKI yang berisi fakta sejarah, tokoh, serta urutan peristiwa dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami sekaligus mengingat materi pembelajaran.

Apabila dianalisis dari perspektif gamifikasi, hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa implementasi *Baamboozle* telah mencerminkan karakteristik gamifikasi sebagaimana dijelaskan dalam landasan teori. Penerapan berbagai elemen permainan ke dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan belajar tidak lagi berlangsung secara konvensional, tetapi dikemas dalam suasana yang lebih interaktif. Berbagai unsur gamifikasi, seperti sistem skor, tantangan dalam bentuk kuis, kompetisi antarkelompok, serta pemberian umpan balik secara langsung, menjadi bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Kehadiran elemen-elemen

[158] Smaldino, Lowther, and Mims; Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*.

tersebut mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Selanjutnya, penerapan *Baamboozle* pada pembelajaran SKI juga menunjukkan kesesuaian dengan karakteristik *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagaimana telah diuraikan pada Bab II. Guru memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti permainan kelompok, sistem skor otomatis, dan kuis interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan fitur-fitur tersebut tidak hanya dimanfaatkan sebagai media evaluasi, tetapi juga berfungsi untuk memfasilitasi diskusi, memperkuat kerja sama antarpeserta didik, serta meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Apabila dikaitkan dengan karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang tidak hanya menekankan kemampuan peserta didik dalam mengingat fakta-fakta sejarah, tetapi juga memahami rangkaian peristiwa serta nilai-nilai keteladanan yang terkandung di dalamnya. Penyampaian materi melalui kuis interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meninjau kembali materi yang telah dipelajari dengan cara yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Dengan demikian, implementasi *Baamboozle* tidak hanya mendukung proses penyampaian materi, tetapi juga membantu guru mewujudkan pembelajaran SKI yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

b. Perbandingan dengan penelitian terdahulu

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XI MAN 4 Sleman dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang disusun secara sistematis. Dalam praktiknya, guru memanfaatkan *Baamboozle* sebagai media untuk menguatkan kembali materi yang telah dipelajari, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membangun suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* tidak hanya diarahkan pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada optimalisasi proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian Karina Salsabilla Kartika Putri Gaye (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan daring *Baamboozle* mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme

peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Jerman.[159] Persamaan kedua penelitian terletak pada pemanfaatan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih aktif selama proses belajar.

Meskipun demikian, penelitian Karina dilakukan pada pembelajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri 7 Malang, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran SKI di MAN 4 Sleman. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguraikan penggunaan media *Baamboozle*, tetapi juga menganalisis tahapan implementasinya yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dalam konteks pendidikan Islam.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Nina yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar.[160] Kesamaan kedua penelitian tampak pada pemanfaatan elemen-elemen gamifikasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keaktifan peserta didik. Perbedaannya, penelitian Nina Gantina mengkaji gamifikasi secara umum dengan menggunakan pendekatan kuasi eksperimen,

[159] Karina Salsabilla Kartika Putri Gaye and Rosyidah, "Penerapan Media Permainan Online 'Baamboozle' Untuk Melatih Possesivpronomen Im Akkusativ Bagi Siswa Kelas XI Bahasa 2 SMA Negeri 7 Malang," *Journal DaFIna (Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien)* 8, no. 1 (2024): 1–9, https://doi.org/10.17977/um079v8i12024p1-9.

[160] Nina Gantina, "Gamifikasi Pendidikan: Ketika Belajar Menjadi Sebuah Petualangan," *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 5, no. 2 (2025): 334–50, https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5250.

sedangkan penelitian ini secara khusus menelaah implementasi aplikasi *Baamboozle* melalui pendekatan kualitatif. Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran berdasarkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga menunjukkan keterkaitan dengan penelitian Dewi Fatimah dan Agus Purnomo yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan kedua penelitian terletak pada pemanfaatan *Baamboozle* sebagai media yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian Dewi Fatimah dan Agus Purnomo lebih berorientasi pada pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini berfokus pada deskripsi proses implementasi media oleh guru, respons peserta didik selama pembelajaran, serta berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapannya.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi literatur Zenodo Repository yang menjelaskan bahwa *Baamboozle* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, kolaborasi, serta pengalaman belajar

peserta didik melalui aktivitas permainan edukatif.[161] Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut karena berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, peserta didik tampak aktif berdiskusi dalam kelompok, saling bertukar pendapat, dan bekerja sama untuk menentukan jawaban terbaik selama permainan berlangsung.

Selain itu, hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Novi Tri Wulandari, Supri Wahyudi Utomo, dan Farida Styaningrum yang menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.[162] Persamaan kedua penelitian terletak pada pemanfaatan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Adapun perbedaannya, penelitian Novi Tri Wulandari dan kolega lebih menitikberatkan pada pengaruh *Baamboozle* terhadap minat dan hasil belajar melalui pendekatan eksperimen, sedangkan penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada analisis proses implementasi media, respons peserta didik, serta faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan *Baamboozle* pada pembelajaran SKI.

[161] Wendi Saepul Mikdar, Muhibbin Syah, and Bambang Syamsul Arifin, "Pendekatan Pembelajaran Ditinjau Dari Sudut Pandang Psikologi Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024, https://doi.org/10.5281/zenodo.13929131.

[162] Novi Tri Wulandari, Supri Wahyudi Utomo, and Farida Styaningrum, "Baamboozle Media Effect of the Student's Interest and Cooperative Accounting Learning Outcomes," *ASSETS: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan* 14, no. 3 (2025): 133–42, https://doi.org/10.25273/jap.v14i3.23043.

Berdasarkan hasil perbandingan dengan berbagai penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas efektivitas *Baamboozle* terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, maupun minat belajar peserta didik melalui pendekatan kuantitatif. Sebaliknya, penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda karena mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi secara komprehensif melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini tidak hanya menguraikan dampak penggunaan *Baamboozle*, tetapi juga menjelaskan proses penerapan media, respons peserta didik, serta berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya pada pembelajaran SKI di MAN 4 Sleman. Dengan demikian, penelitian ini melengkapi hasil-hasil penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi dalam mengisi research gap yang telah diidentifikasi pada BAB II.

c. Kontribusi penelitian

Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, terutama dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Baamboozle* tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif melalui kegiatan kuis, diskusi, dan kompetisi antarkelompok. Temuan tersebut memperkuat konsep media pembelajaran yang dikemukakan oleh

Yaumi, Mayer, Smaldino *et al*, dan Bates bahwa media pembelajaran digital berperan sebagai sarana yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.[163]

Ditinjau dari perspektif teori gamifikasi, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI telah menerapkan berbagai unsur gamifikasi, seperti pemberian poin, tantangan, kompetisi, kerja sama kelompok, serta umpan balik secara langsung. Penerapan unsur-unsur tersebut terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini mendukung teori Karl Kapp serta Fitria yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran.[164]

Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam kajian pembelajaran SKI dengan menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi dapat membantu mengatasi karakteristik materi SKI yang cenderung dianggap sulit dan banyak berkaitan dengan aktivitas menghafal. Temuan tersebut memperkuat pandangan Nata dan Wiyani mengenai pentingnya penggunaan strategi dan media

[163] Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*; Smaldino, Lowther, and Mims, *Instructional Technology and Media for Learning*; Tony Bates, *Teaching in a Digital Age* (Tony Bates Associates Ltd, 2022).

[164] Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*; Fitria, "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)."

pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna dalam pembelajaran SKI.[165]

Selain itu, penelitian ini memperluas kajian mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Respons peserta didik tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan perhatian dan motivasi belajar, tetapi juga terlihat dari keberanian dalam menjawab pertanyaan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta antusiasme dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *Baamboozle* tidak hanya bergantung pada fitur yang tersedia dalam aplikasi, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung di sekolah.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang sebagian besar berfokus pada peningkatan hasil belajar atau efektivitas penggunaan *Baamboozle*, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih menyeluruh. Penelitian ini mengkaji implementasi *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, respons peserta didik, hingga faktor pendukung dan penghambat berdasarkan temuan data lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi empiris dalam memperluas pemahaman

[165] Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*; Wiyani, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.

mengenai penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran SKI di tingkat madrasah.

**2. Analisis Respons Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* Dalam Pembelajaran SKI Kelas XI Di MAN 4 Sleman**

a. Analisis teori

Berdasarkan hasil penelitian, respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 4 Sleman cenderung menunjukkan hasil yang positif. Hal tersebut tercermin dari meningkatnya antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, keberanian mengemukakan pendapat, serta terjalinnya kerja sama antarkelompok selama permainan berlangsung. Di samping itu, peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan *Baamboozle* terasa lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep gamifikasi yang dikemukakan Karl Kapp, yaitu penerapan mekanisme, estetika, dan pola pikir permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Pada penelitian ini, unsur-unsur permainan yang dihadirkan melalui *Baamboozle* mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena

itu, respons positif yang ditunjukkan peserta didik menjadi bukti bahwa penerapan gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus bermakna.[166]

Hasil penelitian ini juga selaras dengan pendapat Maulidiah, Syaifullah, dan Syarifuddin yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat antusias mengikuti permainan, aktif berdiskusi bersama kelompoknya, serta berupaya memperoleh skor terbaik.[167] Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *Baamboozle* tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mendorong peningkatan partisipasi mereka dalam pembelajaran SKI.

Selain berpengaruh terhadap motivasi belajar, respons positif peserta didik juga tercermin dari meningkatnya interaksi selama kegiatan pembelajaran. Bates menjelaskan bahwa pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif dapat membangun komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik.[168] Hal tersebut terlihat pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Baamboozle*, ketika peserta didik aktif

[166] Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*.
[167] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."
[168] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.

berdiskusi, saling bertukar pendapat, serta bekerja sama dalam menentukan jawaban yang paling tepat pada setiap putaran permainan.

Temuan penelitian ini semakin didukung oleh hasil penelitian Nurlia, Wiratno, dan Mulhuda yang menjelaskan bahwa penerapan *Baamboozle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.[169] Dalam penelitian ini, keterlibatan tersebut tampak dari keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan, antusiasme mengikuti permainan hingga seluruh rangkaian kegiatan selesai, serta keaktifan mereka dalam setiap diskusi kelompok.[170] Oleh karena itu, respons positif yang ditunjukkan peserta didik mengindikasikan bahwa *Baamboozle* mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran konvensional.

Respons positif peserta didik juga berkaitan dengan karakteristik gamifikasi sebagaimana telah diuraikan pada Bab II. Maulidiah *et al*. menjelaskan bahwa salah satu karakteristik gamifikasi adalah kemampuannya meningkatkan motivasi intrinsik melalui pemberian tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.[171] Di sisi lain, Fitria menyatakan bahwa umpan balik

[169] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda, "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8."
[170] Nurlia, Wiratno, and Mulhuda.
[171] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."

secara langsung merupakan karakteristik penting dalam gamifikasi karena membantu peserta didik mengetahui hasil yang mereka capai selama pembelajaran.[172] Pada penerapan *Baamboozle*, kedua karakteristik tersebut terlihat melalui penyajian tantangan dalam bentuk kuis dan pemberian skor secara langsung setiap kali peserta didik menyelesaikan pertanyaan.

Di samping karakteristik tersebut, respons peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai unsur gamifikasi yang diimplementasikan dalam *Baamboozle*. Sebagaimana telah dijelaskan pada Bab II, sistem poin, kompetisi antarkelompok, tantangan, dan umpan balik merupakan elemen utama dalam penerapan gamifikasi. Selama pembelajaran berlangsung, elemen-elemen tersebut mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta berupaya memberikan jawaban yang paling tepat agar memperoleh skor tertinggi. Bahkan, pemberian hukuman yang bersifat edukatif dan menghibur, seperti menyanyi atau menari bagi kelompok dengan nilai terendah, turut menciptakan suasana kelas yang lebih santai tanpa mengurangi semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* dalam

[172] Fitria, "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)."

pembelajaran SKI berada pada kategori positif. Temuan ini memperkuat teori pada Bab II yang menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, interaksi, serta pengalaman belajar peserta didik melalui pemanfaatan berbagai elemen permainan.

b. Perbandingan dengan penelitian terdahulu

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI di MAN 4 Sleman. Respons tersebut tercermin dari meningkatnya antusiasme, motivasi belajar, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, keberanian mengemukakan pendapat, kerja sama antarkelompok, serta ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Karina Salsabilla Kartika Putri Gaye yang menyatakan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Persamaan kedua penelitian terletak pada munculnya respons positif peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.[173] Perbedaannya, penelitian Karina dilaksanakan pada mata pelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA, sedangkan penelitian ini berfokus

[173] Gaye and Rosyidah, "Penerapan Media Permainan Online 'Baamboozle' Untuk Melatih Possesivpronomen Im Akkusativ Bagi Siswa Kelas XI Bahasa 2 SMA Negeri 7 Malang."

pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah yang memiliki karakteristik materi serta lingkungan pembelajaran yang berbeda.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan penelitian Nina Gantina yang menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar.[174] Pada penelitian ini, peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik terlihat dari semangat mereka dalam mengikuti permainan, keaktifan berdiskusi bersama kelompok, serta upaya memperoleh skor tertinggi pada setiap putaran permainan *Baamboozle*. Meskipun demikian, penelitian Nina menggunakan pendekatan kuasi eksperimen yang berorientasi pada pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Maryam Hanifah dan Hafidz yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gim mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.[175] Persamaan

[174] Gantina, "Gamifikasi Pendidikan: Ketika Belajar Menjadi Sebuah Petualangan."

[175] Maryam Hanifah and Hafidz, "Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa," *Journal of Comprehensive Science* 4, no. 7 (2025): 2230–36, https://doi.org/10.59188/jcs.v4i7.3424.

kedua penelitian terletak pada meningkatnya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Namun, penelitian Maryam memanfaatkan media Gimkit, sedangkan penelitian ini menggunakan *platform Baamboozle* yang memiliki karakteristik permainan, tampilan, serta mekanisme pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian ini secara khusus menganalisis respons peserta didik dalam pembelajaran SKI di lingkungan madrasah.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ulfianti, Syamsunir, dan Nurmayanti yang menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran seni rupa.[176] Persamaan kedua penelitian tampak pada meningkatnya ketertarikan dan antusiasme peserta didik ketika pembelajaran disajikan melalui permainan edukatif. Meskipun demikian, penelitian Ulfianti berfokus pada peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran seni rupa, sedangkan penelitian ini tidak hanya mengkaji minat belajar, tetapi juga menganalisis respons peserta didik yang mencakup motivasi, keaktifan, kerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, serta pengalaman belajar selama menggunakan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI.

[176] Ulfianti, Syamsunir, and Nurmayanti, "Edugames Baamboozle: Increasing Interest in Learning Fine Arts for Students Kelas XI in SMA Negeri 4 Sidrap Through Game-Based Learning," *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan* 13, no. 1 (2025): 70–76, https://doi.org/10.33394/vis.v13i1.15001.

Selain itu, hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Novi Tri Wulandari, Supri Wahyudi Utomo, dan Farida Styaningrum yang menyatakan bahwa penggunaan *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik.[177] Persamaan kedua penelitian terletak pada munculnya respons positif peserta didik terhadap pemanfaatan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif. Adapun perbedaannya, penelitian Novi Tri Wulandari menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh *Baamboozle* terhadap minat dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada pemaparan secara mendalam mengenai pengalaman dan respons peserta didik selama proses pembelajaran melalui pendekatan kualitatif.

Secara umum, hasil penelitian ini memperkuat temuan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menghasilkan respons positif dari peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik tersendiri karena mengkaji respons peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 4 Sleman dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya

[177] Novi Tri Wulandari, Supri Wahyudi Utomo, and Farida Styaningrum, "Baamboozle Media Impact on the Student's Interest and Learning Outcomes," *ASSETS: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan* 14, no. 3 (2025): 133–42, https://doi.org/10.25273/jap.v14i3.23043; Wulandari, Utomo, and Styaningrum, "Baamboozle Media Effect of the Student's Interest and Cooperative Accounting Learning Outcomes."

respons positif peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle*, tetapi juga memberikan uraian yang lebih mendalam mengenai berbagai bentuk respons yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Kontribusi penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya pemanfaatan platform *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons positif peserta didik tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan motivasi belajar, tetapi juga tercermin dari antusiasme, keaktifan, kemampuan bekerja sama, keberanian menyampaikan pendapat, serta keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut semakin memperkuat teori gamifikasi yang menjelaskan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada peserta didik.

Di samping memperkuat landasan teoretis, penelitian ini juga melengkapi berbagai penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada pengaruh *Baamboozle* terhadap motivasi maupun hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menyajikan gambaran yang lebih komprehensif melalui pendekatan kualitatif mengenai berbagai bentuk respons peserta didik selama mengikuti pembelajaran

berbasis gamifikasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa *Baamboozle* memberikan dampak positif, tetapi juga menjelaskan bagaimana respons tersebut berkembang sepanjang proses pembelajaran.

Kontribusi lainnya tampak pada konteks penelitian yang dilaksanakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 4 Sleman. Sampai penelitian ini dilakukan, kajian mengenai penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI di lingkungan madrasah masih tergolong terbatas. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru Pendidikan Agama Islam, khususnya guru SKI, dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi sehingga mampu mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di madrasah.

**3. Analisis Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Penerapan Aplikasi *Baamboozle* Pada Pembelajaran SKI Kelas XI Di MAN 4 Sleman**

a. Analisis teori

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 4 Sleman dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut meliputi kesiapan guru dalam menyusun pembelajaran, tersedianya

sarana pendukung seperti LCD proyektor, laptop, dan jaringan internet, serta tingginya antusiasme peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Di sisi lain, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, antara lain kualitas jaringan internet yang sesekali kurang stabil, pengelolaan waktu yang harus disesuaikan dengan durasi permainan, serta masih adanya beberapa peserta didik yang pada tahap awal belum aktif berpartisipasi dalam diskusi.

Di samping itu, faktor pendukung juga tampak pada karakteristik gamifikasi sebagaimana dijelaskan oleh Maulidiah, Syaifullah, dan Syarifuddin . Menurut mereka, penerapan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik apabila elemen-elemen permainan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.[178] Pada penelitian ini, penggunaan sistem poin, kompetisi antarkelompok, tantangan, dan umpan balik yang terdapat dalam *Baamboozle* berhasil membangun suasana belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga mendukung pandangan Bates (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran digital dapat berlangsung secara efektif apabila ditunjang oleh infrastruktur

[178] Maulidiah, Syaifullah, and Syarifuddin, "Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab."

teknologi yang memadai.[179] Dalam pelaksanaannya, perangkat seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet memegang peranan penting agar aktivitas permainan melalui platform *Baamboozle* dapat berjalan tanpa hambatan. Dengan demikian, ketersediaan sarana teknologi di madrasah menjadi salah satu aspek yang berkontribusi terhadap keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Di sisi lain, hasil penelitian mengungkapkan bahwa kualitas jaringan internet yang tidak selalu stabil menjadi salah satu kendala dalam penggunaan *Baamboozle*. Ketika terjadi gangguan koneksi, jalannya permainan menjadi kurang optimal sehingga berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital masih sangat bergantung pada dukungan jaringan internet sebagai komponen utama dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Selain faktor teknis, aspek pengelolaan waktu juga menjadi perhatian dalam penerapan *Baamboozle*. Guru dituntut untuk mengatur alokasi waktu antara penyampaian materi, pelaksanaan permainan, kegiatan diskusi, dan refleksi agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai waktu yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis

[179] Bates, *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*.

gamifikasi membutuhkan perencanaan yang baik sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat dicapai secara maksimal.

Walaupun beberapa hambatan masih ditemukan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa faktor pendukung yang terdapat di MAN 4 Sleman lebih dominan daripada faktor penghambat. Kesiapan guru, tersedianya fasilitas sekolah yang mendukung, serta tingginya antusiasme peserta didik menjadi faktor utama yang menunjang keberhasilan penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI. Oleh karena itu, temuan penelitian ini semakin menguatkan teori pada Bab II bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi ditentukan oleh sinergi antara media yang digunakan, kompetensi guru, karakteristik peserta didik, dan lingkungan pembelajaran.

b. Perbandingan dengan penelitian terdahulu

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI di MAN 4 Sleman dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru dalam menyusun pembelajaran, tersedianya fasilitas penunjang seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet, serta tingginya antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, faktor penghambat yang ditemukan meliputi kualitas jaringan internet yang belum stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, dan masih adanya beberapa peserta didik yang

pada tahap awal kurang aktif dalam diskusi kelompok. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *Baamboozle* dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia sekaligus dukungan sarana yang tersedia di madrasah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Karina Salsabilla Kartika Putri Gaye yang menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan *Baamboozle* dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.[180] Persamaan kedua penelitian terletak pada pentingnya peran guru dalam merancang aktivitas pembelajaran berbasis permainan agar peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal. Adapun perbedaannya, penelitian Karina berfokus pada pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA, sedangkan penelitian ini mengkaji penerapan *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah dengan menitikberatkan pada identifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Maryam Hanifah dan Hafidz yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gim memerlukan dukungan fasilitas teknologi dan pengelolaan pembelajaran yang baik agar mampu

[180] Gaye and Rosyidah, "Penerapan Media Permainan Online 'Baamboozle' Untuk Melatih Possesivpronomen Im Akkusativ Bagi Siswa Kelas XI Bahasa 2 SMA Negeri 7 Malang."

meningkatkan keterlibatan peserta didik.[181] Kesamaan kedua penelitian tampak pada pentingnya kesiapan sarana pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola aktivitas berbasis permainan. Namun, penelitian Maryam menggunakan media Gimkit, sedangkan penelitian ini memanfaatkan platform *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI sehingga memberikan gambaran implementasi yang berbeda pada konteks madrasah.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Ulfianti, Syamsunir, dan Nurmayanti yang menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *Baamboozle* dipengaruhi oleh tingginya minat belajar peserta didik serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif.[182] Dalam penelitian ini, antusiasme peserta didik menjadi salah satu faktor utama yang menunjang kelancaran pembelajaran karena mereka aktif berdiskusi, bekerja sama, dan mengikuti permainan hingga selesai. Perbedaannya, penelitian Ulfianti lebih berfokus pada peningkatan minat belajar pada mata pelajaran seni rupa, sedangkan penelitian ini mengkaji secara lebih komprehensif faktor-faktor pendukung dan penghambat penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI.

[181] Hanifah and Hafidz, "Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa."

[182] Ulfianti, Syamsunir, and Nurmayanti, "Edugames Baamboozle: Increasing Interest in Learning Fine Arts for Students Kelas XI in SMA Negeri 4 Sidrap Through Game-Based Learning."

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Zenodo Repository yang menjelaskan bahwa *Baamboozle* dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif apabila didukung oleh perangkat teknologi dan lingkungan belajar yang memadai. Dalam penelitian ini, ketersediaan laptop, LCD proyektor, dan akses internet menjadi faktor yang mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis gamifikasi. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengungkap bahwa kendala jaringan internet masih menjadi salah satu hambatan yang perlu diperhatikan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa keberhasilan penerapan *Baamboozle* tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh kesiapan guru, fasilitas pendukung, kondisi lingkungan belajar, serta partisipasi peserta didik. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada konteks penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 4 Sleman dengan pendekatan kualitatif deskriptif, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam praktik pembelajaran.

# BAB V
# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah negeri 4 Sleman, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Baamboozle* telah dilaksanakan secara terencana melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan materi, menyusun soal kuis yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta mempertimbangkan karakteristik peserta didik dalam penggunaan *Baamboozle*.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan melalui permainan berbasis kelompok yang mendorong peserta didik berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berkompetisi secara sehat. Pada tahap evaluasi, guru memanfaatkan hasil permainan, memberikan umpan balik, serta melakukan penguatan materi. Dengan demikian, *Baamboozle* tidak hanya dimanfaatkan sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan proses

Respons peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* pada pembelajaran SKI menunjukkan kecenderungan yang positif. Peserta didik memperlihatkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan

setiap tantangan yang diberikan. Suasana pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Selain meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik, penggunaan *Baamboozle* juga membantu mengurangi kejenuhan yang selama ini sering muncul pada pembelajaran SKI yang identik dengan materi sejarah dan hafalan.

Implementasi *Baamboozle* pada pembelajaran SKI didukung oleh beberapa faktor, di antaranya kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, ketersediaan perangkat pendukung seperti proyektor dan jaringan internet, serta antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan kestabilan jaringan internet, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan tingkat partisipasi peserta didik selama permainan berlangsung. Meskipun demikian, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang baik, persiapan media secara matang, serta kemampuan guru dalam mengondisikan kelas sehingga implementasi *Baamboozle* tetap berjalan secara efektif.

## B. Saran

### 1. Bagi Guru

Bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam, *Baamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Guru diharapkan terus mengembangkan variasi soal, bentuk permainan, serta strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

2. **Bagi Madrasah**

   Bagi pihak madrasah, diperlukan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat pendukung pembelajaran, serta pelatihan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut diharapkan dapat mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan perkembangan pendidikan di era digital.

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

   Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengkaji pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap hasil belajar, motivasi, maupun aspek lain yang belum dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA


Alam, Ashraf, and Atasi Mohanty. “Educational Technology: Exploring the Convergence of Technology and Pedagogy through Mobility, Interactivity, AI, and Learning Tools.” *Cogent Engineering* 10, no. 2 (2023): 1–37. https://doi.org/10.1080/23311916.2023.2283282.

Amalinda, Rizkyta. “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2024. https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2.

Andini, Iwan Hermawan, and Nur Aini Farida. “Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan.” *Jurnal Penelitian Tarbawi* 9, no. 2 (2024): 115–32. https://doi.org/10.37216/tarbawi.v9i2.1591.

Ariyanti, Novi, and Nuke Ladyna Anggerawati. “Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah.” *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2024): 67–77. https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855.

Aulia, S R, D E Pratiwi, and N Desiningrum. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Sekolah Dasar.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2025. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4683.

Bates, A W. *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*, 2022.

Bates, Anthony William. *Teaching in a Digital Age: Third Edition - General*, 2022. https://inee.org/sites/default/files/resources/Teaching-in-a-Digital-Age-Third-Edition-General-1669733778.pdf.

Bates, Tony. *Teaching in a Digital Age*. Tony Bates Associates Ltd, 2022.

Byusa, Edwin, Edwige Kampire, and Adrian Rwekaza Mwesigye. “Game-Based Learning Approach on Students’ Motivation and Understanding of Chemistry Concepts: A Systematic Review of Literature.” *Heliyon* 8, no. 5 (2022): e09541. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09541.

Creswell, John W, and Cheryl N Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications, 2018. https://collegepublishing.sagepub.com/products/qualitative-inquiry-and-research-design-4-246896.

Darmalinda. “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam(Analisis

Konsep,Tujuan,Materi,Strategi,Dan Evaluasi Pembelajaran." *IslamAl-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama* 9, no. 1 (2024): h.97-98.

Darmalinda, and Fadriati. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran." *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2024. https://doi.org/10.51729/91375.

Denzin, Norman K, and Yvonna S Lincoln. *The Sage Handbook of Qualitative Research*. 5th ed. Sage Publications, 2018.

Fatmawati, and Putri Anjarsari. "Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2021): 13–26.

Fitria, Tira Nur. "Baamboozle in English Language Learning: A Simulation of Educational Gamification for English Language Learners (ELLs)." *ELite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 2026. https://doi.org/10.26740/elitejournal.v6n2.p68-83.

Forum, World Economic. "Future of Jobs Report 2023." World Economic Forum, 2023.

Gantina, Nina. "Gamifikasi Pendidikan: Ketika Belajar Menjadi Sebuah Petualangan." *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 5, no. 2 (2025): 334–50. https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5250.

Gaye, Karina Salsabilla Kartika Putri, and Rosyidah. "Penerapan Media Permainan Online 'Baamboozle' Untuk Melatih Possesivpronomen Im Akkusativ Bagi Siswa Kelas XI Bahasa 2 SMA Negeri 7 Malang." *Journal DaFIna (Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien)* 8, no. 1 (2024): 1–9. https://doi.org/10.17977/um079v8i12024p1-9.

Guru, SKI. "Hasil Wawancara Guru Ski," 2026.

Habiballah, Hasnan Ahmad, and Mochammad Najibulloh. "Problematika Strategi Dan Asesmen Sejarah Kebudayaan Islam Dalam PAI Sekolah Dasar," 2025, 394–407.

Hanifah, Maryam, and Hafidz. "Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Journal of Comprehensive Science* 4, no. 7 (2025): 2230–36. https://doi.org/10.59188/jcs.v4i7.3424.

Hanum, Luthfia, Senowarsito, and Sri Wahyuni. "Students' Perceptions of Baamboozle Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study of 5th Grade Students of MI Darul Ulum Semarang." *Innovative: Journal of Social Science Research* 5, no. 4 (2025): 759–68.

https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.19707.

Intan Zahrani Mufidah, Siswanto Siswanto, Dea Santika Rahayu. “Game Based Learning Dengan Baamboozle : Efektivitasnya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi IPA,” 2026, 129–43.

Kalogiannakis, Michail, Stamatios Papadakis, and Antonis I Zourmpakis. “Gamification in Science Education: A Systematic Review of the Literature.” *Education and Information Technologies* 26 (2021): 889–910.

Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012. https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction:+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345.

Kementerian Pendidikan  Riset, dan Teknologi, Kebudayaan. “Kurikulum Merdeka.” Kemendikbudristek, 2022.

Kozanitis, Anastassis, and Lucian Nenciovici. “Effect of Active Learning versus Traditional Lecturing on the Learning Achievement of College Students in Humanities and Social Sciences: A Meta-Analysis.” *Higher Education* 86 (2023): 1377–94. https://doi.org/10.1007/s10734-022-00977-8.

Lutfiyah, Siti Khumairotul, Irma Soraya, and Mohammad Kurjum. “Learning Transformation of History and Islamic Culture (SKI): Application of Baamboozle Gamification with 4D Model.” *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 2025.

Maulidiah, Bela Nur. “Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab. Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 12(2), 560-582.” *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2024, 560–82. https://doi.org/10.21274/tadris.2024.12.2.560-582.

Maulidiah, Bela Nur, Syaifullah, and Syarifuddin. “Pengaruh Gamifikasi Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mufradat Bahasa Arab.” *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 2 (2024): 560–82. https://doi.org/10.21274/tadris.2024.12.2.560-582.

Mayer, Richard. *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge University Press, 2020. https://doi.org/10.1017/9781316941355.

Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2021. https://doi.org/10.1017/9781316941355.

Mikdar, Wendi Saepul, Muhibbin Syah, and Bambang Syamsul Arifin. “Pendekatan Pembelajaran Ditinjau Dari Sudut Pandang Psikologi

Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024. https://doi.org/10.5281/zenodo.13929131.

Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Edited by 3. SAGE Publications, 2014.

Nata, Abuddin. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, 2021.

Nugroho, Sandi Tri, and Khoirul Umam. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Atribusi Positif Dan Minat Akademik Terhadap Materi Ski." *Millatuna: Jurnal Studi Islam* 03, no. 02 (2026): 298–310. https://doi.org/10.33752/mjsi.v3i02.11607.

Nurlia, Ratna, Wiratno, and M. Ali Mulhuda. "Improving English Vocabulary Using Gamification Of Bamboozle Platform For Smpn 2 Nglegok Grade 8." *Journal of Development Research* 9, no. 2 (2025): 289–96. https://doi.org/10.28926/jdr.v9i2.479.

Nurlia, Ratna, Wiratno, and M Ali Mulhuda. "Improving English Vocabulary Using Gamification of Baamboozle Platform for SMPN 2 Nglegok Grade 8." *Journal of Development Research* 9, no. 2 (2025). https://doi.org/10.28926/jdr.v9i2.479.

observasi, kelas, XI. Hasil observasi kelas (2026).

OECD. "Future of Education and Skills 2030." OECD Publishing, 2023.

Ridho, Sayyid Rosyid, and Fahmi Irfani. "Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah." *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 6, no. 6 (2025): 626–33. https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i6.21001.

Sailer, Michael, and Lisa Homner. "The Gamification of Learning: A Meta-Analysis." *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2020): 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w.

Smaldino, Sharon E, Deborah L Lowther, and Clif Mims. *Instructional Technology and Media for Learning*, 2021.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, 2022.

———. *Metode Penelitian Kualitatif*. 3rd ed. Alfabeta, 2023.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2022. https://books.google.com/books/about/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan.html?id=.

Tahun, Vol No, and Bagas Nirwana Selian. "International Journal of

Contemporary Islamic Education Development of SKI Phase D Learning Media Gamification- Based" 7, no. 1 (2025): 31–45.

Ulfianti, Syamsunir, and Nurmayanti. "Edugames Baamboozle: Increasing Interest in Learning Fine Arts for Students Kelas XI in SMA Negeri 4 Sidrap Through Game-Based Learning." *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan* 13, no. 1 (2025): 70–76. https://doi.org/10.33394/vis.v13i1.15001.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 2021.

Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review." *Computers and Education* 149, no. May 2019 (2020): 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818.

Wawancara, siswa kelas, XI. "Wawancara Siswa," 2026.

Wiyani, Novan Ardy. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 2021.

Wulandari, Novi Tri, Supri Wahyudi Utomo, and Farida Styaningrum. "Baamboozle Media Effect of the Student's Interest and Cooperative Accounting Learning Outcomes." *ASSETS: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan* 14, no. 3 (2025): 133–42. https://doi.org/10.25273/jap.v14i3.23043.

———. "Baamboozle Media Impact on the Student's Interest and Learning Outcomes." *ASSETS: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan* 14, no. 3 (2025): 133–42. https://doi.org/10.25273/jap.v14i3.23043.

Yanti, Febri. "Innovative Learning Media in Era 4.0: Review." *Journal of Digital Learning and Distance Education* 1, no. 4 (2022): 125–30. https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.30.

Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 2021.

Yin, Robert K. *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. 6th ed. Sage Publications, 2018.

Zanuar, Muhammad Rifqi, Pipit Ertika Daristin, and Ummi Maisaroh. "The Use of Baamboozle Games to Teach Vocabulary." *Teaching English as Foreign Language, Literature and Linguistics*, 2024. https://doi.org/10.33752/teflics.v4i2.7489.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1: Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN
MADRASAH ALIYAH NEGERI 4 SLEMAN
www.man4sleman.sch.id Email:manpakem@gmail.com
*Alamat : Harjobinangun Pakem Sleman Yogyakarta Kode Pos 55582Telp. 895764*

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 717/Ma.12.04.4/PP.06/07/2026**

Dengan ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 4 Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa :

| | |
|---|---|
| Nama | : Anggrifan P Ikra |
| Jenis Kelamin | : Laki-laki |
| Nomor Induk Mahasiswa | : 22422116 |
| Program Studi/Jurusan | : Pendidikan Agama Islam |
| Fakultas | : Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia |
| Judul Skripsi | : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Baamboozle Platform pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI di MAN 4 Sleman |
| DITERANGKAN | : Yang bersangkutan betul-betul telah melaksanakan Penelitian di MAN 4 Sleman dari tanggal 20 Juli s.d 25 Juli 2026 dan telah selesai |

Demikian surat keterangan ini diterbitkan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 31 Juli 2026
Kepala,

Abdul Arif Makruf

**Lampiran 2: Lembar Hasil Observasi**

## LEMBARAN HASIL OBSERVASI

**Pedoman observasi**

Identitas

Hari/tanggal : 20 Juli 2026

Kelas : XI

Materi : SKI Islam pertama kali masuk nusantara

Guru : Satria Pradana,Spd.I.,M.Pd.

Observer : Anggrifan p ikra

**Aspek 1. Kegiatan Pendahuluan**

| No | Indikator | Ya | Tidak | Catatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Guru membuka pelajaran dengan salam | ya | | Guru membuka pembelajaran dengan salam, mengajak peserta didik berdoa, serta mengecek kehadiran sebelum memulai pembelajaran. |
| 2 | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | ya | | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran materi SKI agar peserta didik memahami kompetensi yang akan dicapai. |
| 3 | Guru melakukan apersepsi | ya | | Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari melalui pertanyaan pemantik kepada peserta didik. |
| 4 | Guru memotivasi siswa | ya | | Guru memberikan motivasi mengenai pentingnya memahami sejarah Islam dan mengajak peserta didik belajar secara aktif. |
| 5 | Guru menyiapkan media *Baamboozle* | ya | | Guru menyiapkan laptop, LCD proyektor, dan membuka permainan *Baamboozle* sebelum kegiatan inti dimulai. |

**Aspek 2. Penggunaan *Baamboozle***

| No | Indikator | Ya | Tidak | Catatan |
|---|---|---|---|---|
| 6 | Guru menjelaskan aturan permainan | ya | | Guru menjelaskan tata cara permainan, mekanisme penilaian, dan aturan kerja sama dalam kelompok. |
| 7 | Guru membagi kelompok | ya | | Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok secara merata agar seluruh siswa dapat berpartisipasi. |
| 8 | Guru menjelaskan cara penggunaan | ya | | Guru memperagakan cara memilih soal, menjawab pertanyaan, dan sistem perolehan skor pada *Baamboozle*. |
| 9 | Guru menampilkan soal melalui *Baamboozle* | ya | | Soal ditampilkan menggunakan LCD sehingga seluruh peserta didik dapat melihat dengan jelas. |
| 10 | Guru memberi kesempatan diskusi | ya | | Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi sebelum menyampaikan jawaban. |
| 11 | Guru memberikan waktu menjawab | ya | | Guru memberikan batas waktu yang cukup sehingga peserta didik dapat berpikir dan berdiskusi sebelum menjawab. |
| 12 | Guru memberi umpan balik | ya | | Guru memberikan penjelasan terhadap jawaban yang benar maupun |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | kurang tepat agar peserta didik memahami materi. |
| 13 | Guru memberi penguatan materi | ya | | Guru menegaskan kembali konsep penting pada materi SKI setelah permainan selesai. |
| 14 | Guru mengaitkan permainan dengan materi SKI | ya | | Guru mengaitkan materi sejarah dengan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. |

**Aspek 3. Aktivitas Siswa**

| No | Indikator | Ya | Tidak | Catatan |
|---|---|---|---|---|
| 15 | Siswa memperhatikan guru | ya | | Sebagian besar peserta didik memperhatikan penjelasan guru sejak awal pembelajaran berlangsung. |
| 16 | Siswa aktif menjawab | ya | | Peserta didik aktif menjawab pertanyaan dan saling berlomba memperoleh skor tertinggi. |
| 17 | Siswa berdiskusi | ya | | Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan jawaban yang paling tepat sebelum menjawab. |
| 18 | Siswa bekerjasama | ya | | Anggota kelompok saling membantu dan berbagi pendapat dalam menyelesaikan soal yang diberikan. |
| 19 | Siswa antusias | ya | | Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama permainan |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | berlangsung dan mengikuti setiap putaran dengan semangat. |
| 20 | Siswa berani bertanya | ya | | Beberapa peserta didik mengajukan pertanyaan ketika terdapat materi atau aturan permainan yang belum dipahami. |
| 21 | Siswa berani mengemukakan pendapat | ya | | Peserta didik menyampaikan alasan atas jawaban yang dipilih ketika diminta guru memberikan penjelasan. |
| 22 | Siswa fokus | ya | | Sebagian besar peserta didik tetap fokus mengikuti permainan hingga seluruh soal selesai dikerjakan. |
| 23 | Siswa menyelesaikan permainan | ya | | Seluruh kelompok mengikuti permainan sampai selesai dan berpartisipasi dalam evaluasi bersama guru. |

**Aspek 4. Penutup**

| No | Indikator | Ya | Tidak | Catatan |
|---|---|---|---|---|
| 15 | Siswa memperhatikan guru | ya | | Pada akhir pembelajaran peserta didik memperhatikan penjelasan dan penguatan materi yang disampaikan guru. |
| 16 | Siswa aktif menjawab | ya | | Peserta didik aktif menjawab pertanyaan evaluasi yang diberikan guru sebagai penutup pembelajaran. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 17 | Siswa berdiskusi | ya | | Peserta didik berdiskusi secara singkat untuk mengklarifikasi jawaban dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. |
| 18 | Siswa bekerjasama | ya | | Setiap kelompok tetap bekerja sama saat menyampaikan hasil permainan dan mengikuti refleksi pembelajaran. |
| 19 | Siswa antusias | ya | | Peserta didik tetap menunjukkan antusiasme hingga kegiatan pembelajaran berakhir dan menunggu pengumuman hasil permainan. |
| 20 | Siswa berani bertanya | ya | | Beberapa peserta didik mengajukan pertanyaan terkait sebelum pembelajaran ditutup. |
| 21 | Siswa berani mengemukakan pendapat | ya | | Peserta didik menyampaikan pendapat serta memberikan tanggapan terhadap pembelajaran menggunakan *Baamboozle*. |
| 22 | Siswa fokus | ya | | Sebagian besar peserta didik tetap fokus mengikuti kegiatan refleksi, pengumuman skor, dan penegasan materi dari guru. |
| 23 | Siswa menyelesaikan permainan | ya | | Seluruh kelompok menyelesaikan permainan hingga selesai. Kelompok dengan perolehan skor terendah menerima hukuman edukatif berupa menyanyikan sebuah lagu atau melakukan tarian sederhana di depan |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | kelas, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih meriah tanpa mengurangi nilai edukatif dan sportivitas. |

**Lampiran 3: Instrumen Wawancara**

**INSTRUMEN WAWANCARA**

**A. Pedoman wawancara guru SKI**

Identitas

Nama :

Usia :

Jabatan :

Lama mengajar :

**Perencanaan**

1. Sejak kapan menggunakan *Baamboozle*?
2. Apa alasan menggunakan *Baamboozle*?
3. Mengapa memilih *Baamboozle* dibanding media lain?
4. Bagaimana Bapak menentukan materi SKI yang sesuai untuk menggunakan *Baamboozle*? Apakah pemilihannya disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)?

**Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Baamboozle***

1. Bagaimana langkah-langkah yang Bapak lakukan dalam memperkenalkan *Baamboozle* kepada peserta didik, termasuk cara menjelaskan aturan permainan dan membagi kelompok?

2. Bagaimana Bapak menyusun soal-soal yang dimasukkan ke dalam *Baamboozle* agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi SKI, dan kemampuan peserta didik?
3. Bagaimana proses interaksi antara guru dan peserta didik selama permainan berlangsung? Apakah guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, pembimbing, atau pemberi arahan?
4. Ketika permainan berlangsung, bagaimana cara Bapak memastikan seluruh peserta didik berpartisipasi aktif dan tidak hanya bergantung pada teman satu kelompok?
5. Bagaimana Bapak mengelola waktu agar penggunaan *Baamboozle* tetap sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran tanpa mengurangi penyampaian materi pokok?
6. Bagaimana bentuk umpan balik (*feedback*) yang Bapak berikan kepada peserta didik setelah mereka menjawab pertanyaan dalam permainan *Baamboozle*?
7. Setelah permainan selesai, bagaimana cara Bapak menghubungkan hasil permainan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam sehingga peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga memahami isi pembelajaran?
8. Bagaimana cara Bapak melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Baamboozle*? Apakah hanya berdasarkan skor permainan atau dipadukan dengan bentuk evaluasi lainnya?

9. Selama menggunakan *Baamboozle*, apakah terdapat perubahan dalam strategi mengajar Bapak dibandingkan ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional? Mohon dijelaskan.
10. Menurut pengalaman Bapak, bagaimana efektivitas penggunaan *Baamboozle* dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran SKI dibandingkan dengan media pembelajaran lain yang pernah digunakan?

**Respon peserta didik**

1. Berdasarkan pengamatan Bapak, bagaimana respons awal peserta didik ketika pertama kali diperkenalkan dengan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI?
2. Selama proses pembelajaran berlangsung, bagaimana tingkat antusiasme peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan permainan? Apa indikator yang menunjukkan bahwa mereka antusias?
3. Apakah penggunaan *Baamboozle* memengaruhi tingkat keaktifan peserta didik di kelas? Dapatkah Bapak memberikan contoh perubahan perilaku yang terlihat selama pembelajaran berlangsung?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran SKI? Apakah terdapat perubahan dibandingkan sebelum media ini digunakan?

5. Apakah penggunaan *Baamboozle* membantu peserta didik memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan lebih mudah? Berdasarkan apa Bapak menyimpulkan hal tersebut?
6. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan berdiskusi selama permainan berlangsung? Apakah media ini mampu meningkatkan interaksi antarsiswa?
7. Apakah seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *Baamboozle* dengan baik? Jika tidak, bagaimana karakteristik peserta didik yang masih mengalami kesulitan?
8. Menurut Bapak, bagaimana pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap suasana belajar di kelas? Apakah pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan kondusif?
9. Apakah terdapat perubahan pada rasa percaya diri peserta didik ketika diminta menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat selama pembelajaran menggunakan *Baamboozle*?
10. Secara umum, bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran SKI? Apakah mereka berharap media ini digunakan kembali pada materi berikutnya?

**Faktor Pendukung**

1. Menurut Bapak, faktor-faktor apa saja yang mendukung keberhasilan penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI di MAN 4 Sleman?

2. Bagaimana dukungan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, seperti LCD proyektor, jaringan internet, komputer, atau perangkat lainnya dalam menunjang penggunaan *Baamboozle*?
3. Apakah terdapat dukungan dari pihak sekolah, seperti kepala madrasah atau wakil kepala bidang kurikulum, terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
4. Menurut Bapak, apakah karakteristik peserta didik di kelas XI mendukung penerapan *Baamboozle*? Mengapa demikian?
5. Bagaimana pengaruh desain tampilan, fitur permainan, sistem skor, dan kompetisi yang dimiliki *Baamboozle* terhadap minat belajar peserta didik?

**Faktor penghambat**

1. Selama menerapkan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI, kendala apa saja yang paling sering Bapak alami?
2. Apakah pernah terjadi kendala teknis, seperti gangguan jaringan internet, perangkat yang tidak berfungsi, atau masalah pada aplikasi *Baamboozle*? Bagaimana cara Bapak mengatasinya?
3. Apakah terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? Apa penyebabnya dan bagaimana solusi yang diberikan?
4. Bagaimana Bapak mengatasi kondisi ketika peserta didik terlalu fokus pada permainan sehingga perhatian terhadap materi pembelajaran menjadi berkurang?

5. Menurut Bapak, apakah penggunaan *Baamboozle* memiliki keterbatasan apabila diterapkan pada semua materi SKI? Mohon jelaskan alasannya.
6. Apa saja upaya yang telah dilakukan Bapak untuk meminimalkan berbagai kendala tersebut agar proses pembelajaran tetap berjalan secara efektif?

**Penutup**

1. Berdasarkan pengalaman Bapak, bagaimana penilaian secara keseluruhan terhadap penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran SKI?
2. Menurut Bapak, sejauh mana *Baamboozle* mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik?
3. Apakah Bapak berencana untuk terus menggunakan *Baamboozle* dalam pembelajaran berikutnya?
4. Apa harapan Bapak terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, khususnya *Baamboozle*, agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran SKI di masa mendatang?
5. Apakah terdapat saran atau masukan yang ingin Bapak sampaikan terkait penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang belum sempat dibahas pada pertanyaan sebelumnya?

**Pedoman wawancara peserta didik**

Identitas Informan

Nama :

Kelas :

Usia :

Tanggal wawancara :

**Pengalaman Mengikuti Pembelajaran Menggunakan *Baamboozle***

1. Dapatkah Anda menceritakan pengalaman ketika pertama kali mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan media *Baamboozle*? Apa kesan yang Anda rasakan saat itu?
2. Menurut Anda, bagaimana proses pembelajaran menggunakan *Baamboozle* dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran? Coba ceritakan pengalaman Anda secara rinci.
3. Sebelum menggunakan *Baamboozle*, bagaimana biasanya guru menyampaikan materi SKI? Menurut Anda, apa perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *Baamboozle*?
4. Bagaimana pendapat Anda mengenai tampilan, cara penggunaan, serta fitur-fitur yang terdapat pada *Baamboozle*? Apakah mudah dipahami dan digunakan selama pembelajaran?
5. Menurut Anda, apakah aturan permainan yang dijelaskan oleh guru mudah dipahami? Mengapa demikian?

**Respon peserta didik terhadap penggunaan *baamboozle***

1. Bagaimana perasaan Anda ketika mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? Apakah Anda merasa lebih senang, lebih tertarik, atau justru mengalami kesulitan? Mohon jelaskan alasannya.
2. Apakah penggunaan *Baamboozle* membuat Anda lebih bersemangat mengikuti pembelajaran SKI dibandingkan pembelajaran seperti biasanya? Mengapa Anda memiliki pendapat tersebut?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap keinginan Anda untuk aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, ataupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung?
4. Menurut Anda, apakah pembelajaran menggunakan *Baamboozle* membantu Anda memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan lebih mudah? Dapatkah Anda memberikan contoh materi yang lebih mudah dipahami melalui media tersebut?
5. Selama permainan berlangsung, bagaimana hubungan kerja sama di dalam kelompok Anda? Apakah seluruh anggota kelompok ikut berdiskusi dan berpartisipasi? Jelaskan pengalaman Anda.
6. Apakah adanya sistem skor, kompetisi antarkelompok, dan penghargaan dalam *Baamboozle* membuat Anda lebih termotivasi untuk belajar? Mengapa demikian?
7. Menurut Anda, apakah pembelajaran menggunakan *Baamboozle* membuat suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan? Jelaskan alasan Anda.
8. Apakah setelah menggunakan *Baamboozle* Anda menjadi lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat di depan teman-teman? Jelaskan pengalaman Anda.

**Manfaat penggunaan *baamboozle***

1. Menurut Anda, manfaat apa yang paling Anda rasakan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle* pada mata pelajaran SKI?

2. Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam memahami cara bermain atau menjawab soal yang terdapat di *Baamboozle*? Bagaimana cara Anda mengatasinya?
3. Apakah jaringan internet, perangkat yang digunakan, atau fasilitas sekolah pernah menghambat jalannya pembelajaran? Ceritakan pengalaman Anda.
4. Menurut Anda, apakah ada teman yang kurang aktif selama permainan berlangsung? Apa yang menurut Anda menjadi penyebabnya?
5. Bagaimana sikap guru ketika terjadi kendala selama penggunaan *Baamboozle*? Apakah guru membantu mengatasi masalah tersebut? Jelaskan pengalaman Anda.

**Harapan dan saran**

1. Menurut Anda, apakah *Baamboozle* layak digunakan kembali pada pembelajaran SKI di masa yang akan datang? Mengapa demikian?
2. Menurut Anda, apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dari penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran SKI?

**Lampiran 4: Transkrip Wawancara Guru**

**TRANSKIP WAWANCARA**

Informan : Guru Sejarah Kebudayaan Islam

Nama : Satria Pradana,Spd.I.,M.Pd.

Jabatan : Guru SKI

Jam : 14:40-15:00

Tanggal : 20 Juli

Tempat wawancara : Perpustakaan MAN 4 SLEMAN

| No | | Jawaban Informan | Ide Pokok |
|---|---|---|---|
| 1 | Jadi kan, sejak kapan penggunaan *Baamboozle* dan apa alasan menggunakan *Baamboozle* itu, Pak? | *Baamboozle* itu lebih... kalau saya makainya sudah lama, dari 2020 sudah pakai. Setiap semester paling tidak 2 atau 3 kali digunakan untuk refreshing pembelajaran. Banyak efek grafis yang menarik sehingga siswa lebih antusias. | Menggunakan *Baamboozle* sejak 2020 sebagai media penyegar pembelajaran. |
| 2 | Bagaimana Bapak menentukan materi SKI yang sesuai untuk menggunakan *Baamboozle*? Apakah pemilihan itu disesuaikan dengan CP dan TP? | Pemilihan materi berpedoman pada CP dan TP yang telah disusun melalui MGMP. Materi *Baamboozle* diambil dari materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan dapat dipadukan dengan bantuan AI seperti ChatGPT. | Materi disusun berdasarkan CP dan TP. |
| 3 | Bagaimana interaksi antara guru dan siswa di dalam permainan *Baamboozle*? | Guru berperan sebagai fasilitator atau pembawa acara yang menjelaskan aturan permainan. Di akhir permainan terdapat punishment bagi kelompok yang kalah sesuai kesepakatan siswa. | Guru sebagai fasilitator dalam permainan. |
| 4 | Bagaimana bentuk feedback atau umpan balik yang Bapak berikan kepada peserta didik setelah mereka menjawab pertanyaan? | Evaluasi dilakukan setelah permainan selesai dengan membahas setiap soal beserta alasan jawaban yang benar. | Evaluasi dilakukan melalui pembahasan setiap soal. |
| 5 | Bagaimana respon peserta didik terhadap | Peserta didik merasa senang, antusias, dan ingin bermain lagi karena tanpa | Respon siswa sangat positif. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | penggunaan *Baamboozle*? | sadar mereka belajar sambil bermain. | |
| 6 | Bagaimana pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran SKI? | *Baamboozle* membuat siswa lebih senang belajar SKI karena pembelajaran tidak monoton dan dipadukan dengan media lain seperti Kahoot dan Quizizz. | Meningkatkan motivasi belajar siswa. |
| 7 | Kenapa memilih *Baamboozle*, Pak? Kan ada Kahoot dan Quizizz. Apakah ada perbedaan keseruannya? | *Baamboozle* memiliki fitur permainan tim, pencurian poin, kehilangan poin, dan efek acak yang membuat permainan lebih menarik dibanding media lain. | Memiliki fitur permainan yang lebih menarik. |
| 8 | Secara umum bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran SKI? | Tanggapannya sangat baik. Siswa senang, menganggapnya seperti bermain sehingga kelas menjadi ramai dan antusias. | Siswa sangat menyukai *Baamboozle*. |
| 9 | Menurut Bapak, faktor-faktor apa saja yang mendukung keberhasilan penerapan *Baamboozle*? | Guru harus mampu menjelaskan materi terlebih dahulu dan mengelola kelas agar siswa tetap tertib selama permainan berlangsung. | Keberhasilan dipengaruhi penguasaan materi dan manajemen kelas. |
| 10 | Bagaimana dukungan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah? | Sekolah menyediakan LCD, proyektor, dan sebagian kelas memiliki Wi-Fi sehingga pembelajaran berjalan lancar. | Sarana dan prasarana cukup mendukung. |
| 11 | Apakah terdapat dukungan dari pihak sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran ini? | Kepala madrasah dan bagian kurikulum sangat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dan mendata media yang digunakan guru setiap semester. | Sekolah memberikan dukungan penuh. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12 | Kendala apa saja yang paling sering dialami selama menerapkan *Baamboozle*? | Kendala utama adalah kerusakan LCD, keterbatasan waktu pembelajaran, dan masalah teknis yang kadang muncul secara tiba-tiba. | Kendala berasal dari fasilitas dan waktu. |
| 13 | Berdasarkan pengalaman Bapak, bagaimana penilaian secara keseluruhan terhadap penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi? | *Baamboozle* sangat membantu membuat pembelajaran lebih menarik sekaligus menjadi media untuk me-review materi yang telah dipelajari siswa. | *Baamboozle* efektif sebagai media gamifikasi. |
| 14 | Ada harapan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Baamboozle* ini ke depannya? | Diharapkan pengembang menambah fitur, memperbaiki tampilan dan menyediakan fasilitas yang lebih menarik sehingga pembelajaran semakin optimal. | Mengharapkan pengembangan fitur dan tampilan *Baamboozle*. |

**Lampiran 5: Transkrip Wawancara Siswa**

**TRANSKIP WAWANCARA**

Informan : Siswa kelas XI

Nama : Ghozi Alfaruqi

Jam : 14:25-15:00

Tanggal : 21 Juli

Jenis kelamin : laki laki

| **No** | **Pertanyaan** | **Jawaban** | **Ide Pokok** |
|---|---|---|---|
| 1 | Bagaimana perasaan Anda mengikuti | Saya merasa senang karena pembelajaran menjadi seperti bermain game. Suasana | Pembelajaran lebih menyenangkan dan |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? | belajar lebih santai dan tidak membosankan dibandingkan ketika hanya mendengarkan penjelasan guru. | tidak membosankan. |
| 2 | Apakah penggunaan *Baamboozle* membuat Anda lebih semangat belajar? | Ya, saya menjadi lebih semangat karena ada permainan dan kompetisi antarkelompok sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. | Meningkatkan semangat belajar melalui kompetisi. |
| 3 | Apakah Anda menjadi lebih aktif selama pembelajaran? | Saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk mendapatkan poin. | Lebih aktif berdiskusi dan menjawab soal. |
| 4 | Apakah *Baamboozle* membantu Anda memahami materi? | *Baamboozle* membantu saya memahami materi karena sebelumnya guru menjelaskan materi terlebih dahulu, kemudian materi tersebut diulang kembali melalui soal-soal permainan. | Membantu memahami materi melalui pengulangan soal. |
| 5 | Bagaimana kerja sama dalam kelompok selama menggunakan *Baamboozle*? | Anggota kelompok saling berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan sehingga kerja sama berjalan dengan baik. | Kerja sama kelompok berjalan baik. |
| 6 | Bagaimana pengaruh sistem skor dalam permainan? | Sistem skor membuat saya lebih termotivasi untuk menjawab dengan benar agar kelompok saya memperoleh poin yang banyak. | Skor meningkatkan motivasi belajar. |
| 7 | Bagaimana suasana kelas saat | Suasana kelas menjadi lebih hidup karena semua siswa memperhatikan jalannya permainan dan memberikan | Suasana kelas lebih hidup dan interaktif. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | pembelajaran berlangsung? | semangat kepada kelompoknya. | |
| 8 | Apakah penggunaan *Baamboozle* meningkatkan kepercayaan diri Anda? | Ya, saya menjadi lebih percaya diri karena dapat berdiskusi terlebih dahulu dengan teman kelompok sebelum menjawab. | Kepercayaan diri meningkat. |
| 9 | Apa manfaat yang Anda rasakan dari penggunaan *Baamboozle*? | Pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu mengingat materi, dan membuat saya lebih semangat belajar. | Menarik, membantu mengingat materi, meningkatkan semangat. |
| 10 | Apakah Anda mengalami kesulitan menggunakan *Baamboozle*? | Tidak ada kesulitan yang berarti karena tampilannya mudah dipahami dan guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas. | Tidak mengalami kesulitan. |
| 11 | Apakah terdapat kendala jaringan atau fasilitas selama pembelajaran? | Selama pembelajaran hampir tidak ada kendala. Jika terjadi gangguan teknis, guru segera mengatasinya. | Kendala teknis minim. |
| 12 | Bagaimana jika ada teman yang kurang aktif dalam kelompok? | Biasanya teman yang kurang aktif tetap diberi kesempatan untuk berpendapat dan ikut menjawab pertanyaan. | Semua anggota tetap dilibatkan. |
| 13 | Bagaimana sikap guru selama pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? | Guru sabar dan membantu ketika ada kendala atau aturan permainan yang belum dipahami. | Guru membantu dan membimbing siswa. |
| 14 | Apakah *Baamboozle* layak digunakan kembali | Sangat layak karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. | Layak digunakan kembali. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | dalam pembelajaran? | | |
| 15 | Apa saran Anda untuk penggunaan *Baamboozle* ke depan? | Saya berharap *Baamboozle* digunakan lebih sering dengan variasi soal yang lebih banyak. | Menambah frekuensi dan variasi soal. |

**TRANSKIP WAWANCARA**

Informan : Siswa kelas XI

Nama : Moza Nadjwa Asifaq

Jam : 14:25-15:00

Tanggal : 21 Juli

Jenis kelamin : Perempuan

| No | Pertanyaan | Jawaban Informan | Ide Pokok |
|---|---|---|---|
| 1 | Bagaimana perasaan Anda mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? | Saya merasa lebih senang karena pembelajaran tidak monoton dan lebih menyenangkan. | Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. |
| 2 | Apakah penggunaan *Baamboozle* membuat Anda lebih semangat belajar? | Ya, saya menjadi lebih bersemangat karena pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar. | Semangat belajar meningkat karena pembelajaran seperti bermain. |
| 3 | Apakah Anda menjadi lebih aktif selama pembelajaran? | Saya lebih aktif menyampaikan pendapat ketika berdiskusi bersama kelompok. | Lebih aktif berdiskusi dalam kelompok. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4 | Apakah *Baamboozle* membantu Anda memahami materi? | *Baamboozle* membantu saya memahami dan mengingat materi yang telah dijelaskan oleh guru. | Membantu memahami dan mengingat materi. |
| 5 | Bagaimana kerja sama dalam kelompok selama menggunakan *Baamboozle*? | Kerja sama kelompok berjalan baik karena semua anggota saling membantu menentukan jawaban. | Kerja sama kelompok berjalan baik. |
| 6 | Bagaimana pengaruh sistem skor dalam permainan? | Sistem poin dan pencurian poin membuat permainan menjadi lebih menarik dan memotivasi kami untuk belajar. | Sistem poin meningkatkan motivasi belajar. |
| 7 | Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran berlangsung? | Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena semua siswa ikut memperhatikan permainan. | Suasana kelas interaktif dan menyenangkan. |
| 8 | Apakah penggunaan *Baamboozle* meningkatkan kepercayaan diri Anda? | Saya lebih percaya diri karena dapat berdiskusi terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan. | Kepercayaan diri meningkat. |
| 9 | Apa manfaat yang Anda rasakan dari penggunaan *Baamboozle*? | *Baamboozle* membantu meningkatkan semangat belajar dan melatih kerja sama dengan teman. | Meningkatkan semangat belajar dan kerja sama. |
| 10 | Apakah Anda mengalami kesulitan menggunakan *Baamboozle*? | Tidak mengalami kesulitan karena guru telah menjelaskan cara bermainnya dengan baik. | Tidak mengalami kesulitan. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | Apakah terdapat kendala jaringan atau fasilitas selama pembelajaran? | Hampir tidak ada kendala yang mengganggu proses pembelajaran. | Kendala pembelajaran sangat minim. |
| 12 | Bagaimana jika ada teman yang kurang aktif dalam kelompok? | Teman yang kurang aktif tetap diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan ikut menjawab soal. | Semua anggota tetap dilibatkan. |
| 13 | Bagaimana sikap guru selama pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? | Guru sangat membantu dan memberikan penjelasan kembali apabila ada hal yang belum dipahami. | Guru membantu dan memberikan penjelasan. |
| 14 | Apakah *Baamboozle* layak digunakan kembali dalam pembelajaran? | Sangat layak digunakan karena membuat pembelajaran SKI lebih menyenangkan. | Layak digunakan kembali. |
| 15 | Apa saran Anda untuk penggunaan *Baamboozle* ke depan? | Saya berharap terdapat lebih banyak variasi soal dan fitur permainan yang lebih menarik. | Menambah variasi soal dan fitur permainan. |

**TRANSKIP WAWANCARA**

Informan : Siswa kelas XI

Nama : Hamid Ibnu Hasim

Jam : 14:25-15:00

Tanggal : 21 Juli

Jenis kelamin : laki laki

| **No** | **Pertanyaan** | **Jawaban Informan** | **Ide Pokok** |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Bagaimana perasaan Anda mengikuti pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? | Saya merasa senang dan tidak bosan karena pembelajaran terasa lebih interaktif. | Pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. |
| 2 | Apakah penggunaan *Baamboozle* membuat Anda lebih semangat belajar? | Ya, saya lebih semangat mengikuti pembelajaran karena adanya kompetisi dalam permainan. | Kompetisi meningkatkan semangat belajar. |
| 3 | Apakah Anda menjadi lebih aktif selama pembelajaran? | Saya lebih aktif berdiskusi dan berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan. | Lebih aktif berdiskusi dan menjawab soal. |
| 4 | Apakah *Baamboozle* membantu Anda memahami materi? | Materi lebih mudah dipahami karena diulang kembali melalui pertanyaan yang ada dalam permainan. | Membantu memahami materi melalui pengulangan. |
| 5 | Bagaimana kerja sama dalam kelompok selama menggunakan *Baamboozle*? | Semua anggota kelompok saling memberikan pendapat sebelum menentukan jawaban yang paling tepat. | Kerja sama kelompok baik. |
| 6 | Bagaimana pengaruh sistem skor dalam permainan? | Sistem skor membuat permainan menjadi lebih seru dan menambah motivasi belajar. | Skor meningkatkan motivasi. |
| 7 | Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran berlangsung? | Kelas menjadi lebih ramai dalam arti positif karena semua siswa terlibat dalam pembelajaran. | Suasana kelas aktif dan kondusif. |
| 8 | Apakah penggunaan *Baamboozle* meningkatkan kepercayaan diri Anda? | Saya lebih percaya diri karena jawaban merupakan hasil diskusi kelompok. | Kepercayaan diri meningkat melalui diskusi. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 9 | Apa manfaat yang Anda rasakan dari penggunaan *Baamboozle*? | Saya lebih mudah mengingat materi dan lebih antusias mengikuti pelajaran SKI. | Membantu mengingat materi dan meningkatkan antusiasme. |
| 10 | Apakah Anda mengalami kesulitan menggunakan *Baamboozle*? | Tidak mengalami kesulitan karena penggunaannya sederhana. | Mudah digunakan. |
| 11 | Apakah terdapat kendala jaringan atau fasilitas selama pembelajaran? | Kendala yang terjadi dapat segera diatasi oleh guru sehingga pembelajaran tetap berjalan lancar. | Kendala dapat diatasi guru. |
| 12 | Bagaimana jika ada teman yang kurang aktif dalam kelompok? | Teman yang kurang aktif tetap diajak berdiskusi agar ikut berpartisipasi. | Semua siswa tetap dilibatkan. |
| 13 | Bagaimana sikap guru selama pembelajaran menggunakan *Baamboozle*? | Guru memberikan arahan dengan jelas dan membantu jika terdapat kendala. | Guru memberi arahan dan bantuan. |
| 14 | Apakah *Baamboozle* layak digunakan kembali dalam pembelajaran? | Layak digunakan kembali karena membuat pembelajaran lebih menarik. | Layak digunakan kembali. |
| 15 | Apa saran Anda untuk penggunaan *Baamboozle* ke depan? | Saya berharap waktu bermain dapat diperpanjang agar semua kelompok memiliki kesempatan yang lebih banyak. | Menambah durasi permainan. |

**Lampiran 6: Dokumentasi Observasi**









**Lampiran 7: Wawancara guru SKI**





## Lampiran 8: Materi sejarah kebudayaan islam







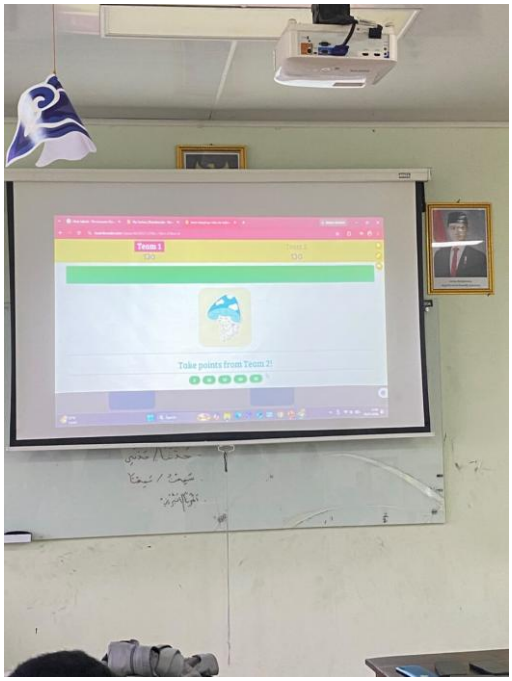


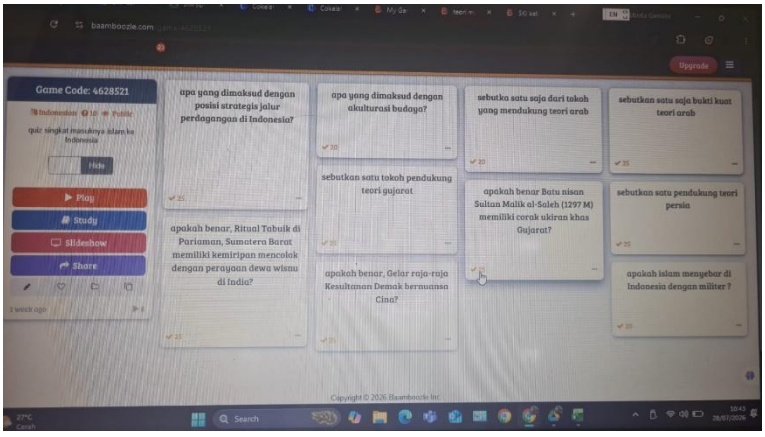
**Lampiran 9: Dokumentasi Capaian Pembelajaran**



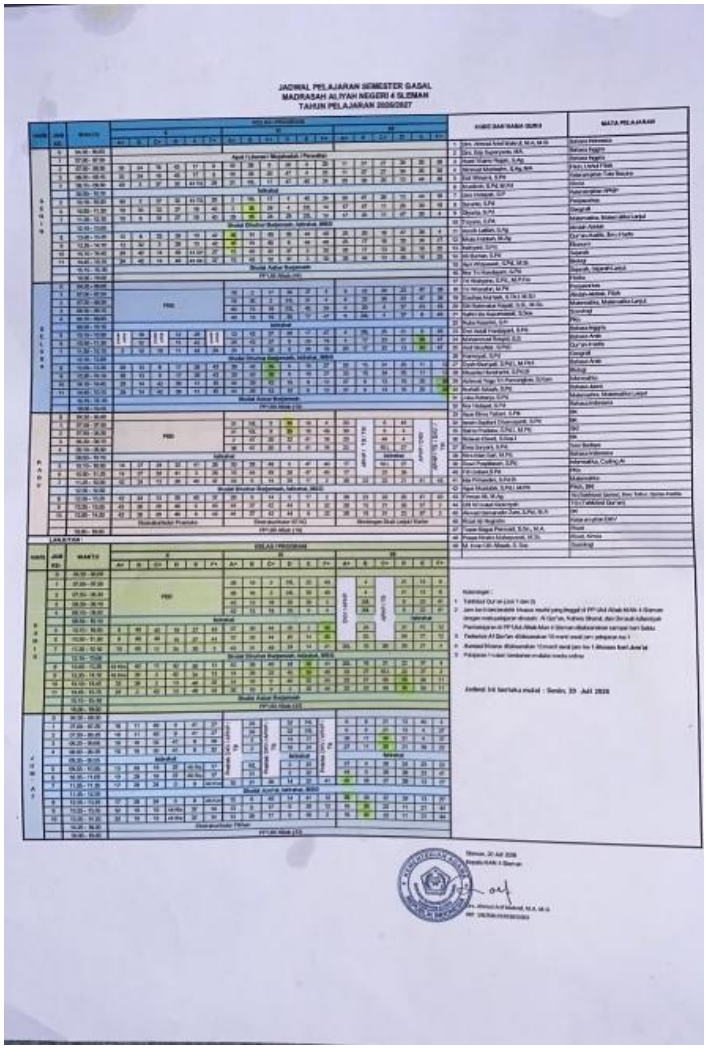
## Lampiran 10: Dokumentasi *Platform Baamboozle*





**Lampiran 11: Jadwal mengajar guru SKI**



JADWAL PELAJARAN SEMESTER GASAL
MADRASAH ALIYAH NEGERI 4 SLEMAN
TAHUN PELAJARAN 2026/2027

| NAMA GURU DAN NAMA GURU | MATA PELAJARAN |
|---|---|
| 1 Dra. Ahmad Arif Mahmud, M.A, M.Si | Bahasa Indonesia |
| 2 Drs. Edy Supriyanto, MA. | Bahasa Inggris |
| 3 Asad Alamsyah, S.Ag. | Bahasa Inggris |
| 4 Ahmad Mubarak, S.Ag, M.Pd | Fisika, Lintas PTMA |
| 5 Eti Wiranti, S.Pd | Pendidikan Seni Budaya |
| 6 Ahmadi, S.Pd, M.Pd | Kimia |
| 7 Dwi Hidayat, S.P | Pendidikan JPKP |
| 8 Suratno, S.Pd | Penjaskesrek |
| 9 Dikania, S.Pd | Geografi |
| 10 Triyono, S.Pd | Matematika, Matematika Lanjut |
| 11 Novrik Latifah, S.Ag | Akidah Akhlak |
| 12 Mutia Hasnah, M.Ag | Qur'an Hadits, Bimbingan Konseling |
| 13 Sukiyanti, S.PD | Ekonomi |
| 14 Siti Rohmah, S.Pd | Sejarah |
| 15 Nur Wiliyanati, S.Pd, M.Si | Biologi |
| 16 Nur Tri Handayani, S.Pd | Sejarah, Sejarah Lanjut |
| 17 Tri Wahyono, S.Pd., M.P.Fis | Fisika |
| 18 Tri Wirahati, M.Pd | Penjaskesrek |
| 19 Dzahaa Ina Nafa, S.Pd.I, M.Si | Akidah Akhlak, Fiqih |
| 20 Siti Rahmatun Fitriyati, S.Si., M.Si. | Matematika, Matematika Lanjut |
| 21 Sahri Ibn Kasmiwidodo, S.Sos | Sosiologi |
| 22 Nuha Kusnida, S.P | Fisika |
| 23 Dwi Astuti Handayani, S.Pd | Bahasa Inggris |
| 24 Muhammad Ringgit, S.S | Bahasa Arab |
| 25 Arief Wicaksi, S.PdU | Qur'an Hadits |
| 26 Rahmiyati, S.Pd | Geografi |
| 27 Dyah Nuryati, S.Pd.I, M.Pd.I | Bahasa Arab |
| 28 Muamar Ikrahama, S.Pd.I | Sejarah |
| 29 Achmad Yoga Tri Pamungkas, S.Kom | Informatika |
| 30 Ruhiati Ashafa, S.Pd | Bahasa Jawa |
| 31 Lidya Rahayu, S.Pd | Matematika, Matematika Lanjut |
| 32 Nur Hidayat, S.Pd | Bahasa Indonesia |
| 33 Nova Elma Yahani, S.Pd | Ski |
| 34 Ikrom Syafiul Chamdyanti, S.Pd | Ski |
| 35 Sahrul Pradana, S.Pd.I, M.Pd | Ski |
| 36 Muhadi Khadi, S.Ud.I | Ski |
| 37 Elma Suryati, S.Pd | Seni Budaya |
| 38 Mendrian Dwi, M.Pd | Bahasa Indonesia |
| 39 Dewi Pradiatami, S.Pd | Informatika, Coding Ai |
| 40 Fitri Indani S.Pd | Fisika |
| 41 Ajie Prihardini, S.Pd.Si | Matematika |
| 42 Ajie Mustofa, S.Pd.I, M.Pd | Fiqih, Ski |
| 43 Firnas Ali, M.Ag | Ski Pendidikan Qur'an, Seni Tahfiz, Bahasa Arabia |
| 44 Siti Ni'mah Hidayah | Ski Pendidikan Qur'an |
| 45 Ahmad Samsudin Zuhri, S.Pd.I, M.Pd | Ski |
| 46 Rizal Al Hagisho | Kalam, Fiqih |
| 47 Ajeng Sagia Permadi, S.Sn., M.A. | Visual |
| 48 Rizqa Hindra Mukhammad, M.Sc. | Visual, Animasi |
| 49 M. Imam Ali Alfatah, S. Sos | Sosiologi |