



Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat

Mida Hamidatussya'diyah*¹, Najih Anwar²
^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
E-mail: midahamidatus@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-03 Keywords: <i>Baamboozle Game;</i> <i>Interest in Learning;</i> <i>Arabic.</i>	This study aims to determine the effect of using the Baamboozle Educational Game on the interest in learning Arabic of students at SMA Muhammadiyah 1 Babat. This study uses a quantitative approach with a correlation design to measure the relationship between the use of educational games and students interest in learning. Data were collected through a questionnaire that measured aspects of interest in learning, such as feelings of pleasure, attention, interest, and student participation in learning Arabic. Data analysis was carried out using the Product Moment correlation test through the IBM SPSS 27 application. The results showed that the Baamboozle game had an effect on interest in learning Arabic, with a correlation coefficient of 0.740, which indicates a strong and significant influence category (54.76%) on interest in learning Arabic. The findings indicate that educational games can be an effective method in increasing student's interest in learning Arabic.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-03 Kata kunci: <i>Game Baamboozle;</i> <i>Minat Belajar;</i> <i>Bahasa Arab.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Edukasi Baamboozle terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi untuk mengukur hubungan antara penggunaan game edukasi dan minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui angket yang mengukur aspek minat belajar, seperti perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Product Moment melalui aplikasi IBM SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Baamboozle memiliki pengaruh terhadap minat belajar Bahasa Arab, dengan koefisien korelasi sebesar 0,740, yang menunjukkan kategori pengaruh kuat dan signifikan (54,76%) terhadap minat belajar Bahasa Arab. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

I. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan faktor kunci yang memainkan peran penting dalam kesuksesan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Minat belajar menjadi salah satu komponen psikologi yang mempengaruhi cara belajar setiap individu. Hal ini dikarenakan minat yang dimiliki seseorang secara alami akan menimbulkan rasa senang dan ketertarikan terhadap suatu obyek atau kegiatan tanpa ada partisipasi yang dipaksakan (Fauzan & Anwar, n.d.). Dalam konteks Pendidikan, antusiasme siswa dalam belajar sangatlah penting karena merupakan salah satu faktor yang menentukan keaktifan siswa di dalam kelas. Seorang siswa yang terlibat aktif dalam studinya cenderung memiliki motivasi internal yang kuat dan bersifat proaktif (Dwi Muliani & Arusman, 2022). Menurut pendapat Rusmiati, minat belajar merupakan karakteristik kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu

permasalahan atau topik yang dibicarakan. Pandangan ini sejalan dengan pandangan Fadilah yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan suatu kesukaan, kegiatan atau aktivitas yang mendukung kelancaran kegiatan proses belajar (Korompot et al., 2020). Minat belajar dapat tercermin melalui berbagai indikator yang dapat diamati dan dinilai. Menurut Slameto indikator minat belajar terdiri dari: perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa (Nurmalina et al., 2020).

Sedangkan menurut Rizki Nurhana indikator minat belajar meliputi: perasaan senang saat pembelajaran, adanya pemusatan perhatian dan pikiran pada pembelajaran, adanya keinginan untuk belajar, adanya keinginan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan upaya yang dilakukan untuk memenuhi keinginan untuk belajar (Hidayat, 2023). Adapun fungsi minat belajar dalam proses belajar adalah sebagai motivasi dan kekuatan yang dapat

mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar sehingga mereka dapat mencapai prestasi belajar. Oleh karena itu, minat belajar siswa ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Putri et al., 2022).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa menjadi salah satu kendala yang sering dijumpai, khususnya bagi siswa sekolah menengah atas. Banyak di antara mereka yang tidak suka mempelajari bahasa Arab dan umumnya kurang termotivasi untuk menguasai bahasa tersebut, mereka menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Arab membosankan dan tidak menarik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya penyampaian materi yang kurang menarik dari guru, fasilitas yang kurang memadai, dan lingkungan sekolah yang kurang kondusif (Arsandi, n.d.). Oleh sebab itu, untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran (Studi & Bahasa, 2024).

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa (Sorongan & Fauji, 2023). Arshad mengatakan, "Media" berasal dari bahasa latin "medius" yang berarti sarana atau cara pesan disampaikan dari pengirim kepada penerima (Yoga Dinata, n.d.). Menurut Dhine media berasal dari kata jamak medium, yang bermakna perantara (Wulandari et al., 2023). Secara definisi, media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi terkait pembelajaran sehingga mudah dipahami (Tahiri et al., 2022). Muhammad Rohman dan Sofan Amri menyatakan bahwa "pengajar yang mengajar tanpa menggunakan media akan menghadapi tantangan yang lebih besar dalam mengajar dan akan berdampak pada hasil belajar dan pemahaman siswa"(Sari et al., 2023). Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu, sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Khoirunnisa & Fauji, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Septy Nurfadillah, dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dari materi pelajaran yang disampaikan

oleh guru dan menjadikannya mudah dipahami (Nurfadhillah et al., 2021).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah dengan memanfaatkan teknologi berupa game edukasi Baamboozle (Muhajirin et al., 2022). Baamboozle adalah sebuah platform web yang dirancang untuk membantu para guru dalam menciptakan permainan edukatif yang interaktif dan menarik. Dengan Baamboozle, guru dapat membuat, mengelola, dan membagikan kuis yang dapat digunakan baik dalam kelas secara langsung maupun secara daring (halimatun sakdiyah et al., 2024). Game edukasi baamboozle dapat diakses melalui alamat web <https://www.baamboozle.com>. Menurut Bila May dkk, permainan Baamboozle dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki permainan berupa kuis yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran (May et al., 2024).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh penggunaan game edukasi bamboozle terhadap minat belajar siswa diantaranya: pertama, penelitian dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*" yang disusun oleh Deandra Khoiro M menyatakan bahwa penggunaan media Baamboozle menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan interaktif, karena siswa terlibat dalam kompetisi dan kolaborasi dalam kelompok. Hal ini meningkatkan motivasi siswa secara tidak langsung, karena mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran (Khoiro & Samsiah, 2023). Kedua, penelitian yang disusun oleh Fajar Syarif dengan judul "*Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies*" menyatakan bahwa Baamboozle dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar, menjadikan kelas terlihat lebih aktif dan interaktif, serta indikator lain yang menunjukkan siswa mengikuti setiap pembelajaran (Winaningsih et al., 2022). Ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Sartika Dewi Mariani dengan judul penelitian "*Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa SMP*", meyakini bahwa Pembelajaran menggunakan media Baamboozle dapat menurunkan rasa bosan siswa selama

proses pembelajaran. Pembelajaran satu arah yang hanya difokuskan pada guru akan menyebabkan kejenuhan dan menurunkan tingkat konsentrasi siswa. Pembelajaran dengan media game juga dapat menjadikan siswa lebih berkonsentrasi dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar (Mariani et al., 2022). Keempat, penelitian dengan judul "*Fa'aliyyatu 'istratijiyyat at-ta'lim farq al-'alaab at-ta'awuniyyah bistiqdam wasa'idi Bamboozle fi tarbiyat itqan al-mufarradat lada at-tullab bi madrasat al-Misri al-mutawassitah al-Islamiyyah Rambipuji Jamber lil-sanah ad-dirasiyyah 2023/2024*" yang disusun oleh Miranda Zahrotul Maghfiroh, menjelaskan bahwa penggunaan game edukasi bamboozle dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa serta keaktifan siswa selama dikelas. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang lebih tinggi dan suasana kelas yang lebih aktif dan interaktif dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan game bamboozle pada saat proses pembelajaran (Maghfiroh, n.d.).

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan, penelitian ini memiliki kesamaan yakni membahas mengenai pengaruh game edukasi bamboozle terhadap minat belajar siswa. Adapun fokus penelitian ini adalah pengaruh game edukasi bamboozle terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini dilakukan disalah satu sekolah swasta yakni SMA Muhammadiyah 1 Babat. Berdasarkan observasi awal melalui wawancara dengan guru pengampu Bahasa arab, didapatkan fakta bahwa kurangnya minat siswa kelas X terhadap pembelajaran Bahasa arab. Sebagian siswa tidak memahami kosa kata baru dan kesulitan dalam membuat kalimat menggunakan Bahasa Arab. Selain itu, siswa juga tidak menganggap penting pelajaran Bahasa Arab dikarenakan lebih memprioritaskan pelajaran-pelajaran lain. Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai inovasi dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan teknologi (Game Edukasi Bamboozle). Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini, minat siswa untuk belajar Bahasa Arab akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1.) Adakah pengaruh Game Edukasi Bamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat?. 2.) Seberapa besar pengaruh Game Edukasi Bamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat?. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk

mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan game edukasi bamboozle terhadap minat belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat dan untuk mengetahui berapa besar pengaruh game edukasi bamboozle terhadap minat belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yakni sebuah metode yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis dan melakukan kajian penelitian (Sidik & Denok, n.d.). Penelitian kuantitatif adalah studi fenomena secara sistematis dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi dengan desain penelitian korelasi yaitu analisis pengaruh atau hubungan antar variabel dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh Game Edukasi Bamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *cross sectional*, artinya pengukuran variabel independen dan variabel dependen dilakukan satu kali pada waktu yang sama.

Populasi dalam Penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Babat sebanyak 110 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah *random sampling*, yakni teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Instrumen pengumpulan data berupa angket, untuk mengukur persepsi responden mengenai pengaruh Game Edukasi Bamboozle dan minat belajar yang diukur melalui indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan atau partisipasi siswa (Sugiyono, 2017).

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis statistik dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 27 for Windows. Dalam Penelitian ini menggunakan uji *Product moment correlation* yaitu untuk menyatakan ada tidaknya pengaruh antara variabel X dan Y serta untuk menyatakan seberapa besar sumbangan pengaruh variabel X terhadap Y. asumsi yang harus terpenuhi yaitu data harus berdistribusi normal dan variabel yang dihubungkan mempunyai skala data interval atau rasio. Dalam analisis ini ditetapkan ketentuan sebagai berikut apabila nilai r hitung $> r$ tabel atau nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka ada korelasi (pengaruh) antar variabel. Sebaliknya jika nilai r hitung $< r$

tabel atau nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka artinya tidak ada korelasi (pengaruh) antar variabel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah penyusunan angket, dilakukan uji prasyarat analisis data dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data dalam keadaan baik sehingga menghasilkan data yang valid dan normal. Setelah itu akan dilakukan uji product moment correlation untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat.

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Perempuan	35	77,8%
Laki-laki	10	22,2%
Total	45	100%

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah berjenis kelamin Perempuan yaitu sebanyak 35 orang atau dengan presentase 77,8%. Karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase
16 tahun	34	75,6%
17 tahun	10	22,2%
18 tahun	1	2,2%
Total	45	100%

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini sebagian besar responden adalah berusia 16 tahun dengan presentase 75,6% (34 orang), sedangkan yang paling sedikit adalah responden yang berusia 18 tahun dengan presentase 2,2% (1 orang).

2. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan sebelum pengambilan data penelitian dengan menggunakan 30 kuisisioner yang dibagikan kepada responden. Adapun butir pertanyaan yang disajikan adalah sebanyak 20 pertanyaan pada variabel X dan 20 pertanyaan pada variabel Y. Berikut adalah hasil uji validitas menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 27:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pertanyaan	rhitung	rtabel	Kategori
Game Edukasi Baamboozle(X)			
X.1	0.734	0.361	Valid
X.2	0.754	0.361	Valid
X.3	0.867	0.361	Valid
X.4	0.614	0.361	Valid
X.5	0.752	0.361	Valid
X.6	0.776	0.361	Valid
X.7	0.734	0.361	Valid
X.8	0.754	0.361	Valid
X.9	0.867	0.361	Valid
X.10	0.614	0.361	Valid
X.11	0.752	0.361	Valid
X.12	0.776	0.361	Valid
X.13	0.734	0.361	Valid
X.14	0.754	0.361	Valid
X.15	0.867	0.361	Valid
X.16	0.614	0.361	Valid
X.17	0.752	0.361	Valid
X.18	0.776	0.361	Valid
X.19	0.776	0.361	Valid
X.20	0.614	0.361	Valid
Minat Belajar Bahasa Arab (Y)			
Y.1	0.528	0.361	Valid
Y.2	0.713	0.361	Valid
Y.3	0.919	0.361	Valid
Y.4	0.919	0.361	Valid
Y.5	0.600	0.361	Valid
Y.6	0.528	0.361	Valid
Y.7	0.713	0.361	Valid
Y.8	0.919	0.361	Valid
Y.9	0.919	0.361	Valid
Y.10	0.600	0.361	Valid
Y.11	0.919	0.361	Valid
Y.12	0.919	0.361	Valid
Y.13	0.600	0.361	Valid
Y.14	0.528	0.361	Valid
Y.15	0.713	0.361	Valid
Y.16	0.919	0.361	Valid
Y.17	0.919	0.361	Valid
Y.18	0.919	0.361	Valid
Y.19	0.600	0.361	Valid
Y.20	0.919	0.361	Valid

Pada tabel 3, hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel statistik (0,361) pada signifikansi 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dari kedua variabel dinyatakan valid.

Setelah semua pertanyaan dikatakan valid, maka akan dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui konsistensi item pertanyaan apabila pertanyaan tersebut diajukan kembali.

3. Hasil Uji Realibilitas

Berikut adalah rincian tabel hasil uji reliabilitas untuk setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Game Edukasi Baamboozle (X)	0.955	Reliabilitas Sempurna
Minat Belajar Bahasa Arab (Y)	0.956	Reliabilitas Sempurna

Cronbach's Alpha variabel *Game Edukasi Baamboozle* sebesar 0,955, dan variabel *Minat Belajar Bahasa Arab* sebesar 0,956. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dalam kuis ini reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* > 0,90 dan termasuk dalam kategori reliabilitas sempurna.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data penelitian berdistribusi normal jika signifikansi > 0,05. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji statistic One-Sample Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Predicted Value	
N		45	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.7333333	
	Std. Deviation	5.37957868	
Most Extreme Differences	Absolute	.129	
	Positive	.129	
	Negative	-.092	
Test Statistic		.129	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.057	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.058	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.052
		Upper Bound	.063

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed: 2000050.

Berdasarkan gambar 1, diketahui bahwa nilai signifikansi *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,057 > 0,05. Maka dapat

disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

5. Uji Product Moment

Tabel 5. Hasil Uji Product Moment Correlations

Correlations		Game Edukasi Baamboozle (X)	Minat Belajar Bahasa Arab (Y)
Game Edukasi Baamboozle (X)	Pearson Correlation	1	.740**
	Sig. (2-tailed)		<.001
Minat Belajar Bahasa Arab (Y)	Pearson Correlation	.740**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	45	45

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil output diatas menunjukkan nilai Koefisien Korelasi sebesar 0,740. Karena nilainya mendekati 1, maka pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab dapat dikatakan Kuat. Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan pengaruh variabel X terhadap variabel Y ditentukan dengan rumus koefisien determinan berikut ini:

$$\begin{aligned}
 \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\
 &= (0,740)^2 \times 100\% \\
 &= 54,76
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Game Baamboozle mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab sebesar 54.76%, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji korelasi product moment diketahui nilai Koefisien Korelasi sebesar 0,740 > r tabel 0,294, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara Game Edukasi Baamboozle (X) terhadap Minat Belajar Bahasa Arab (Y), adapun besar sumbangan variabel X terhadap Y adalah 54,76%. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Rizal dan Hastri Rosiyanti yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam menunjang proses pembelajaran (Rizal & Rosiyanti, n.d.). Hasil penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Rini Nursaadah, yang

mengungkapkan bahwa penggunaan media game Baamboozle memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa game Baamboozle dapat menarik perhatian siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (NurSaadah, 2023).

Begitu pula dengan penelitian ini, yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya game edukatif dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Game Edukasi Baamboozle memiliki potensi untuk mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab yang sering dianggap sulit dan membosankan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, terutama melalui game edukatif dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, Game Edukasi Baamboozle terbukti memberikan pengaruh terhadap Minat Belajar Bahasa Arab. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji korelasi Product Moment yang menunjukkan nilai Koefisien Korelasi sebesar $0,740 > r$ tabel $0,294$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab dikategorikan sebagai pengaruh yang kuat, karena nilai koefisien korelasi sebesar $0,740$ mendekati 1. Selain itu, Game Edukasi Baamboozle ini mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat sebesar $54,76\%$, sementara sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, sekolah dapat mengintegrasikan lebih banyak game edukasi seperti Baamboozle ke dalam metode pembelajaran di berbagai mata Pelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas

teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, lcd, serta koneksi internet yang stabil. Sementara itu, untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan fokus pada dampak jangka panjang penggunaan game edukasi terhadap hasil belajar dan keterampilan siswa, serta melakukan perbandingan efektivitas game edukasi lainnya di berbagai konteks dan mata pelajaran, guna memberikan wawasan yang lebih optimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan

DAFTAR RUJUKAN

- Arsandi. (n.d.). Fa'aliyatun istiratijiyatun biṭāqāt zawiyah (index card match) fi ta'lim maharatil qira'ah 'ala asāsi rushdī aḥmad ṭu'aymah bi ma'had dār ar-raḥman tambīlāḥān riāw.
- Dwi Muliani, R., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Fauzan, I. N., & Anwar, N. (n.d.). Implementation of the Singing Method Using Colored Balls as a Tool to Increase Interest in Learning Arabic Class IV Students at SD Muhammadiyah 11 Randegan Sidoarjo [Implementasi Metode Bernyanyi Dengan Menggunakan Bola Berwarna Sebagai Alat Bantu Untuk. 1-6.
- halimatun sakdiyah, I., Homsini Maolida, E., & Vina. (2024). Utilizing Baamboozle In Developing Students English Grammar Mastery. 8(1).
- Hidayat, M. M. (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Model PBL Berbantu Media Audio Visual Kelas V. *November*, 2917-2924.
- Khoiro, D., & Samsiah, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1).
- Khoirunnisa, K., & Fauji, I. (2023). The Influence of Picture Card Learning Media on the Arabic Speaking Skills of Class VII Students in Integrated Islamic Junior High Schools Darul Fikri Sidoarjo. 1-10. <http://dx.doi.org/10.21070/ups.306>

- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Maghfiroh, M. Z. (n.d.). Fa'aliyyatu 'istratijiyat at-ta'lim farq al-'alaab at-ta'awuniyah bistiqdam wasa'idi Bamboozle fi tarbiyat itqan al-mufarradat lada at-tullab bi madrasat al-Misri al-mutawassitah al-Islamiyah Rambipuji Jamber lil-sanah ad-dirasiyah 2023/2024.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216.
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69.
- Muhajirin, M., Sulastri, S., & Sulaiman, R. (2022). the Effectiveness of Baamboozle Games in Improving Students'Engagement in Learning English. *Karya Ilmiah Mahasiswa (KIMA)*, 1(3), 342–347.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurmalina, I. R., Fauziddin, M. P. M., & Pd, M. (2020). *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* Keywords: Interest in Learning , Role Playing models . 2, 197–208.
- Nursaadah, R. (2023). Pengembangan Media Game Baamboozle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 49–53. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/226>
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (n.d.). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly.
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Insiru PAI*, 7(2), 438–449.
- Sidik, P., & Denok, S. (n.d.). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Sorongon, A. A., & Fauji, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE untuk Pembelajaran Bahasa Arab. 1–10.
- Studi, P., & Bahasa, P. (2024). Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Untuk Siswa Kelas Xi Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim. 1(01), 333–349.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Tahiri, H., Skouri, A., & Abdul Qadir, A. (2022). Al-wasā'it al-ta'limiyah al-ḥadīthah wa-fa'aliyatuhā fi iktisāb al-mahārāt al-lughawiyah 'inda talāmiz ṭawr al-ta'lim al-mutawassit. *Jami'ah Ahmad Draia - Adrar :Doctoral Dissertation*.
- Winaningsih, E. T., Syarif, F., & Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yoga Dinata, P. (n.d.). Tatwir wasa'il ta'leem al-lughah al-'arabiyyah 'ala 'asas qadulār madat al-mufradāt li-ṭullāb al-ṣāf al-'āshir fī al-madrasah al-'āliyah Lampong al-Janūbiyyah.