



UIN SUSKA RIAU

©

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
DI MADRASAH ALIYAH AL-QASIMIYAH  
SOREK SATU**



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



**OLEH**

**DEA AYU SUKMA  
NIM. 12110120637**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1447 H/2025 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

©

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM  
DI MADRASAH ALIYAH AL-QASIMIYAH  
SOREK SATU**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

**DEA AYU SUKMA**

**NIM. 12110120637**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2025 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Bamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu*, yang ditulis oleh Dea Ayu Sukma NIM. 12110120637 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 6 Dzulhijjah 1446 H  
2 Juni 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.  
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.  
NIP. 19661108 199402 1 001



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu*, yang ditulis oleh Dea Ayu Sukma NIM. 12110120637 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 7 Muharram 1447 H/3 Juli 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 7 Muharram 1447 H  
3 Juli 2025 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Idris, M.Ed.

Penguji II

Nurul Zaman, M.Pd.I.

Penguji III

Sopyan, S.Ag., M.Ag.

Penguji IV

Dr. M. Fitriyadi, M.A.





UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Universitas Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Ayu Sukma  
NIM : 12110120637  
Tempat, Tanggal Lahir : Sorek Satu, 31 Agustus 2003  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 2 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Dea Ayu Sukma  
NIM. 12110120637

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGHARGAAN



*Alhamdulillāhirabbil ‘ālamīn* segala puji dan syukur penulis limpahkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan segala nikmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selawat dan salam, tetap terecurahkan kepada baginda Rasul kita yakni Nabi Muhammad saw., semoga di yaūmul akhir kelak mendapat syafaat. *Āmīn yā rabbal ‘ālamīn.*

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak mudah untuk menyelesaikannya. Penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Terkhusus izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Sunarto dan Ibunda Ernita yang telah memberikan segala bentuk doa, kasih sayang, dan dukungan baik materi maupun non materi. Kemudian teruntuk saudaraku adik tercinta, Habib Aditya Sarullah yang senantiasa memberikan doa dan dukungan yang positif. Tanpa doa dan pengorbanan yang tidak kenal lelah dari kalian, penulis tidak akan pernah sampai pada titik ini. Selain itu, pada kesempatan ini, dengan rasa penuh hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D., Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng., Wakil Rektor II, dan Dr. Harris Simaremare, M.T., Wakil Rektor III, dan seluruh jajaran pimpinan yang telah memberikan penulis kesempatan untuk kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Satu, Sartini, S.Pd., selaku guru bagian Wakil Kurikulum dan Hudiyat Mirrobbi, S.Pd.I., selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah mengizinkan, memberikan motivasi dan mempermudah penulis untuk melakukan penelitian.

9. Seluruh rekan-rekan *Amazing Class* (SLTP/SLTA PAI A) yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberi doa kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik materi maupun non materi, hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga segala kemudahan, bimbingan, nasihat, serta doa yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis memperoleh balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal yang terus mengalir pahalanya di sisi Allah Swt. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan dalam skripsi ini.

Pekanbaru, 2 Juni 2025  
Penulis

Dea Ayu Sukma  
NIM. 12110120637



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillāhirabbil ‘ālamīn*

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Swt. karya ini kupersembahkan sebagai bukti kecil dari perjalanan panjang penuh doa, usaha, dan air mata. Segala kemudahan yang datang, kuyakini bukan semata hasil kerja keras, melainkan karena campur tangan-Nya yang tak pernah lelah menuntunku.

Dengan segenap cinta dan rasa hormat yang tak terhingga, kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku tercinta, kepada Ayah (Sunarto) dan Ibu (Ermita) yang cintanya tak pernah surut, yang doa-doa setiap sujud kalian yang menjadi lentera dalam setiap langkahku. Terima kasih atas setiap peluh dan pengorbanan yang tak terhitung, atas keyakinan yang selalu kalian tanamkan bahkan saat aku meragukan diriku sendiri. Kalian adalah kekuatan yang membuatku tetap melangkah saat segala terasa berat. Skripsi ini adalah buah dari pengorbanan kalian, yang tak pernah meminta imbalan selain senyum bahagia anaknya. Semoga setiap huruf dalam skripsi ini menjadi amal jariyah bagi kalian, sebagaimana kalian telah menjadi jalan rida Allah bagiku.

Sebagai tanda terima kasih, kupersembahkan karya kecil ini untuk adik kandungku Habib Aditya Sarullah, yang senyum dan canda ringannya menjadi penawar lelah selama perjuangan ini. Semoga Allah membala semua kebaikan dan kasih sayang yang telah engkau berikan, dan untuk seluruh keluarga besarku, terima kasih atas cinta, kebersamaan, dan dukungan yang tak pernah padam. Semoga karya ini menjadi bukti kecil dari betapa besar artinya kalian dalam hidupku.

*Skripsi ini bukan sekadar tulisan, melainkan kisah perjuangan yang kutorehkan dengan cinta dan air mata. Semoga ini menjadi awal bagiku untuk langkah-langkah besar berikutnya. Āmīn yā rabbal ‘ālamīn.*



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Dea Ayu Sukma (2025): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu.**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *quasi eksperimental* dengan bentuk *non-equivalent control design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu yang berjumlah 162 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji T (*independent sample t-test*). Hasil penelitian diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% ( $2,556 > 1,673$ ) dan perhitungan nilai  $Sig. 2 tailed < \alpha 0,05$  ( $0,014 < 0,05$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu. Hasil *mean skor* kelas eksperimen sebesar 83,5 lebih tinggi dari kelas kontrol dengan nilai sebesar 75,00.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Baamboozle, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam*



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Dea Ayu Sukma (2025): The Effect of Using Baamboozle-Based Learning Media toward Student Learning Achievement on Islamic Cultural History Subject at Islamic Senior High School of Al-Qasimiyyah Sorek Satu**

This research aimed at testing the effect of using Baamboozle-based learning media toward student learning achievement on Islamic Cultural History subject at Islamic Senior High School of Al-Qasimiyyah Sorek Satu. Quantitative approach was used in this research with quasi-experimental design in the form of non-equivalent control design. All the eleventh-grade students at Islamic Senior High School of Al-Qasimiyyah Sorek Satu were the population of this research, and they were 162 students. The samples were 26 the eleventh-grade students of Social Science 1 as the experimental group and 22 the students of Social Science 2 totaling as the control group. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was t-test (independent sample t-test). The research findings showed that the score of  $t_{\text{observed}}$  was higher than  $t_{\text{table}}$  at 5% significant level ( $2.556 > 1.673$ ) and the calculation score of sig. 2-tailed was lower than  $\alpha$  0.05 ( $0.014 < 0.05$ ), so  $H_a$  was accepted, and  $H_0$  was rejected. This meant that there was a significant difference in student learning achievement between the uses of Baamboozle-based learning media and printed learning media on Islamic Cultural History subject at Islamic Senior High School of Al-Qasimiyyah Sorek Satu. The experimental group mean score was 83.5 higher than the control group 75.00.

**Keywords:** *Baamboozle Learning Media, Learning Achievement, Islamic Cultural History*

UIN SUSKA RIAU



## ملخص

ديا أيو سكمي، (٢٠٢٥): أثر استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على بامبوزل في نتائج تعلم الطلبة في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في مدرسة القاسمية الثانوية الإسلامية سوريك ساتو

يهدف هذا البحث إلى دراسة أثر استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على بامبوزل في نتائج تعلم الطلبة في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في مدرسة القاسمية الثانوية الإسلامية سوريك ساتو . وقد استخدم في هذا البحث المنهج الكمي، بتصميم شبه تجريبي في صورة تصميم المجموعة الضابطة غير المكافحة تكونت عينة البحث من مجموعتين المجموعة التجريبية، وهي الصف الحادي عشر للعلوم الاجتماعية ١ ، وعدد طلابها ٢٦ طالباً، والمجموعة الضابطة، وهي الصف الحادي عشر للعلوم الاجتماعية ٢ ، وعدد طلابها ٢٢ طالباً . أما أدوات جمع البيانات، فقد تمثلت في الملاحظة، والاختبار، والتوثيق، بينما تم تحليل البيانات باستخدام اختبارات للعينة المستقلة . وقد أظهرت نتائج التحليل الإحصائي أن قيمة ت المحسوبة كانت أكبر من ت الجدولية عند مستوى دلالة، حيث بلغت ٢٥٥٦ أكبر من ١٦٧٣، كما أن قيمة الدلالة الإحصائية الشائنة كانت أقل من مستوى، ألفا)، ١٤،٠ . أصغر من ٠٥،٠ . (وبناءً على ذلك، تقبل الفرضية البديلة وترفض الفرضية العدمية، مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية في نتائج التحصيل الدراسي بين الطلبة الذين استخدمو وسيلة تعليمية قائمة على بامبوزل، وأولئك الذين استخدمو الوسيلة المطبوعة التقليدية . كما أظهرت النتائج أن متوسط درجات المجموعة التجريبية بلغ ٨٣،٥، وهو أعلى من متوسط درجات المجموعة الضابطة الذي بلغ ٧٥،٠٠، مما يعكس فاعلية الوسيلة التفاعلية في تحسين نتائج الطلبة في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية

**الكلمات الأساسية:** الوسيلة التعليمية بامبوزل، نتائج التعلم، تاريخ الثقافة الإسلامية



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGHARGAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Penegasan Istilah.....	3
C. Permasalahan .....	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teoretis .....	8
B. Penelitian Relevan .....	32
C. Konsep Operasional .....	33
D. Asumsi Dan Hipotesis .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	37
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	37
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Uji Instrumen Penelitian .....	41
G. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	45
B. Penyajian Data .....	50
C. Analisis Data.....	70
D. Pembahasan .....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	76

### DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN RIWAYAT PENULIS

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

		38
		41
		42
		47
		48
		49
		49
		50
		50
		53
		54
		56
		57
		59
		60
		62
		63
		64
		65
		66
		67
		68
		69
		70
		71
		72
		73
		74
		75
		76
		77
		78
		79
		80
		81
		82
		83
		84
		85
		86
		87
		88
		89
		90
		91
		92
		93
		94
		95
		96
		97
		98
		99
		100
		101
		102
		103
		104
		105
		106
		107
		108
		109
		110
		111
		112
		113
		114
		115
		116
		117
		118
		119
		120
		121
		122
		123
		124
		125
		126
		127
		128
		129
		130
		131
		132
		133
		134
		135
		136
		137
		138
		139
		140
		141
		142
		143
		144
		145
		146
		147
		148
		149
		150
		151
		152
		153
		154
		155
		156
		157
		158
		159
		160
		161
		162
		163
		164
		165
		166
		167
		168
		169
		170
		171
		172
		173
		174
		175
		176
		177
		178
		179
		180
		181
		182
		183
		184
		185
		186
		187
		188
		189
		190
		191
		192
		193
		194
		195
		196
		197
		198
		199
		200
		201
		202
		203
		204
		205
		206
		207
		208
		209
		210
		211
		212
		213
		214
		215
		216
		217
		218
		219
		220
		221
		222
		223
		224
		225
		226
		227
		228
		229
		230
		231
		232
		233
		234
		235
		236
		237
		238
		239
		240
		241
		242
		243
		244
		245
		246
		247
		248
		249
		250
		251
		252
		253
		254
		255
		256
		257
		258
		259
		260
		261
		262
		263
		264
		265
		266
		267
		268
		269
		270
		271
		272
		273
		274
		275
		276
		277
		278
		279
		280
		281
		282
		283
		284
		285
		286
		287
		288
		289
		290
		291
		292
		293
		294
		295
		296
		297
		298
		299
		300
		301
		302
		303
		304
		305
		306
		307
		308
		309
		310
		311
		312
		313
		314
		315
		316
		317
		318
		319
		320
		321
		322
		323
		324
		325
		326
		327
		328
		329
		330
		331
		332
		333
		334
		335
		336
		337
		338
		339
		340
		341
		342
		343
		344
		345
		346
		347
		348
		349
		350
		351
		352
		353
		354
		355
		356
		357
		358
		359
		360
		361
		362
		363
		364
		365
		366
		367
		368
		369
		370
		371
		372
		373
		374
		375
		376
		377
		378
		379
		380
		381
		382
		383
		384
		385
		386
		387
		388
		389
		390
		391
		392
		3



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.15	Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i> .....	64
Tabel IV.16	Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i> .....	65
Tabel IV.17	Hasil <i>Pre Test</i> Eksperimen .....	66
Tabel IV.18	Hasil <i>Post Test</i> Eksperimen.....	66
Tabel IV.19	Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen..	67
Tabel IV.20	Hasil <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol.....	68
Tabel IV.21	Hasil <i>Post Test</i> Kelas Kontrol .....	68
Tabel IV.22	Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	69
Tabel IV.23	Uji Normalitas .....	70
Tabel IV.24	Uji Homogenitas.....	71
Tabel IV.25	Uji T ( <i>T-Test</i> ).....	72
Tabel IV.26	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Skor Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Post Test Kleas Eksperimen dan Kontrol.....	72



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR LAMPIRAN

- |             |   |
|-------------|---|
| Lampiran 1  | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  |
| Lampiran 2  | Lembar Observasi Guru dalam Penggunaan Media Berbasis <i>Baamboozle</i>                           |
| Lampiran 3  | Lembar Observasi Siswa dalam Penggunaan Media Berbasis <i>Baamboozle</i>                          |
| Lampiran 4  | Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>   |
| Lampiran 5  | Output Uji Validitas  |
| Lampiran 6  | ACC Sinopsis  |
| Lampiran 7  | Surat Disposisi   |
| Lampiran 8  | Surat Keterangan Pembimbing Skripsi   |
| Lampiran 9  | Surat Izin Melakukan Pra Riset  |
| Lampiran 10 | Surat Balasan Izin Melakukan Pra Riset dari MA Al-Qasimiyyah Sorek Satu                           |
| Lampiran 11 | Blanko Kegiatan Bimbingan Proposal  |
| Lampiran 12 | ACC Proposal  |
| Lampiran 13 | Pengesahan Perbaikan Proposal   |
| Lampiran 14 | Surat Keterangan Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)  |
| Lampiran 15 | Surat Izin Melakukan Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan kepada MA Al-Qasimiyyah Sorek Satu |
| Lampiran 16 | Surat Izin Melakukan Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan kepada Kemenag Pelalawan           |
| Lampiran 17 | Surat Balasan Izin Melakukan Riset dari Kemenag Pelalawan   |
| Lampiran 18 | Surat Balasan Telah Melakukan Riset dari MA Al-Qasimiyyah Sorek Satu                              |
| Lampiran 19 | Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi   |
| Lampiran 20 | Dokumentasi Penelitian  |

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB I****PENDAHULUAN****A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur efektivitas proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Media interaktif dapat menimbulkan rasa ketertarikan siswa menjadikan siswa mendengarkan materi dengan baik. Dengan demikian, materi akan tersampaikan secara efektif dan memudahkan siswa meningkatkan hasil belajar.<sup>1</sup> Penggunaan media interaktif juga mampu merangsang proses berpikir siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam memahami dan mengolah informasi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru adalah *edugames* pada website *baamboozle*. Dengan menggunakan *baamboozle*, siswa tidak akan merasa bosan dengan materi pembelajaran karena mereka didorong untuk berpikir dengan cepat dan kreatif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan.

<sup>1</sup>Maulana Murti, dkk., “Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba,” *Jurnal Kependidikan Media*, Vol. 12, No. 3, (2023), 133.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Baamboozle* adalah sebuah *platform* pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan yang menyerupai kuis cerdas cermat. Pada *platform* ini guru menemukan permainan tentang berbagai macam topik atau membuat permainan sendiri secara gratis.<sup>2</sup> Terdapat sesuatu yang menarik dari *baamboozle* yaitu dengan menyajikan kuis secara kelompok.<sup>3</sup>

Penggunaan *baamboozle* terbukti meningkatkan performa akademik siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media ini menunjukkan peningkatan nilai ujian yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *baamboozle* dapat membuat pembelajaran sejarah lebih efektif dengan membantu siswa memahami materi secara mendalam dan mengingat informasi lebih lama.<sup>4</sup> Selain itu, pemanfaatan media *baamboozle* juga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat meningkatkan keaktifannya di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5-7 November 2024 di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu, terlihat bahwa proses pembelajaran masih belum memanfaatkan

---

<sup>2</sup>Sopa Siti Marwah dan Zulfa Nurul Ain, “*Baamboozle* Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif”, 70.

<sup>3</sup>Sartika Dewi Mariani, “Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP,” *Dialektika Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, (2022) 209.

<sup>4</sup>Vicky Diliana Sagita Putri, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun,” *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)*, Vol. 6, (2024), 12.

<sup>5</sup>Rida Mariska Sari, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri,” *Journal of Elementary School*, Vol. 3, No. 2, (2024), 63.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media yang interaktif menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang bervariasi sehingga menurunkan hasil belajar siswa. Selain itu, dalam melakukan tes dan penugasan, guru masih menggunakan cara manual yaitu melalui buku paket dan papan tulis. Adapun gejala-gejala yang ditemukan sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang tidak mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.
2. Masih ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Masih ada siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
4. Masih ada siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan terkait konsep dasar terhadap materi yang diajarkan.
5. Masih ada siswa yang kurang dalam menguasai materi pembelajaran.

Melihat kenyataan yang telah dipaparkan di atas, maka telah tergugah hati penulis untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.”

**B. Penegasan Istilah**

Agar dapat menghindari potensi kesalahpahaman dalam menjalankan penelitian terkait dengan topik ini, penting bagi peneliti untuk memberikan klarifikasi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *Baamboozle* adalah sebuah *platform* digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menawarkan fitur-fitur seperti membuat dan memainkan *game* pada berbagai topik, dan dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran. *Baamboozle* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.<sup>6</sup>
2. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa oleh karena adanya usaha sadar yang dilakukan siswa untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>7</sup> Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada pencapaian siswa dalam ranah kognitif.

## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.
- b. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.

---

<sup>6</sup>Muhammad Naufal Dani, dkk., “*Baamboozle* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta,” *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, Vol. 1, No. 3, (2024), 4085.

<sup>7</sup>Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar*, (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 51.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.
- d. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.

**2. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.

**3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu?

**D. Tujuan dan Manfaat Penelitian****1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

### a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis dapat menambah bukti ilmiah mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut.

#### 1) Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk merencanakan program pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa.

#### 2) Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3) Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar mereka sungguh-sungguh untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teoretis

##### 1. Hasil Belajar

###### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu indikator yang dapat menunjukkan tingkat kemampuan dan pemahaman siswa dalam belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh individu setelah mengalami suatu proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar bisa juga dilihat dari beberapa implementasi diantaranya adalah pengetahuan yang telah dicapai dengan tingkat pemahaman yang dapat diimplementasikan dalam aplikasi, kemampuan berpikir yang bersifat umum, bersikap yang baik, minat yang tulus, apresiasi yang baik serta penyesuaian diri yang tepat.<sup>8</sup>

Menurut Ananda dan Hayati hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa oleh karena adanya usaha sadar yang dilakukan siswa untuk mendapatkan perubahan, baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Hasil belajar merupakan kesanggupan untuk berbuat sesuatu sesuai dengan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang telah mereka miliki.<sup>9</sup> Harefa dkk, menyatakan hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.<sup>10</sup>

<sup>8</sup>Ramly dan Muhammad Idrus, *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, Dan Aplikasi*, (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023), 20.

<sup>9</sup>Rusydi Ananda dan Fitri Haya, *Variabel Belajar*, 51.

<sup>10</sup>Edward Harefa, dkk., *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 6.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Rahim dkk., bahwa hasil belajar tidak hanya penguasaan konsep atau teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat dan bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.<sup>11</sup> Hasil belajar adalah pencapaian yang diinginkan dari kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam bentuk tertentu.<sup>12</sup>

Artama dkk., menjelaskan hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang diperoleh setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar berhubungan dengan perubahan yang terjadi dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik sesudah melewati proses pembelajaran. Hasil belajar memperlihatkan perubahan kondisi yang terbaik hingga memiliki manfaat untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, menjadikan mengerti akan suatu pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memiliki wawasan dan pandangan yang luas dan baru bagi sesuatu.<sup>13</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditegaskan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai dampak dari proses belajar. Perubahan tersebut berupa pengetahuan, melibatkan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, apresiasi, dan keterampilan yang dimiliki siswa. Pentingnya hasil

---

<sup>11</sup>Arif Rahim, dkk., *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), 8.

<sup>12</sup>Nyanyu Khadijah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok : PT. Raja Grafindo Persada, 2021), 189.

<sup>13</sup>Syaputra Artama, dkk., *Evaluasi Hasil Belajar*, (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 18.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar dalam mengukur keberhasilan siswa tidak hanya terbatas pada tingkat pengetahuan, tetapi juga mencakup kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

**b. Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Menurut Bloom sebagaimana dikutip oleh Kurniawan, hasil belajar siswa memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik:

- 1) Domain kognitif/kemampuan intelektual, memiliki 6 tingkatan yang telah direvisi, yaitu:
  - a) Mengingat (C1), yaitu menentukan pengetahuan yang relevan dari ingatan atau memori jangka panjang. Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: identifikasi, mengingat kembali, membaca, menyebutkan, melafalkan, menuliskan, menghafal menyusun daftar, menjodohkan, memilih, memberi defenisi dan menyatakan.
  - b) Memahami (C2), yaitu mengkonstruksi makna dari proses pembelajaran yang didasarkan kepada pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa temasuk komunikasi lisan, tertulis, grafis dan materi yang disampaikan. Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: menjelaskan, mengartikan,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menginterpretasikan, menceritakan, menampilkan, memberi contoh, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, mengklasifikasikan, menunjukkan, menguraikan, membedakan, dan yang lainnya.

- c) Menerapkan (C3), yaitu melakukan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan prosedural. Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: melaksanakan, mengimplementasikan, menggunakan, mengonsepkan, menentukan, dan yang lainnya.
- d) Menganalisis (C4), yaitu keterampilan mengolah data untuk memahami dan menentukan suatu hubungan. Kemampuan menganalisis juga dapat diartikan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah, dan penyelesaian atau gagasan serta menunjukkan hubungan antar bagian itu. Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: mendiferensiasikan, mengorganisasikan, mengatribusikan, mendiagnosis, memerinci, menelaah, mendeteksi, mengaitkan, memecahkan, menguraikan, memisahkan, menyeleksi, memilih, membandingkan, mempertentangkan, menguraikan dan bagi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Mengevaluasi (C5), yaitu mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar. Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: mengecek, mengkritik, membuktikan, mempertahankan, memvalidasi, mendukung, memproyeksikan, memperbandingkan, mengkritik, menilai, dan yang lainnya.
- f) Mengkreasi (C6), yaitu memadukan suatu bagian untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional. Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: membangun, merencanakan, merancang, membuat, menciptakan, menganalisis, menciptakan, dan yang lainnya.<sup>14</sup>
- 2) Domain afektif/kemampuan emosi dan minat, memiliki 5 tingkatan, yaitu:
- a) Penerimaan: kemampuan menerima dan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.
  - b) *Responsive/memberi respon*: kemampuan menanggapi atau melibatkan diri terhadap materi yang diberikan dan siswa mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
  - c) Penghargaan/penilaian: kemampuan memberi nilai terhadap stimulus, informasi respon/materi yang diberikan yang informasinya bermanfaat.

---

<sup>14</sup>Andri Kurniawan, dkk., *Evaluasi Pembelajaran*, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 30.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d) Pengorganisasian: kemampuan mengorganisasikan stimulus, materi, informasi ke dalam system yang dimiliki.
- e) Karakterisasi: kemampuan mengintegrasikan nilai menjadi bagian yang terpadu.
- 3) Domain psikomotor, memiliki 4 tingkatan, yaitu:
- a) Menirukan: kemampuan menirukan apa yang diajarkan oleh guru.
  - b) Memanipulasi: kemampuan menambah tindakan-tindakan yang diajarkan pendidik.
  - c) Artikulasi/ketepatan waktu: kemampuan mengkoordinasikan tindakan-tindakan secara tepat dan teratur.
  - d) Naturalisasi: kemampuan melakukan tindakan secara alami dengan tidak menggunakan tenaga lebih<sup>15</sup>
- c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto sebagaimana dikutip oleh Ananda dan Hayati, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Andri Kurniawan, dkk., *Evaluasi Pembelajaran*, 7.

<sup>16</sup> Rusydi Ananda dan Fitri Haya, *Variabel Belajar*, 80-81.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**1) Faktor Internal**

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga faktor, yaitu:

- a) Faktor jasmaniah. Faktor jasmaniah dijelaskan sebagai faktor kesehatan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi belajar siswa.
- b) Faktor psikologis. Faktor yang digolongkan masuk kedalam faktor psikologis meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, tanggung jawab dan kesiapan. Aspek psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.<sup>17</sup>
- c) Faktor kelelahan. Faktor kelelahan dipisahkan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).<sup>18</sup>

**2) Faktor Eksternal**

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga faktor, yaitu:

- a) Faktor Keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

<sup>17</sup>Halimah Tusaddiyah Siregar, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI,” Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Vol. 2, No. 2, (2024), 223.

<sup>18</sup>Ayu Damayanti, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah,” Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, Vol. 1, No. 1, (2022), 102.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini adalah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.<sup>19</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi. Secara ringkas media adalah penyampaian atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>20</sup>

Media ialah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan ataupun informasi. Media bisa menunjang

<sup>19</sup>Rusydi Ananda dan Fitri Haya, *Variabel Belajar*, 81.

<sup>20</sup>Ahmad Fakhri Hutauruk, dkk., *Media Pembelajaran dan TIK*, (Pematangsiantar: Yayasan Kita Menulis, 2022), 4.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun kebalikannya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku pendidikan. Efisiensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai jika media digunakan secara kreatif dalam pembelajaran. Dalam proses Pendidikan, pembelajaran yakni sesuatu yang memiliki keterkaitan yang sangat kuat sehingga tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya.<sup>21</sup>

Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan. Media dapat disebut sebagai ‘media pembelajaran’ (*instructional media*) ketika memuat pesan dengan tujuan pembelajaran.<sup>22</sup>

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.<sup>23</sup>

<sup>21</sup>Rahmi Mudia Alti, dkk., *Media Pembelajaran*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1.

<sup>22</sup>Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 2-3.

<sup>23</sup>Randy Irawan, *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), 1.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.<sup>24</sup> Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan alat penampil atau perangkat keras.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).<sup>25</sup> Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa.<sup>26</sup>

Media pembelajaran berfungsi sebagai penyamaan persepsi dan pemahaman siswa, penggunaan media pembelajaran akan lebih mempersingkat pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran

<sup>24</sup> Ani Daniyati, dkk., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research*, Vol. 1, No. 1, (2023), 285.

<sup>25</sup> M. Basri dan Sumargono, *Media Pembelajaran Sejarah*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 6.

<sup>26</sup> M. Sahib Saleh, dkk., *Media Pembelajaran*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), 12.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membantu memperjelas hal-hal atau informasi yang masih abstrak. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan proses belajar mengajar dan penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik.<sup>27</sup>

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.<sup>28</sup>

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

---

<sup>27</sup>Meilani Safitri, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 13-14.

<sup>28</sup>Sapriyah, “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, (2019), 474.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu yang dipaparkan sebagai berikut.
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
  - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
  - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
  - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupukupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.<sup>29</sup>

Di era digital, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya klasik tetapi juga modern. Ini akan berguna bagi siswa yang menerima materi pelajaran. Terdapat beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif penggunaan media sebagai bagian integral dari pembelajaran di antaranya:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih Interaktif
- 4) Lama waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat diberikan kapan saja diinginkan atau dibutuhkan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.<sup>30</sup>

<sup>29</sup>Hamzah Pagarra, dkk., *Media Pembelajaran*, (Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022), 20-21.

<sup>30</sup>Andi Asari, dkk., *Media Pembelajaran Era Digital*, (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023), 7.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3. *Baamboozle*****a. Pengertian *Baamboozle***

*Baamboozle* adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat.<sup>31</sup> Media ini dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok memilih nomor pada layar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab. Nomor-nomor tersebut dapat berisi tambahan poin, pertukaran poin dengan kelompok tertinggi, atau mungkin pengurangan poin, atau bahkan tidak memberikan poin sama sekali. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin, sementara kelompok yang tidak dapat menjawab tidak akan dikenai pengurangan poin, dan tidak ada sistem pengurangan poin.<sup>32</sup>

*Baamboozle* merupakan *platform* yang menyerupai kompetisi kuis *online* tanpa memerlukan pendaftaran akun siswa. *Baamboozle* adalah *platform* pendidikan berbasis web yang menggunakan permainan untuk membantu siswa belajar. *Platform* ini menawarkan berbagai permainan sehingga guru dapat membuat tugas, lalu siswa dapat menyelesaikan tugas tersebut secara langsung. *Baamboozle* merupakan pilihan yang tepat untuk pembelajaran di kelas secara langsung atau untuk penugasan.<sup>33</sup>

<sup>31</sup>Ilmatus Sa'diyah, dkk., "Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran *Edugames* Berbasis Teknologi: *Quizizz* dan *Baamboozle*," *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol. 11, No. 3, (2021), 201.

<sup>32</sup>Deandra Khoiro M, dkk., "Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan," *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol. 6, No. 1, (2023), 515-516.

<sup>33</sup>Sinta Ari Susanti, dkk., "Pemanfaatan *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta," *Jurnal Sains Student Research*, Vol. 2, No. 3, (2024), 934.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran bentuk kelompok. Dalam *baamboozle*, siswa hanya bisa mengerjakan soal secara langsung dari *screen sharing layar Zoom Meeting* atau ditampilkan melalui LCD proyektor di kelas dan pendidik bertugas memandu jalannya permainan.<sup>34</sup> Game ini menggunakan kuis yang dibuat oleh pendidik. Hal yang menarik dari *baamboozle* ini yaitu dengan menyajikan kuis secara kelompok.<sup>35</sup> *Baamboozle* juga menyediakan berbagai fitur-fitur unik seperti adanya *power-ups* sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *baamboozle* akan lebih menyenangkan dan menantang.<sup>36</sup>

*Baamboozle* adalah alat pendidikan digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Kita dapat menemukan *game* tentang topik apa saja atau membuat *game* kita sendiri secara gratis.<sup>37</sup> *Game baamboozle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu kuis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga membuat siswa bergairah saat memasuki proses pembelajaran.<sup>38</sup>

<sup>34</sup>Ilmatus Sa'diyah, dkk., “Peningkatan Keterampilan Mengajar Pendidik SD/MI Melalui Pelatihan Media Pembelajaran *Edugames*...”, 8.

<sup>35</sup>Sartika Dewi Mariani, “Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning*...”, 209.

<sup>36</sup>Andi Khaeril Muttaqin, dkk., “Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Tenaga Pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai”, *MOSAIC: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 2024, 64.

<sup>37</sup>In Andriyani, “Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking pada Webite Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran”, *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 2021, 321.

<sup>38</sup>Gus Muliadi Gultom, dkk., “Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas F.4 SMA N 10 Kota Jambi”, *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 2023, 66.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Kelebihan dan Kekurangan *Baamboozle*****1) Kelebihan *Baamboozle***

Kelebihan dari media pembelajaran *baamboozle* adalah sebagai berikut.

- a) Mengakses media *baamboozle* tanpa harus membuat akun.
- b) Terdapat soal yang bermacam-macam.
- c) Menggunakan media *baamboozle* bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia.
- d) Memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk diskusi secara berkelompok, dengan keseruan di *baamboozle*.
- e) Mudah untuk di akses.
- f) Bisa dijadikan media untuk belajar mandiri.
- g) Bisa diakses melalui laptop atau ponsel.<sup>39</sup>

**2) Kekurangan *Baamboozle***

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *baamboozle* adalah sebagai berikut.

- a) Apabila pengguna tidak menggunakan akun *baamboozle*, maka *games* yang telah dibuat bersifat terbuka atau publik sehingga dapat dimainkan oleh pengguna lain.
- b) Banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun *baamboozle+*.

---

<sup>39</sup>Nabhana Aida Tsurayya dan Fitria Sukmawati, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Baamboozle* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, Vol. 6, No. 2, (2023), 90.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran *online*.<sup>40</sup>

d) Terdapat batasan kata dalam pembuatan soal.

e) Kuis tidak dijawab secara individu dan tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain hanya bisa dijawab secara bergiliran sesuai urutan kelompok.<sup>41</sup>

**c. Kegunaan *Baamboozle***

Kegunaan dari media pembelajaran *baamboozle* adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat digunakan dalam kegiatan *ice-breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.<sup>42</sup>
- 2) Dapat digunakan pada saat pembelajaran daring maupun pembelajaran luring.<sup>43</sup>
- 3) Dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan *leadership* maupun keterampilan kolaborasi siswa.<sup>44</sup>

---

<sup>40</sup>Rizkyta Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4, No. 7, (2024), 6.

<sup>41</sup>Sopa Siti Marwah dan Zulfa Nurul Ain, "*Baamboozle* Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif", 70.

<sup>42</sup>Nabbhana Aida Tsurayya dan Fitria Sukmawati, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Baamboozle*...", 90.

<sup>43</sup>Rahmat Darmawan dan Rizqi Ilyasa Aghni, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga," *Jurnal Ilmiah*, Vol. 20, No. 1, (2024), 81.

<sup>44</sup>Rahmat Darmawan dan Rizqi Ilyasa Aghni, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle*...", 92.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur pencapaian dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan.<sup>45</sup>
- 5) Untuk melatih interaktivitas siswa.<sup>46</sup>
- 6) Sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>47</sup>
- 7) Sebagai alat media pembelajaran yang membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik.<sup>48</sup>
- 8) Untuk meningkatkan motivasi siswa dan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran.<sup>49</sup>
- 9) Untuk menyampaikan materi pembelajaran
- 10) Untuk pengambilan nilai UH, UTS maupun UAS<sup>50</sup>

**d. Langkah-Langkah Pembuatan Soal *Baamboozle***

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pembuatan soal *baamboozle*.

- 1) Masuk kehalaman utama *website*, selanjutnya klik pada permainan dan klik “*play games*”.

<sup>45</sup>Maulana Murti, dkk., “Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (*Baamboozle*)…, 134.

<sup>46</sup>Utari Dwi Fitriani, dkk., “ Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis *Game Based Learning Bamboozle* Di MTsN 1 Kota Malang,” *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, Vol. 10, No. x, (2022), 36.

<sup>47</sup>Sartika Dewi Mariani, “Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning*…, 214.

<sup>48</sup>Muhammad Naufal Dani, dkk., “*Baamboozle* untuk Meningkatkan Keaktifan…, 4085.

<sup>49</sup>Bila May, dkk., “Strategi Pembelajaran Kreativitas Media *Baamboozle* Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, Vol. 2, No. 1, (2024), 66.

<sup>50</sup>Vicky Diliana Sagita Putri, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle*…, 3.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.1

- 2) Guru dapat memilih permainan yang cocok sesuai dengan topik untuk dimainkan di kelas dengan cara mencari judul materi di kolom “*search to games*”.



Gambar II.2

- 3) Membuat soal di *baamboozle*. Guru atau pengajar dapat membuat soal sendiri pada *platform baamboozle* ini, dengan menyesuaikan materi atau topik yang akan disampaikan dikelas pada saat itu. Dapat pula disesuaikan dengan kondisi atau karakteristik serta kebutuhan belajar peserta siswa dikelas. Setelah masuk ke dalam pembuatan soal baru, maka tampilan *baamboozle* akan seperti gambar 3. Dengan begitu, guru wajib mengisi kolom tersedia dalam tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.**



Gambar II.3

- 4) Membuat soal dan jawabannya. Pada gambar 4, terdapat sebuah kolom yang mengharuskan pembuat soal untuk mengisinya diantaranya, pertanyaan, jawaban, poin dan *gift* atau gambar untuk mempercantik ketika *games* dimulai. Pada “*points*” yang terdapat dalam tampilan *baamboozle* tersebut menentukan nilai jawaban dari soal yang telah dibuat. Setelah selesai membuat soal yang akan digunakan untuk permainan dalam pembelajaran maka kita bisa klik “*save*” dan klik pada opsi “*games*” di atas.



Gambar II.4

- 5) Setelah soal-soal dibuat dalam media web *baamboozle*, maka soal tersebut bisa digunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik “*My Library*” lalu pilih *games* yang akan dimainkan. Setelah itu tampilan tersebut langsung memperlihatkan soal-soal yang telah kita buat. Kemudian kita bisa melanjutkan “*play*” untuk bermain.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

The screenshot shows a 'GAME PREVIEW' interface. At the top, it says 'Almost there! Just click the link in your email to verify your account. Resend verification email.' Below this, the 'Game Code' is listed as '2781802'. The interface includes a sidebar with options like 'Play', 'Study', 'Slideshow', and 'Share'. The main area displays a grid of questions and answers. One question reads: 'Jika temamu meninggalkan barang berharga di mejamu, apa yang akan kamu lakukan?'. The answers are: a. Memeriksa barang tersebut b. Mengambil barang itu dan memanggilnya untuk diminta c. Mengungkap temamu kamidi untuk membalikannya d. Menghubungkan kepada orang lain segera pertanyaan tersebut'. Another question asks: 'Apa yang harus dilakukan jika kamu menemukan dompet di jalan?'. The answers are: a. Membawa pulak uang di dalamnya b. Mencari pemiliknya untuk mengembalikannya c. Memberi ke polisi bahwa ada teman yang hilang d. Mengambilnya itu sendiri karena kamu tidak punya uang'. A third question asks: 'Jika kamu tidak sengaja merusak barang milik temamu, tindakan yang paling jujur adalah?'. The answers are: a. Tidak mengakui perbuatannya b. Mengakui dengan bertemu yang lebih muda c. Mengakui dan meminta maaf d. Menghindari orang lain yang melakukan hal sama'. There are also sections for 'Berikan saja uangnya tanpa melihat identitas' and 'Mengakui semua yang membuat orang lain senang'.

Gambar II.5

- 6) Setelah membuat soal maka selanjutnya guru dapat menentukan jumlah kelompok yang akan bermain dan juga pertanyaan (*grid size*) atau soal yang akan dimainkan oleh kelompok tersebut, seperti tampak dalam gambar 6.

The screenshot shows a 'How to Play' section. It says 'Make some teams' and 'Take turns choosing questions'. Below this, it says 'Say the answer then hit the Check button. Click Cleo if the team is correct or Cleo if not'. It features a 'Teams' section with numbered boxes from 1 to 8. Below the boxes are buttons for 'Options', 'Power-Ups', and 'Themes'. Underneath are buttons for 'Quiz' (Questions only), 'Classic' (Questions and Power-Ups), and 'Classic Jr' (Classic with easy Power-Ups). To the right, there is a question: 'Pada bagian mana kata istigomah terdapat di dalam kalimat "Saya berikut istigomah adalah"?'. The answer is 'B. Pada bagian awal kalimat'.

Gambar II.6

- 7) Tampilan *baamboozle* seperti gambar 7, sudah siap untuk dimainkan berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan. Dimulai dari tim 1 dan selanjutnya.

The screenshot shows a game board with two teams: 'Team 1' and 'Team 2'. The board consists of ten numbered squares arranged in two rows of five. The top row contains squares 1, 2, 3, 4, and 5. The bottom row contains squares 6, 7, 8, 9, and 10. The squares alternate in color between orange and blue. The text 'Almost there! Just click the link in your email to verify your account. Resend verification email.' is visible at the top of the board.

Gambar II.7

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**e. Langkah-Langkah Penggunaan *Baamboozle***

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan media pembelajaran *baamboozle*.

**1) Menjelaskan Konsep**

Sebelum memulai pembelajaran dan pelaksanaan media *baamboozle* di kelas, guru mempersiapkan soal sesuai materi yang akan dipaparkan di website *baamboozle*. Untuk kegiatan pertama di kelas, guru menyiapkan perangkat berupa proyektor (*infocus*) dan laptop karena siswa tidak perlu *login* ke situs *baamboozle*, media ini hanya diaplikasikan oleh guru di depan kelas. Kemudian, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, mengecek kehadiran dan kesiapan siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memaparkan materi pembelajaran.

**2) Membuat Aturan Kelompok**

Guru menjelaskan cara pelaksanaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan media pembelajaran berbasis *baamboozle* dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa dibagi atas 2-4 kelompok sesuai dengan kondisi kelas. Kemudian, guru mengarahkan siswa untuk mengambil kertas undian yang telah disediakan guru untuk mendapatkan nomor dan menentukan urutan kelompok.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3) Bermain *Game***

Guru memulai bermain *game* pada media pembelajaran *baamboozle* merupakan suatu kegiatan berlangsungnya permainan kuis setelah proses pemaparan materi. Untuk memulai permainan *baamboozle*, guru mengarahkan kelompok untuk maju kedepan dan memilih nomor soal berdasarkan nomor urut. Kelompok pertama yang memulai bermain *game* ini bebas memilih nomor berapapun sesuai kesepakatan kelompok, kemudian menjawab pertanyaan yang muncul begitu juga dengan kelompok selanjutnya. Guru mengarahkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan jawaban benar.

Nomor-nomor yang tersedia di *baamboozle* tidak hanya berisi soal tetapi tambahan poin, pertukaran poin dengan kelompok tertinggi, atau mungkin pengurangan poin, atau bahkan tidak memberikan poin sama sekali. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin, sementara kelompok yang tidak dapat menjawab tidak akan dikenai pengurangan poin. Guru memastikan semua kelompok mendapat giliran bermain. Pemenang *game* ini adalah kelompok yang memiliki poin tertinggi. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.

**4) Membuat Kesimpulan**

Pada langkah ini, guru membimbing siswa dalam menarik kesimpulan untuk melihat hasil pembelajaran yang telah diikuti siswa dan membantu siswa untuk memiliki gambaran pengetahuan secara

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

utuh terkait materi yang telah dipelajari. Terakhir, guru menutup pembelajaran.<sup>51</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dapat diurutkan sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan perangkat pembelajaran.
- 2) Guru membuka pembelajaran
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru memaparkan materi yang terkait dengan pembelajaran
- 5) Guru menjelaskan tata cara pembelajaran dengan menggunakan media *baamboozle*.
- 6) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai kondisi kelas.
- 7) Guru mengarahkan siswa mengambil kertas undian yang telah disediakan untuk menentukan urutan kelompok.
- 8) Guru memulai permainan menggunakan media *baamboozle*.
- 9) Guru mengarahkan kelompok untuk memilih nomor soal secara acak berdasarkan nomor urut kelompok.
- 10) Guru mengarahkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan jawaban benar
- 11) Guru memastikan semua kelompok mendapat giliran bermain.

---

<sup>51</sup>Deandra Khoiro M, dkk., "Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle*.., 511-512.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 12) Guru mengumumkan bahwa kelompok pemenang berada pada poin tertinggi.
- 13) Guru menentukan pemenang.
- 14) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang
- 15) Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan.
- 16) Guru menutup pembelajaran

**B. Penelitian Relevan**

Berikut adalah penelitian-penelitian relevan yang akan penulis kemukakan, di antaranya:

1. Wakina Bangol (2022), berjudul: “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMK Negeri 1 Kotomabagu”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan agama islam dari yang menggunakan media pembelajaran *baamboozle* dengan yang tidak menggunakan media *baamboozle*. Persamaan penelitian di atas dengan penulis, yaitu sama-sama membahas media *baamboozle* pada variabel X dan membahas hasil belajar pada variabel Y. Perbedaan penelitian di atas yakni tempat penelitian yang diteliti oleh Wakina Bangol adalah SMK Negeri 1 Kotomabagu, sedangkan tempat penelitian penulis adalah di MAS Al-Qasimiyah Sorek Satu.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. A. Nur Afiat (2024), berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media *Canva* terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Inpres Galang Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *canva* terhadap hasil belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Inpres Galang Kapal IV Kecamatan Tallo Kota Makassar. Persamaan penelitian di atas dengan penulis, yaitu membahas hasil belajar pada variabel Y. Perbedaan penelitian di atas yakni membahas media *canva* sebagai variabel X, sedangkan penulis membahas media *baamboozle* sebagai variabel X.
3. Ayu Andini (2022), berjudul: “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Persamaan penelitian di atas dengan penulis, yaitu membahas hasil belajar sebagai variabel Y. Perbedaannya adalah pada variabel X Ayu Andini membahas media *wordwall*, sedangkan di penelitian ini membahas media *baamboozle* pada variabel.

## C. Konsep Operasional

Berdasarkan kerangka teoretis yang telah dipaparkan dalam bab ini, dapat dirumuskan konsep operasional sebagai berikut.

### 1. Hasil Belajar (Variabel Y)

Indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah aspek kognitif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bloom, adapun indikator tersebut di antaranya:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Mengingat (C1). Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: identifikasi, mengingat kembali, membaca, menyebutkan, melafalkan, menuliskan, menghafal menyusun daftar, menjodohkan, memilih, memberi defenisi dan menyatakan.
- b. Memahami (C2). Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: menjelaskan, mengartikan, menginterpretasikan, menceritakan, menampilkkan, memberi contoh, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, mengklasifikasikan, menunjukkan, menguraikan, membedakan, dan yang lainnya.
- c. Menerapkan (C3). Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: melaksanakan, mengimplementasikan, menggunakan, mengonsepkan, menentukan, dan yang lainnya.
- d. Menganalisis (C4). Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: mendiferensiasikan, mengorganisasikan, mengatribusikan, mendiagnosis, memerinci, menelaah, mendeteksi, mengaitkan, memecahkan, menguraikan, memisahkan, menyeleksi, memilih, membandingkan, mempertentangkan, menguraikan dan membagi.
- e. Mengevaluasi (C5). Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: mengecek, mengkritik, membuktikan, mempertahankan, memvalidasi, mendukung, memproyeksikan, memperbandingkan, mengkritik, menilai, dan yang lainnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Mengkreasi (C6). Adapun contoh Kata Kerja Operasional dari tingkatan ini diantaranya: membangun, merencanakan, merancang, membuat, menciptakan, mengarang, menciptakan, dan yang lainnya.<sup>52</sup>

## **2. Media *Baamboozle* (Variabel X)**

Adapun indikator penggunaan media *baamboozle* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan tata cara pembelajaran dengan menggunakan media *baamboozle*.
- b. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai kondisi kelas.
- c. Guru mengarahkan siswa mengambil kertas undian yang telah disediakan untuk menentukan urutan kelompok.
- d. Guru memulai permainan menggunakan media *baamboozle*.
- e. Guru mengarahkan kelompok untuk memilih nomor soal secara acak berdasarkan nomor urut kelompok.
- f. Guru mengarahkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan jawaban benar.
- g. Guru memastikan semua kelompok mendapat giliran bermain.
- h. Guru mengumumkan bahwa kelompok pemenang berada pada poin tertinggi.
- i. Guru menentukan pemenang.
- j. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.

---

<sup>52</sup>Andri Kurniawan, dkk., *Evaluasi Pembelajaran*, 31-36.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian****1. Asumsi Penelitian**

Berkenaan dengan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan, maka diasumsikan bahwa:

- a. Penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.
- b. Hasil belajar siswa di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu berbeda-beda.

**2. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) sebagai berikut.

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini disusun dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Pendekatan kuantitatif yang meliputi segala jenis penelitian yang berfokus pada perhitungan persentase serta analisis statistik. Dengan demikian desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *quasi eksperimen* dengan bentuk *non-equivalent kontrol design*. Desain ini menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelas kontrol dan eksperimen, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *baamboozle*, sedangkan kelas kontrol diberi pembelajaran dengan media pembelajaran cetak.

#### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan selama dua bulan, yaitu bulan April-Mei tahun 2025. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu.

#### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas XI MA Al-Qasimiyah Sorek Satu. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.



©

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu yang berjumlah 162 orang.

### 2. Sampel Penelitian

Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan merujuk pada pedoman atau parameter yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pada metode eksperimen ini, teknik *purposive sampling* digunakan untuk mengelompokkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel pada penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang tergambar pada tabel berikut:

**Tabel III.1  
Tabel Sampel Penelitian**

No.	Kelompok	Kelas	Jumlah Anggota
1.	Eksperimen	XI IPS 1	26 Siswa
2.	Kontrol	XI IPS 2	22 Siswa
Jumlah Sampel		-	48 Siswa

(Sumber: Olahan Data 2025)

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1. Observasi

Pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi, yang merupakan teknik untuk mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi ialah teknik yang dipakai oleh peneliti dalam menemukan informasi tentang apa yang akan diteliti.<sup>53</sup> Data dan informasi diperoleh dengan cara memperhatikan, melihat, atau mendengarkan orang atau peristiwa. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *baamboozle*.

Observasi dilakukan pada setiap pertemuan tatap muka. Proses observasi ini dilakukan dalam empat kali pertemuan. Tujuan dari observasi ini untuk mengamati kegiatan proses belajar mengajar saat peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *baamboozle*. Dalam teknik ini, peneliti bekerja sama dengan pendidik. Pendidik berperan sebagai observer yang bertugas mengumpulkan data mengenai aktivitas peneliti dan siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Adapun persentase hasil observasi dikelompokkan sebagai berikut:

81% - 100% : sangat baik

61% - 80% : baik

41% - 60% : cukup

---

<sup>53</sup>Husnul Khaatimah dan Restu Wibawa, "Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, (2017), 80.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21% - 40% : kurang  
 0% - 20% : sangat kurang<sup>54</sup>

**2. Tes**

Tes adalah metode atau langkah-langkah yang diterapkan untuk menilai atau mengukur suatu kondisi dalam suatu situasi, mengikuti pedoman dan aturan yang telah ditetapkan. Proses pengujian merupakan suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan penyampaian pertanyaan secara tertulis atau lisan kepada individu yang diuji, dengan harapan mereka dapat memberikan jawaban yang akurat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes sebagai salah satu teknik untuk mengumpulkan data guna mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu. Tes pengetahuan yang digunakan adalah tes objektif dengan format pilihan ganda (*multiple choice*).

**3. Dokumentasi**

Proses dokumentasi melibatkan pengumpulan dan evaluasi berbagai dokumen yang terkait dengan isu penelitian. Pengumpulan data melalui teknik dokumentasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat kamera atau dengan cara fotokopi.<sup>55</sup>

<sup>54</sup>Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabet, 2013), 15.

<sup>55</sup>Amri Darwis, dkk., *Teknik Penulisan Skripsi Pendidikan Agama Islam*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2019), h. 57.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## F. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian ini ada 2, yaitu:

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkap data variabel yang diteliti secara tepat.<sup>56</sup>

Instrumen dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .<sup>57</sup> Uji validitas yang peneliti lakukan pada butir soal objektif (pilihan ganda). Pada uji validitas ini menghasilkan 10 soal valid dan 10 soal tidak valid. Hasil tersebut diuji dengan menggunakan SPSS 20, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel III. 2**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Validitas**

Nomor Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel} 5\%$	Keterangan
1	0,460	0,404	Valid
2	0,269	0,404	Tidak Valid
3	0,226	0,404	Tidak Valid
4	0,091	0,404	Tidak Valid
5	0,323	0,404	Tidak Valid
6	0,269	0,404	Tidak Valid
7	0,460	0,404	Valid
8	0,323	0,404	Tidak Valid
9	0,091	0,404	Tidak Valid
10	0,218	0,404	Tidak Valid
11	0,056	0,404	Tidak Valid
12	0,460	0,404	Valid
13	0,230	0,404	Tidak Valid
14	0,460	0,404	Valid
15	0,460	0,404	Valid
16	0,544	0,404	Valid
17	0,460	0,404	Valid
18	0,460	0,404	Valid
19	0,675	0,404	Valid
20	0,544	0,404	Valid

(Sumber: Olahan Data SPSS 2025)

<sup>56</sup> Andri Kurniawan, dkk., *Evaluasi Pembelajaran*, 24.

<sup>57</sup> Rahmi Ramadhan and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2021), 130.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai  $r_{hitung}$  berkisar 0,091 sampai 0,675. Untuk  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan (5%) memperoleh nilai 0,404. Dengan demikian dinyatakan dari 20 item soal terdapat 10 yang tidak valid yaitu pada item nomor 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 dan 13, dan 10 item soal yang valid yaitu pada item nomor 1, 7, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengumpulan data penelitian ini peneliti hanya menggunakan yang valid saja yaitu 10 item soal.

## **2. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dari sebuah instrumen terhadap sesuatu yang akan diukur. Sehingga ketika diterapkan berulang kali pada sampel yang sama dengan tempat dan waktu yang berbeda akan memberikan hasil yang sama.<sup>58</sup>

Uji reliabilitas ini adalah lanjutan uji validitas, dan hanya item yang valid saja yang dimasukkan untuk pengujian menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dengan menggunakan keputusan, jika penilaian  $> 0,60$  maka dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya. Berikut ini merupakan uji reliabilitas menggunakan program bantuan SPSS 20, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel III.3  
Uji Reliabilitas  
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	10

(Sumber: Olahan Data SPSS 2025)

<sup>58</sup>Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021), 105.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan tabel uji reliabilitas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,807 > 0,60$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa soal yang di uji dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya.

## **G.Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah cara untuk mengetahui nilai yang akan diperoleh dari siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat peneliti adalah data yang berdistribusi normal atau tidak.<sup>59</sup>

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Liliefors (Kolmogrov Smirnov)* dengan bantuan program SPSS 20. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai *sig*  $> 0,05$  maka nilai berdistribusi normal, namun jika nilai *sig*  $< 0,05$  maka nilai berdistribusi tidak normal.

### **2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian dari kelompok kontrol dan eksperimen berasal dari varian yang sama.<sup>60</sup> Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data penelitian berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (Homogen).

<sup>59</sup>Siti Hajaroh dan Raehanah, *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik*, (Mataram: Sanabil, 2021), 96.

<sup>60</sup>Siti Hajaroh dan Raehanah, *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik*, 111.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Jika nilai signifikan < 0,05 maka data penelitian berasal dari populasi yang memiliki varian yang berbeda (Tidak Homogen).<sup>61</sup>

Pada sampel penelitian ini, dinyatakan homogen apabila nilai *Sig.*

*Based on Mean > 0,05.*

### 3. Uji T (*T Test*)

Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis pada penelitian ialah uji Tes t (*t-test*). Dengan *t-test*, peneliti dapat mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang telah dikumpulkan dari 2 mean sampel dari 2 variabel yang dikomparatifkan. Oleh karena itu, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:<sup>62</sup>

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 + n_2)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- |             |   |
|-------------|---|
| $t$         | = nilai t hitung                        |
| $\bar{X}_1$ | = rata-rata nilai kelompok kesatu       |
| $\bar{X}_2$ | = rata-rata nilai kelompok kedua        |
| $S_1^2$     | = varians kelompok kesatu               |
| $S_2^2$     | = Varians kelompok kedua                |
| $n_1$       | = banyak anggota sampel kelompok kesatu |
| $n_2$       | = banyak anggota sampel kelompok kedua  |

<sup>61</sup>Rahmi Ramadhan and Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 240.

<sup>62</sup>Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pusaka Belajar Bekerjasama dengan Zanafa Publishing, 2015, 178).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB V**

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh dari hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  ( $2,556 > t_{tabel}$  ( $1,673$ ) pada taraf signifikansi  $5\%$  dan nilai  $sig. 0,014 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu..

Besar rata-rata penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 83,5 sedangkan kelas kontrol sebesar 75,00. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *bamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu.

### **B. Saran**

Merujuk pada kesimpulan di atas, maka dapat rumuskan beberapa saran di antaranya:

1. Sekolah

Pihak sekolah diharapkan untuk memberikan dukungan dengan membuat kebijakan agar media pembelajaran berbasis *baamboozle* dapat

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

digunakan di sekolah. Karena pada hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis *baamboozle* ini sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ini bisa dijadikan rekomendasi bagi guru yang mengajar.

**2. Guru**

Kepada guru mata pelajaran untuk dapat mendesain, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang bersifat diskusi dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *baamboozle* dalam pembelajaran supaya bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

**3. Peserta Didik**

Kepada peserta didik disarankan untuk meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *baamboozle* agar memperoleh hasil belajar yang baik dan efektif.

**4. Peneliti**

Kepada peneliti disarankan untuk mengadakan studi lebih lanjut mengenai efektivitas belajar siswa yang tidak dikaji secara khusus dalam penelitian ini, agar hasil belajar lebih baik



## DAFTAR PUSTAKA

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Alti, Rahmi Mudia dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amalinda, Rizkyta. 2024. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosialdi SMP Negeri 24 Malang". *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4, No. 7.
- Ananda, Rusydi dan Fitri Haya. 2020. *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Andriyani, Iin. 2021. "Pemanfaatan Penggunaan *Ice-Breaking* pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1.
- Artama, Syaputra dkk. 2023. *Evaluasi Hasil Belajar*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Asari, Andi dkk. 2023. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency.
- Basri, M. dan Sumargono. 2018. *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Damayanti, Ayu. 2022. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah". *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, Vol. 1, No. 1, 99-108.
- Dani, Muhammad Naufal dkk. 2024. "Baamboozle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta". *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, Vol. 1, No. 3, 4084-4087.
- Daniyati, Ani dkk. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran". *Journal of Student Research*, Vol. 1, No. 1, 282-294.
- Darmawan, Rahmat dan Rizqi Ilyasa Aghni. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga". *Jurnal Ilmiah*, Vol. 20, No. 1, 77-97.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Darwis, Amri, dkk. 2019. *Teknik Penulisan Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Fitriani, Utari Dwi dkk. 2022. “ Pengembangan Media Pembelajaran Tari Remo Trisnawati Berbasis Game Based Learning Bamboozle Di MTsN 1 Kota Malang”. *Jurnal Seni dan Pembelajaran*, Vol. 10, No. x, 30-41.
- Gultom, Gus Muliadi dkk. 2023. “Implementasi Media *Game Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas F.4 SMA N 10 Kota Jambi”. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, Vol. 3, No. 1, 64-69.
- Hajarah, Siti dan Raehanah. 2021. *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik*. Mataram: Sanabil.
- Harefa, Edward dkk. 2023. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hartono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pusaka Belajar Bekerjasama dengan Zanafa Publishing.
- Hutauruk, Ahmad Fakhri, dkk. 2022. *Media Pembelajaran dan TIK*. Pematangsiantar: Yayasan Kita Menulis.
- Irawan, Randy. 2022. *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Khaatimah, Husnul dan Restu Wibawa. 2017. “Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 76-87.
- Khadijah, Nyanyu. 2021. *Psikologi Pendidikan*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, Andri, dkk. 2022. *Evaluasi Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- M Deandra Khoiro dkk. 2023. “Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan”. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol. 6, No. 1, 509-520.
- Machali, Imam. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

©

Mak cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mariani, Sartika Dewi. 2022. "Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP". *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol. 2, No. 2, 206-216.
- Marwah, Sopa Siti dan Zulfa Nurul Ain. 2022. "Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif". *Jurnal PGMI UNIGA*, Vol. 1, No. 2, 69-75.
- May, Bila dkk. 2024. "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media *Baamboozle* Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa". *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, Vol. 2, No. 1, 62-69.
- Murti, Maulana dkk. 2023. "Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning* (*Baamboozle*) Sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba". *Jurnal Kependidikan Media*, Vol. 12, No. 3, 132-141.
- Muttaqin, Andi Khaeril dkk. 2024. "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Tenaga Pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai". *MOSAIC: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, 63-72.
- Pagarras, Hamzah dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM.
- Putri, Vicky Diliana Sagita dkk. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)*, Vol. 6, 9-14.
- Rahim, Arif dkk. 2023. *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Ramadhani, Rahmi and Nuraini Sri Bina. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan*, 1st ed. Jakarta: Kencana.
- Ramly dan Muhammad Idrus. 2023. *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, Dan Aplikasi*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Sa'diyah, Ilmatus dkk. 2021. "Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran *Edugames* Berbasis Teknologi: *Quizizz* dan *Baamboozle*". *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol. 11, No. 3, 198-204.



UIN SUSKA RIAU

©

- Safitri, Meilani dkk. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Saleh, M. Sahib dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sapriyah. 2019. “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 470-477.
- Sari, Rida Mariska, dkk. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri”. *Journal of Elementary School*, Vol. 3, No. 2, 58-64.
- Siregar, Halimah Tusaddiyah. 2024. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI”. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 2, No. 2, 215-226.
- Susanti, Sinta Ari dkk. 2024. “Pemanfaatan *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta”. *Jurnal Sains Student Research*, Vol. 2, No. 3, 930-942.
- Tsurayya, Nabhana Aida dan Fitria Sukmawati. 2023. “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Baamboozle* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, Vol. 6, No. 2, 81-92.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : MA Al-Qasimiyah	Kelas/Semester : XI IPS 1	KD : 1.10, 2.10, 3.10, 4.10
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam	Alokasi Waktu : 2 x 35 menit	Pertemuan ke : 1
Materi :	munculnya ide pembaruan dalam Islam, tokoh-tokoh dan gerakan pembaruan di dunia Islam yaitu Muhammad Ali Pasya	

#### A. TUJUAN

- Menjelaskan latar belakang munculnya ide pembaruan dalam Islam.
- Mengidentifikasi faktor-faktor internal dan eksternal yang mendorong lahirnya gerakan pembaruan dalam dunia Islam.
- Mendeskripsikan peran dan kontribusi Muhammad Ali Pasya dalam gerakan pembaruan di Mesir, termasuk reformasi di bidang militer, pendidikan, ekonomi, dan administrasi.
- Menganalisis dampak pembaruan yang dilakukan oleh Muhammad Ali Pasya terhadap perkembangan dunia Islam, khususnya dalam menghadapi tantangan modernitas dan kolonialisme.
- Menumbuhkan sikap kritis dan terbuka terhadap gagasan-gagasan pembaruan dalam Islam dengan tetap menghargai nilai-nilai keislaman.

#### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Media :	Alat/Bahan :
<ul style="list-style-type: none"> <li>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</li> <li>Digital: Baamboozle.</li> <li>Cetak: RPP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggaris, spidol, papan tulis</li> <li>Laptop &amp; infocus</li> <li>Objek fisik: Benda nyata, model, <u>dari</u> spesimen.</li> </ul>

<b>PENDAHULUAN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik memberi salam dan berdoa</li> <li>Guru mengcek kehadiran peserta didik.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</li> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> <li>Guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i></li> </ul>
<b>KEGIATAN INTI</b>	<p><b>PRESENTASI KELAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan materi yang telah disediakan kepada peserta didik secara sistematis</li> <li>Guru bertanya kepada peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan</li> <li>Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeluarkan gagasan dan ide-idenya.</li> <li>Guru menyiapkan dan menampilkan media Baamboozle menggunakan proyektor <b>TIM</b></li> <li>Guru menjelaskan tata cara pembelajaran dengan menggunakan media Baamboozle.</li> <li>Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan kondisi kelas</li> <li>Guru mengarahkan siswa mengambil undian yang telah disediakan untuk menentukan urutan kelompok.</li> </ul> <p><b>GAMES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai permainan menggunakan media Baamboozle.</li> <li>Guru mengarahkan setiap kelompok menjawab soal berdasarkan nomor urut.</li> <li>Guru mengumumkan bahwa kelompok pemenang berada pada poin tertinggi.</li> <li>Setiap kelompok mulai bermain game secara bergiliran dan memilih nomor soal secara acak lalu menjawab pertanyaan yang muncul.</li> </ul> <p><b>TURNAMEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Semua kelompok bersaing secara sehat untuk menjawab pertanyaan yang benar dan mendapat poin tertinggi</li> <li>Guru menentukan kelompok pemenang.</li> </ul> <p><b>REKOGNISI TIM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.</li> </ul>
<b>PENUTUP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar</li> <li>Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>Guru memberikan motivasi kepada peserta didik</li> <li>Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa</li> </ul>

C. PENILAIAN		
- Sikap : Lembar pengamatan,	- Pengetahuan : LK peserta didik,	- Ketrampilan: Kinerja

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Hudiyat Mirrobbi, S.Pd.I.

Sorek Satu, 24 April 2025

Peneliti

DEA AYU SUKMA

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Hak Cipta Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

**Lampiran 2 Lembar Observasi Guru dalam Penggunaan Media Berbasis  
*Baamboozle***

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE**

Nama Guru : ..

Sekolah : ..

Mata Pelajaran : ..

Kelas/Semester : ..

Pertemuan : ..

Hari/Tanggal : ..

Petunjuk pengisian : ..

Berikan skor 5 (*Terlaksana dengan sangat baik*), 4 (*Terlaksana dengan baik*), 3 (*Terlaksana dengan cukup baik*), 2 (*Terlaksana dengan kurang baik*), 1 (*Terlaksana dengan sangat tidak baik*) untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

No.	Aspek yang Diamati	Nilai					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran.						
2.	Guru membuka pembelajaran						
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.						
4.	Guru memaparkan materi yang terkait dengan pembelajaran.						
5.	Guru menjelaskan tata cara pembelajaran dengan menggunakan media <i>Baamboozle</i> .						
6.	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai kondisi kelas.						
7.	Guru mengarahkan siswa mengambil kertas undian yang telah disediakan untuk menentukan urutan kelompok.						
8.	Guru memulai permainan menggunakan media <i>Baamboozle</i> .						
9.	Guru mengarahkan kelompok untuk memilih nomor soal secara acak berdasarkan nomor urut kelompok						
10.	Guru mengarahkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan jawaban benar.						

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbarui sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

**Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa dalam Penggunaan Media Berbasis  
*Baamboozle***

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE**

Nama Guru :  
 Sekolah :  
 Mata Pelajaran :  
 Kelas/Semester :  
 Pertemuan :  
 Hari/Tanggal :  
 Petunjuk pengisian :

*Berikan skor 5 (Terlaksana dengan sangat baik), 4 (Terlaksana dengan baik), 3 (Terlaksana dengan cukup baik), 2 (Terlaksana dengan kurang baik), 1 (Terlaksana dengan sangat tidak baik) untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).*

No.	Aktivitas yang Diamati	Nilai					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa dalam keadaan siap untuk melakukan proses pembelajaran						
2.	Siswa menyimak materi yang diajarkan						
3.	Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan tentang materi yang diajarkan						
4.	Siswa mendengarkan penjelasan cara pembelajaran dengan menggunakan media <i>Baamboozle</i>						
5.	Siswa mengikuti proses pembagian kelompok sesuai arahan guru						
6.	Siswa mengambil kertas undian sesuai arahan guru						
7.	Siswa memilih nomor soal dan menjawab pertanyaan yang muncul sesuai arahan guru						
8.	Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menentukan jawaban benar						
9.	Siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan						
<b>Jumlah</b>							
<b>Nilai Maksimum</b>							
<b>Persentase</b>							

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 4 Soal *Pre Test* dan *Post Test*

**LEMBAR SOAL PILIHAN GANDA**

**Nama** : .....

**Kelas** : .....

**Hari/Tanggal :**

*Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, d atau e pada lembar soal yang telah tersedia!*

1. Tokoh pergerakan di bidang politik yang gigih melawan imperialisme yang dilahirkan Asadabad, Afghanistan pada 1838 M adalah....
  - a. Muhammad Abduh
  - b. Muhammad Ali Pasha
  - c. Jamaluddin al-Afghani
  - d. Rasyid Rida
  - e. Imam al-Ghazali
2. Di antara pemikiran Muhammad Abduh untuk mencapai kemajuan adalah supaya umat Islam menunjukkan sikap....
  - a. nasionalisme
  - b. fanatism
  - c. fatalism
  - d. ashabiyah
  - e. egoisme
3. Berdasarkan pemikiran Jamaluddin al-Afghani, upaya yang dapat dilakukan untuk melawan imperialisme dan memperkuat umat Islam adalah...
  - a. Meningkatkan hubungan dagang dengan negara-negara Eropa untuk memperbaiki ekonomi umat Islam.
  - b. Mendirikan organisasi yang berfokus pada pendidikan Islam tanpa melibatkan aspek politik.
  - c. Menjalin persatuan di antara negara-negara Islam guna menghadapi ancaman kolonialisme.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
  - d. Mengisolasi negara-negara Islam dari pengaruh luar agar tidak terpengaruh budaya asing.
  - e. Mengandalkan kebijakan militer tanpa memperhatikan sektor pendidikan.
4. Berdasarkan perbaruan yang dilakukan oleh Muhammad Ali Pasya, faktor utama yang mendukung keberhasilannya dalam membangun Mesir adalah...
    - a. Peningkatan kekuatan militer tanpa memperhatikan sektor ekonomi dan pendidikan.
    - b. Reformasi birokrasi yang bertujuan memperkuat kekuasaan secara absolut.
    - c. Penerapan kebijakan ekonomi yang hanya bergantung pada sumber daya alam Mesir.
    - d. Integrasi antara kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan sektor militer dan ekonomi.
    - e. Penolakan terhadap pengaruh kebudayaan Barat dalam sistem pemerintahan dan pendidikan.
  5. Muhammad Abduh dalam bukunya *Risalat at-Tauhid* menekankan pentingnya menyelaraskan akal dan wahyu dalam memahami ajaran Islam. Salah satu pemikirannya adalah jika terjadi perselisihan antara akal dan hadis, maka akal harus didahulukan, serta hadis perlu diinterpretasikan kembali agar sesuai dengan rasio. Berdasarkan hal tersebut, dampak dari pemikiran Abduh terhadap pemahaman teologi Islam adalah...
    - a. Pemikiran Abduh memperkuat doktrin taklid agar umat Islam tidak keluar dari ajaran ulama terdahulu.
    - b. Pendekatan Abduh justru melemahkan posisi akal dalam memahami ajaran Islam dan lebih mengutamakan wahyu.
    - c. Pemikiran Abduh membuka ruang bagi umat Islam untuk memahami agama secara lebih dinamis dan kontekstual dengan perkembangan zaman.
    - d. Pemikiran Abduh menolak seluruh hadis sebagai sumber hukum Islam.
    - e. Pemikiran Abduh membatasi penggunaan akal hanya dalam ranah ilmu kalam tanpa relevansi dengan kehidupan sosial.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

6. Jamaluddin al-Afghani dalam gagasannya mengenai Pan-Islamisme menekankan pentingnya solidaritas umat Islam secara global untuk menghadapi tantangan imperialisme Barat dan ancaman non-Muslim terhadap dunia Islam. Berdasarkan prinsip-prinsip dasar Pan-Islamisme, gagasan tersebut dapat dikaitkan dengan upaya kebangkitan dunia Islam saat ini, yakni...
  - a. Membangun solidaritas dan persaudaraan umat Islam di seluruh dunia tanpa membedakan suku dan kebangsaan untuk menciptakan peradaban yang maju.
  - b. Mengajarkan umat Islam untuk menutup diri dari kerja sama dengan negara-negara non-Muslim dalam berbagai aspek kehidupan.
  - c. Menjadikan nasionalisme sebagai dasar utama dalam membangun peradaban Islam yang kuat dan mandiri.
  - d. Menghapus semua identitas kebangsaan dan menggantinya dengan satu pemerintahan Islam tunggal yang bersifat mutlak.
  - e. Memisahkan urusan agama dari politik agar umat Islam lebih fokus pada aspek spiritual tanpa intervensi kekuasaan dunia.
7. Berdasarkan pemikiran pembaruan Rasyid Rida, ia menekankan bahwa kemunduran umat Islam disebabkan oleh masuknya unsur khurafat dan takhayul, serta kurangnya penguasaan sains dan teknologi. Ia juga menganjurkan agar umat Islam tetap konsisten dengan hukum Islam dan mempertahankan sistem pemerintahan berbasis khilafah Islamiyah. Berdasarkan pemikiran tersebut, kesimpulan yang paling tepat mengenai gagasan pembaruan Rasyid Rida adalah...
  - a. Rasyid Rida mengusulkan bahwa umat Islam harus meninggalkan prinsip-prinsip Islam agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.
  - b. Pembaruan Islam menurut Rasyid Rida menekankan pada kombinasi antara penerapan hukum Islam, rasionalitas, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.**

- c. Menurut Rasyid Rida, satu-satunya cara agar umat Islam maju adalah dengan kembali ke sistem pemerintahan khilafah tanpa mempertimbangkan perkembangan zaman.
  - d. Rasyid Rida berpendapat bahwa umat Islam harus mengadopsi semua aspek kehidupan dari dunia Barat, termasuk sistem sekuler, agar bisa berkembang.
  - e. Rasyid Rida percaya bahwa kemunduran umat Islam hanya disebabkan oleh faktor eksternal, seperti penjajahan dan pengaruh budaya asing.
8. Muhammad Iqbal menekankan pentingnya ijihad dalam pembaruan Islam serta mengkritik kebekuan berpikir yang menyebabkan kemunduran umat. Ia juga menyoroti bahwa perhatian berlebihan terhadap zuhud dapat membuat umat Islam kurang peduli terhadap masalah politik, sosial, dan kemajuan ilmu pengetahuan.
- Berdasarkan pemikiran Muhammad Iqbal, pernyataan berikut yang dapat dibuktikan sebagai langkah nyata yang harus dilakukan umat Islam untuk mencapai kemajuan adalah...
- a. Umat Islam harus meninggalkan aspek spiritualitas dan lebih fokus pada ilmu pengetahuan dan politik agar dapat menyaingi Barat sepenuhnya.
  - b. Islam mengajarkan untuk hanya fokus pada kehidupan akhirat, sehingga mengejar ilmu duniawi tidak diperlukan dalam upaya pembaruan.
  - c. Menghidupkan kembali semangat ijihad dan menguasai sains serta teknologi adalah kunci bagi umat Islam untuk bangkit dari kemunduran.
  - d. Umat Islam sebaiknya mengadopsi seluruh aspek kehidupan dari peradaban Barat, termasuk sistem politik dan budaya mereka, tanpa menyesuaikannya dengan ajaran Islam.
  - e. Untuk mengejar kemajuan, umat Islam cukup mengikuti pemikiran ulama terdahulu tanpa perlu melakukan inovasi atau interpretasi baru terhadap ajaran Islam.
9. jika anda adalah seorang filsafat yang diminta untuk merancang sebuah puisi modern yang terinspirasi dari konsep ego (khudi) dalam pemikiran Muhammad Iqbal. Dalam karyanya, ia harus menggabungkan unsur



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dinamisme ego, kebebasan berekspresi, serta refleksi terhadap konsep ketuhanan sebagai ego absolut. Langkah yang paling tepat dalam proses penciptaan puisi tersebut adalah...

- a. Menghafal dan mengulang kembali karya-karya puisi Iqbal tanpa melakukan modifikasi.
  - b. Menulis puisi yang sepenuhnya berlawanan dengan gagasan Iqbal tentang ego dan ketuhanan.
  - c. Menyusun daftar kutipan dari karya-karya Iqbal tanpa membentuk puisi baru.
  - d. Merancang puisi yang menggambarkan perkembangan ego manusia dengan kebebasan berekspresi dan kreativitas yang selaras dengan gagasan Iqbal.
  - e. Membuat puisi dengan tema acak tanpa mempertimbangkan konsep ego dalam pemikiran Iqbal.
10. jika anda adalah seorang peneliti yang ingin merancang sebuah model pemerintahan Islam modern yang terinspirasi dari pemikiran Rasyid Ridha tentang ukhuwah Islamiah dan kepemimpinan khalifah. Model ini harus mencerminkan nilai-nilai musyawarah, penghormatan terhadap ulama, serta pembaruan dalam bidang agama, sosial, dan ekonomi. Langkah yang paling tepat dalam merancang model tersebut adalah...
- a. Menyalin sistem pemerintahan khalifah pada masa lampau tanpa melakukan adaptasi dengan situasi modern.
  - b. Mengabaikan konsep musyawarah dan peran ulama dalam merancang sistem pemerintahan Islam.
  - c. Membentuk sistem pemerintahan yang bertentangan dengan prinsip ukhuwah Islamiah dan hanya berfokus pada aspek politik.
  - d. Menghapus semua unsur agama dalam model pemerintahan agar lebih sesuai dengan sistem politik sekuler.
  - e. Merancang model pemerintahan Islam modern yang menekankan ukhuwah Islamiah, musyawarah dalam pengambilan keputusan, serta peran aktif ulama dalam membimbing kebijakan sosial, agama, dan ekonomi.



## Lampiran 5 Output Uji Validitas

©

		Correlations																						
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	Total		
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang		Pearson Correlation	1	.406*	.120	-.162	.466*	.406*	1.000*	.466*	-.162	.406*	.04	-.043	.06	-.043	-.043	.107	-.043	-.043	.406*	.107	.460*	
	S1	Sig. (2-tailed)		.049	.575	.451	.022	.049	.000	.022	.451	.049	.840	.770	.840	.840	.619	.840	.840	.049	.619	.024		
	N			24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24		
Hak Cipta milik UIN Suska Riau		Pearson Correlation		.406*	1	.296	-.397	.321	1.000*	.406*	.321	-.397	.242	.107	.155	-.107	-.107	.263	-.107	-.107	.011	.263	.269	
	S2	Sig. (2-tailed)		.049		.160	.055	.126	.000	.049	.126	.055	.254	.619	.471	.619	.619	.214	.619	.619	.961	.214	.204	
	N			24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24		
Hak Cipta milik UIN Suska Riau		Pearson Correlation		-.120	-.296	1	.348	-.258	-.296	-.120	-.258	.348	.178	.361	-.120	.174	-.120	-.120	.059	-.120	-.120	.178	.059	.226
	S3	Sig. (2-tailed)		.575	.160		.096	.223	.160	.575	.223	.096	.406	.083	.575	.416	.575	.575	.783	.575	.575	.406	.783	.288
	N			24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24		
Hak Cipta milik UIN Suska Riau		Pearson Correlation		-.162	-.397	.348	1	-.346	-.397	-.162	-.346	1.000*	.026	.162	-.162	.234	-.162	-.162	-.238	-.162	-.162	.026	-.238	.091
	S4	Sig. (2-tailed)		.451	.055	.096		.097	.055	.451	.097	.000	.902	.451	.272	.451	.451	.262	.451	.451	.902	.262	.674	
	N			24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24		
Hak Cipta milik UIN Suska Riau		Pearson Correlation		.466*	.321	.258	-.346	1	.321	.466*	1.000*	-.346	.046	.093	.270	-.093	-.093	.229	-.093	-.093	.046	.229	.323	
	S5	Sig. (2-tailed)		.022	.126	.223	.097		.126	.022	.000	.097	.831	.665	.203	.665	.665	.281	.665	.665	.831	.281	.124	
	N			24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24		
Hak Cipta milik UIN Suska Riau		Pearson Correlation		.406*	1.000*	.296	-.397	.321	1	.406*	.321	-.397	.242	.107	.155	-.107	-.107	.263	-.107	-.107	.011	.263	.269	
	S6	Sig. (2-tailed)		.049	.000	.160	.055	.126		.049	.126	.055	.254	.619	.471	.619	.619	.214	.619	.619	.961	.214	.204	
	N			24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24		

State Islamic U

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	State Islamic U													
Pearson Correlation	1.000*	.406*	.120	-.162	.466*	.406*	1	.466*	-.162	.406*	.043	.063	-.043	-.043	.107	-.043	-.043	.406*	.107	.460*	
Sig. (2-tailed)	.000	.049	.575	.451	.022	.049	.000	.022	.451	.049	.840	.770	.840	.840	.619	.840	.840	.049	.619	.024	
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Pearson Correlation	.466*	.321	.258	-.346	1.000*	.321	.466*	1	-.346	.046	.093	.270	-.093	-.093	.229	-.093	-.093	.046	.229	.323	
Sig. (2-tailed)	.022	.126	.223	.097	.000	.126	.022	.097	.831	.665	.665	.203	.665	.665	.281	.665	.665	.831	.281	.124	
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Pearson Correlation	-.162	-.397	.348	1.000*	-.346	-.397	-.162	-.346	1	.026	.162	.234	-.162	-.162	-.238	-.162	-.162	.026	-.238	.091	
Sig. (2-tailed)	.451	.055	.096	.000	.097	.055	.451	.097	.902	.451	.451	.272	.451	.451	.262	.451	.451	.902	.262	.674	
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Pearson Correlation	.406*	.242	.178	.026	.046	.242	.406*	.046	.026	1	.107	.155	-.107	-.107	.011	-.107	-.107	.011	.011	.218	
Sig. (2-tailed)	.049	.254	.406	.902	.831	.254	.049	.831	.902	.619	.619	.471	.619	.619	.961	.619	.619	.961	.961	.306	
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Pearson Correlation	-.043	-.107	.361	-.162	-.093	-.107	-.043	-.093	-.162	.107	1	-.043	.063	-.043	.107	-.043	-.043	.107	.107	.056	
Sig. (2-tailed)	.840	.619	.083	.451	.665	.619	.840	.665	.451	.619	.840	.770	.840	.840	.619	.840	.840	.619	.619	.795	
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Pearson Correlation	-.043	-.107	.120	-.162	-.093	-.107	-.043	-.093	-.162	.107	.043	.1	.063	1.000*	1.000*	.107	1.000*	1.000*	.406*	.107	.460*
Sig. (2-tailed)	.840	.619	.575	.451	.665	.619	.840	.665	.451	.619	.840	.770	.000	.000	.619	.000	.000	.049	.619	.024	
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Pearson Correlation	-.063	-.155	.174	-.234	.270	-.155	-.063	.270	-.234	.155	.063	1	-.063	-.063	.155	-.063	-.063	.155	.155	.230	
Sig. (2-tailed)	.770	.471	.416	.272	.203	.471	.770	.203	.272	.471	.770	.770	.770	.770	.471	.770	.770	.471	.471	.279	
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



		Pearson Correlation	-.043	-.107	.120	-.162	-.093	-.107	-.043	-.093	-.162	.107	.04	1.000*	.06	1	1.000*	.107	1.000*	1.000*	.406*	.107	.460*
	S14	Sig. (2-tailed)	.840	.619	.575	.451	.665	.619	.840	.665	.451	.619	.840	.000	.770	.0	.000	.619	.000	.000	.049	.619	.024
		N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	S15	Pearson Correlation	-.043	-.107	.120	-.162	-.093	-.107	-.043	-.093	-.162	.107	.04	1.000*	.06	1	1.000*	.107	1.000*	1.000*	.406*	.107	.460*
		Sig. (2-tailed)	.840	.619	.575	.451	.665	.619	.840	.665	.451	.619	.840	.000	.770	.0	.000	.619	.000	.000	.049	.619	.024
		N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	S16	Pearson Correlation	.107	.263	.059	-.238	.229	.263	.107	.229	-.238	.011	.107	.107	.155	.107	.107	1	.107	.107	.263	1.000*	.544*
		Sig. (2-tailed)	.619	.214	.783	.262	.281	.214	.619	.281	.262	.961	.619	.471	.619	.619	.619	.619	.619	.619	.214	.000	.006
		N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	S17	Pearson Correlation	-.043	-.107	.120	-.162	-.093	-.107	-.043	-.093	-.162	.107	.04	1.000*	.06	1	1.000*	.107	1	1.000*	.406*	.107	.460*
		Sig. (2-tailed)	.840	.619	.575	.451	.665	.619	.840	.665	.451	.619	.840	.000	.770	.0	.000	.619	.000	.049	.619	.024	
		N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	S18	Pearson Correlation	-.043	-.107	.120	-.162	-.093	-.107	-.043	-.093	-.162	.107	.04	1.000*	.06	1	1.000*	.107	1	1.000*	.406*	.107	.460*
		Sig. (2-tailed)	.840	.619	.575	.451	.665	.619	.840	.665	.451	.619	.840	.000	.770	.0	.000	.619	.000	.049	.619	.024	
		N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	S19	Pearson Correlation	.406*	-.011	.178	.026	.046	-.011	.406*	.046	.026	.011	.107	.406*	.155	.406*	.406*	.263	.406*	.406*	1	.263	.675*
		Sig. (2-tailed)	.049	.961	.406	.902	.831	.961	.049	.831	.902	.961	.619	.471	.049	.049	.214	.049	.049	.049	.214	.000	
		N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
	S20	Pearson Correlation	.107	.263	.059	-.238	.229	.263	.107	.229	-.238	.011	.107	.107	.155	.107	.107	1	.107	.107	.263	1	.544*
		Sig. (2-tailed)	.619	.214	.783	.262	.281	.214	.619	.281	.262	.961	.619	.471	.619	.619	.619	.619	.619	.619	.214	.006	
		N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24



\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

  1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 6 ACC Sinopsis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

OLEH  
DEA AYU SUKMA  
NIM. 12110120637

Judul dapat berasarkan  
*[Signature]* 17/2024  
*[Signature]*  
Kajur PBI

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1445 H/2023 M



UIN SUSKA RIAU

## © Lampiran 7 Surat Disposisi

### Hak Cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis	TANGGAL : 10 Juli 2024
ASAL : Dea Ayu Sulcma	
TANGGAL PENYELESAIAN : SIFAT :	
INFORMASI <p>Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I,  Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: <b>DR. MUPOSIR, M.Pd</b></p>	DITERUSKAN KEPADA: <p>2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI</p> <p>a. b. c. d</p>
Pekanbaru, 17-7-2024  <b>Dr. Idris, M. Ed</b> NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: <p>2. Wakil Dekan I</p>
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

## Lampiran 8 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

© State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كالِيْمَةُ التَّرْبِيَةِ وَالثَّهَابِيْمُ  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/13029/2024      Pekanbaru, 19 Juli 2024

Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada  
Yth. Drs. H. Mudasir, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh*  
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	:IDEA AYU SUKMA
NIM	:12110120637
Jurusan	:
Judul	:Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu.
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m  
an. Dekan  
Wakil Dekan I  
Zarkasih, M.Ag.  
NIP. 19721017199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

**UIN SUSKA RIAU**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
Lampiran 9 Surat Izin Melakukan Pra Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كالجية التربيية والتعليم**  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-5572/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : Mohon Izin Melakukan PraRiset

Pekanbaru, 18 Februari 2025

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah  
Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Warhamatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	DEA AYU SUKMA
NIM	:	12110120637
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan III  
Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 10 Surat Balasan Izin Melakukan Pra Riset dari MA Al-Qasimiyyah Sorek Satu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PELALAWAN

MADRASAH ALIYAH AL-QASIMIYAH  
NSM. 131214050002 NPSN. 10498836

AKREDITASI A

Jalan Amalia No. 01 Kel. Sorek Satu Kec. Pangkalan Kuras Kab. Pelalawan Kode Pos : 28382  
Email : maalqasimiyyah\_soreki@yahoo.co.id website : www.yplalqasimiyyah.wordpress.com

Nomor : 067/MAS-A.QSM/PP.00.6/IV/2025 Sorek Satu, 14 April 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Pelaksanaan PraRiset

Kepada Yth.

Dekan UIN Suska Riau

Di -

Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat Nomor : B-5572/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025 tanggal 18 Februari 2025 Perihal Mohon Izin Melakukan PraRiset :

Nama : Dea Ayu Sukma  
NIM : 12110120637  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Maka melalui surat ini disampaikan bahwa kami bersedia untuk memberikan izin pelaksanaan PraRiset di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatiannya kami ucapan terimakasih.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
Lampiran 11 Blanko Kegiatan Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كالجية التربوية والمهنية**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

- |                                 |                              |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1. Jenis yang dibimbing         | :                            |
| a. Seminar usul Penelitian      | :                            |
| b. Penulisan Laporan Penelitian | :                            |
| 2. Nama Pembimbing              | : Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd. |
| a. Nomor Induk Pegawai (NIP)    | : 196611081994021001         |
| 3. Nama Mahasiswa               | : Dea Ayu Sukma              |
| 4. Nomor Induk Mahasiswa        | : 12110120637                |
| 5. Kegiatan                     | : Bimbingan Proposal         |

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	Senin 03 Desember 2024	Menyajikan Variabel Y		
2.	Jumat 03 Januari 2025	Latar Belakang		
3.	Senin 06 Januari 2025	Gagasan - jejak pada latar Belakang		
4.	Kamis 09 Januari 2025	Pembuktian teori pada Bab I		
5.	Selasa 16 Januari 2025	ACE		

Pekanbaru, 14 Januari 2025  
Pembimbing,

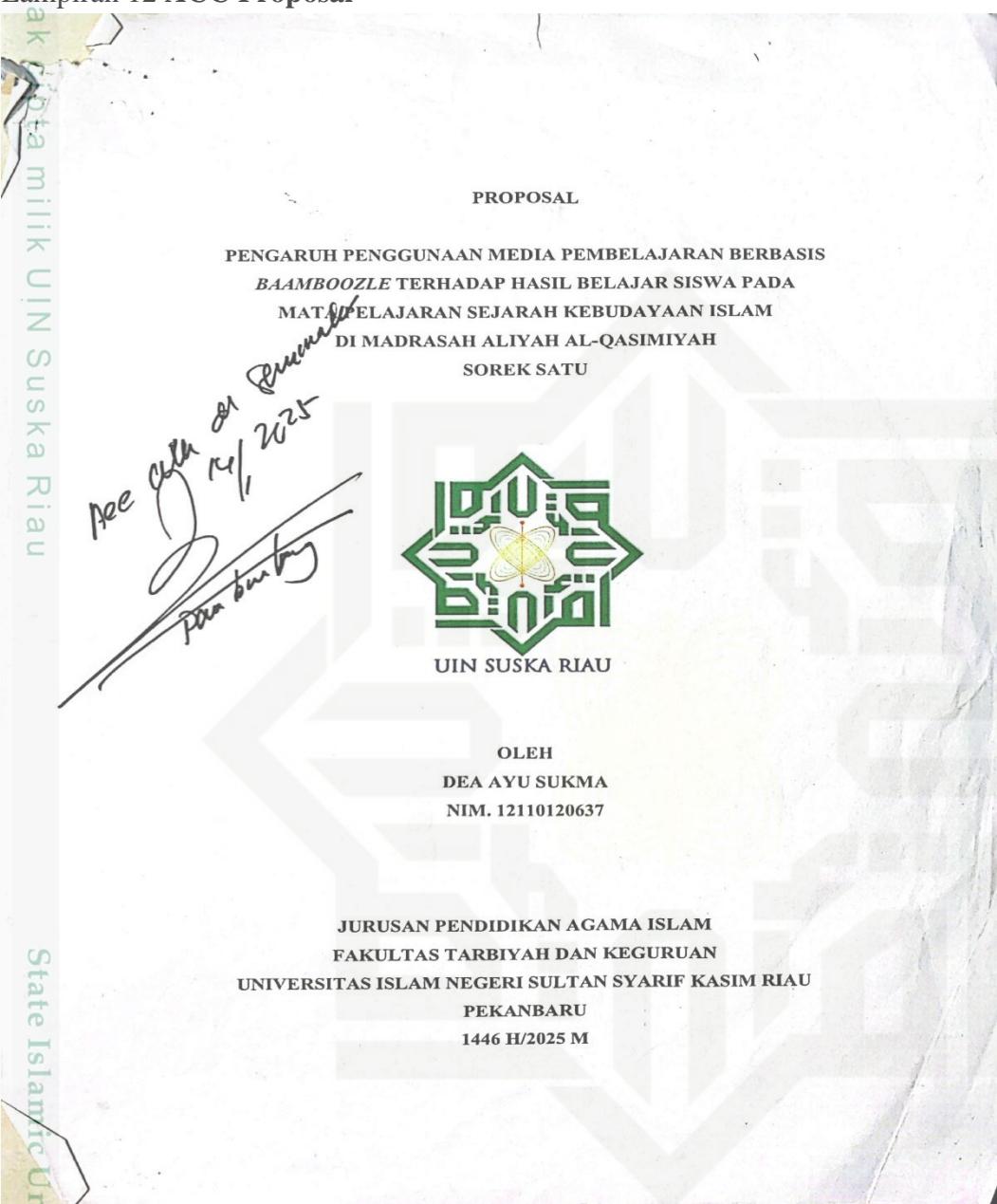
Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.  
NIP. 196611081994021001

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Lampiran 12 ACC Proposal



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 13 Pengesahan Perbaikan Proposal



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كلية التربية والتعليم**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Dea Ayu Sukma  
Nomor Induk Mahasiswa : 12110120637  
Hari/Tanggal Ujian : Rabu, 12 Februari 2025  
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baambooze* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu  
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Yanti, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Dr. Gusma Afriani, M.Ag	PENGUJI II		

a.n. Mengetahui  
Dekan  
Wakil Dekan I

Pekanbaru, 19 Februari 2025  
Peserta Ujian Proposal

Dr. Zarkasih, M.Ag.  
NIP. 19721017 199703 1 004

Dea Ayu Sukma  
NIM. 12110120637

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 14 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H.R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28291 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web: www.uinsuska.ac.id E-mail: uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-10645/Uln.04/F.II.1/PP.00.9/05/2025  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 28 Mei 2025

Kepada Yth.  
Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

*Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh*  
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : DEA AYU SUKMA  
NIM : 12110120637  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu  
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.



Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Lampiran 15 Surat Izin Melakukan Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan kepada MA Al-Qasimiyyah Sorek Satu



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
**كلية التربية والتعليم**  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-7644/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 17 April 2025

Yth : Kepala  
Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu  
Di Pelalawan

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rector of Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau with this  
inform you that the following :

Nama : Dea Ayu Sukma  
NIM : 12110120637  
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah and Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

is assigned to conduct research to obtain data related to the title of his thesis : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH AL-QASIMIYAH SOREK SATU

Research Location : Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu

Research Period : 3 months (17 April 2025 until 17 July 2025)

In connection with this, we request that the student be given assistance/permission by the relevant authority.

This is done in appreciation of the student's efforts.



Tembusan :  
Rector of UIN Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 16 Surat Izin Melakukan Riset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan kepada Kemenag Pelalawan



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
**كلية التربية والتعليم**  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampahan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-7645/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 17 April 2025

Yth : Kepala  
Kantor Kementerian Agama Kabupaten Pelalawan  
Di Pelalawan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*  
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Dea Ayu Sukma
NIM	:	12110120637
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/2025
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH AL-QASIMIYAH SOREK SATU

Lokasi Penelitian : Madrasah Aliyah Al-Qasimiyyah Sorek Satu

Waktu Penelitian : 3 Bulan (17 April 2025 s.d 17 Juli 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :  
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 17 Surat Balasan Izin Melakukan Riset dari Kemenag Pelalawan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PELALAWAN  
Komplek Perkantoran Bhakti Praja Pangkal Kerinci  
Telp. (0754) 4192375, E-mail. (0754) 4192375

Komplek Perkantoran Bhakti Praja Pangkalan Kerinci  
Telepon (0761) 493375; Faksimili (0761) 493376

Nomor : B-S/Kk.04.7/KP.01/05/2025  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Perihal : Rekomendasi Penelitian / Riset

23 Mei 2025

Yth. Kepala MA Al-Qasimiyah  
Di – Pangkalan Kuras

Menindaklanjuti surat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru Nomor : B-7645/Un.04/F.II/PP.09/02/2025 Tanggal 17 April 2025 Hal : Mohon Izin Melakukan Riset, yang akan menghadap saudara:

Nama : DEA AYU SUKMA  
NIM : 12110120637  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Semester / Tahun : VIII (Delapan) / 2025  
Alamat : Pekanbaru

Bermaksud melakukan Penelitian pada MA Al-Qasimiyah Sorek Satu Kec. Pangkalan Kurau yang saudara pimpin, guna mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian dengan Judul : "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baamboozie Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu" terhitung dari tanggal 17 April s.d 17 Juli 2025.

Untuk itu kiranya saudara dapat memberikan bantuan / informasi yang diperlukan dalam penelitian ilmiah tersebut.

Dernikian surat izin riset/penelitian ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagai manfaat mestinya, atas bantuan dan Kerjasamanya yang baik kami ucapan terima kasih.

Kepala Kantor



Syafwan

Tembusan:

- Tembusan:

  1. Ka. Kanwil Kementerian Agama Provinsi Riau;
  2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru;
  3. Yang sangkutpanah.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSE), Badan Siber dan Sandi Negara.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
Lampiran 18 Surat Balasan Telah Melakukan Riset dari MA Al-Qasimiyah Sorek Satu

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PELALAWAN**  
**MADRASAH ALIYAH AL-QASIMIYAH**  
**NSM. 131214050002 NPSN. 10498836**  
**AKREDITASI A**  
Jalan Amalia No. 01 Kel. Sorek Satu Kec. Pangkalan Kuras Kab. Pelalawan Kode Pos : 28382  
Email : maalqasimiyah\_soreki@yahoo.co.id website : www.yptialqasimiyah.wordpress.com

---

Nomor : 308 /MAS-A.QSM/PP.00.06/VI/2025      Sorek Satu, 4 Juni 2025  
Lampiran : -  
Perihal : Surat Keterangan Riset

Kepada Yth.  
**Dekan UIN SUSKA Riau**  
Di \_  
Pekanbaru

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat Nomor : B-7644/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025  
Perihal Mohon Izin Melakukan Riset atas :

Nama	:	Dea Ayu Sukma
NIM	:	12110120637
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	S1
Judul Penelitian	:	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Baambooze Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu.

Maka kami dari Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan menerangkan bahwa benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Riset mulai tanggal 17 April s/d 17 Juli 2025 di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Hj. Agustina Kasim, S. Ag  
NIP. 19660817 200701 2 004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 19 Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كلية التربية والتعليم**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
SKRIPSI MAHASISWA**

- |    |                              |                              |
|----|------------------------------|------------------------------|
| 1. | Jenis yang dibimbing         | : SKRIPSI                    |
| a. | Seminar usul Penelitian      | :                            |
| b. | Penulisan Laporan Penelitian | :                            |
| 2. | Nama Pembimbing              | : Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd. |
| a. | Nomor Induk Pegawai (NIP)    | 196611081994021001           |
| 3. | Nama Mahasiswa               | : Dea Ayu Sukma              |
| 4. | Nomor Induk Mahasiswa        | 12110120637                  |
| 5. | Kegiatan                     | : Bimbingan Skripsi          |

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	14 April 2025	Instrumen penelitian		
2.	15 April 2025	Instrumen penelitian		
3.	16 April 2025	ABC Instrumen penelitian		
4.	26 Mei 2025	Teknik Penulisan skripsi		
5.	27 Mei 2025	Bab 1 - 5		
6.	28 Mei 2025	Poin pembahasan & kesimpulan		
7.	2 Juni 2025	Acc Skripsi		

Pekanbaru,  
Pembimbing,

2025

Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.  
NIP. 196611081994021001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

## © Hak Cipta

**RIWAYAT PENULIS**

Dea Ayu Sukma, lahir di Sorek Satu, pada tanggal 31 Agustus 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ayahanda Sunarto dan Ibunda Ernita. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 118421 Sei Tualang pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Aek Kuo selama 3 tahun. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu selama 3 tahun. Kemudian, pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri dengan jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada tahun 2024 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Rawang Empat, Kecamatan Bandar Petalangan, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau. Pada tahun yang sama, penulis juga mengikuti program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Plus Bina Bangsa untuk mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berkat rahmat Allah SWT yang Maha Kuasa serta dukungan dari orang- orang terkasih akhirnya penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di UIN Suska Riau pada tahun 2025 dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Baambooze* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu”.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.