

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAME BAAMBOOZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
(Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di
SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya)**

Gustika Dwinanda¹, Ikrima Mailani², Alhairi³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi
Email : gustikadwinanda@gmail.com, ikrimamailani@gmail.com,
arybensaddez74@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian akademik siswa, di mana sebagian besar belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game Baamboozle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksperimental dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 24 orang. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu dengan pemberian tes (*pretest* dan *posttest*) sebagai sumber data primer. Observasi, wawancara, penyebaran angket, serta dokumentasi sebagai sumber data sekunder. Adapun teknik analisis datanya menggunakan Uji Paired Sample T-Test yang diolah menggunakan software SPSS, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (correlation) sebesar 0,582 sebagai nilai yang menggambarkan ukuran kekuatan atau arah hubungan linear antara pasangan data yang disajikan, yaitu *pretest* maupun *posttest*. Nilai koefisien korelasi (r) 0,582 termasuk kategori "Kuat" sehingga dapat disimpulkan bahwa ada korelasi atau linearitas yang kuat antara hasil *pretest* maupun *posttest*, bahwa memang ada peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya dilihat dari nilai sig (signifikansi) senilai 0,000 yang apabila dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka dapat dibuat dalam bentuk notasi $0,000 < 0,05$ dan nilai thitung 5,823 lebih besar > dari pada nilai ttabel 2,069. Artinya terdapat pengaruh yang kuat dan signifikan antara variabel bebas yaitu Penggunaan Media *Game Baamboozle* terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kecamatan Sentajo Raya.

Kata Kunci: Baamboozle, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

Abstract:

This research was motivated by the low academic achievement of students, most of whom have not yet met the Minimum Mastery Criteria (KKM). The purpose of this study was to examine the effect of using Baamboozle game-based learning media on improving students' learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education and Character for fifth-grade students at SDN 002 Pulau Komang Sentajo. The study employed a quantitative experimental approach with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of all fifth-grade students, totaling 24 participants. Data were collected through several methods: tests (pretest and posttest) as the primary data source. Observation, interviews, questionnaires, and documentation as secondary data sources. The data were analyzed using the Paired Sample T-Test with the assistance of SPSS software. The correlation coefficient (r) obtained was 0.582, indicating the strength and direction of the linear relationship between the paired data (pretest and posttest). The correlation coefficient

of 0.582 falls within the “strong” category, suggesting a strong linear relationship between the pretest and posttest results, thereby confirming a significant improvement from pretest to posttest scores. Furthermore, the significance value (sig) of 0.000 is smaller than the probability value of 0.05 ($0.000 < 0.05$), and the calculated t-value (tcount) of 5.823 is greater than the t-table value of 2.069. These results indicate a strong and significant influence of the independent variable, namely the use of Baamboozle game-based learning media, on students’ learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education and Character for fifth-grade students at SDN 002 Pulau Komang Sentajo, Sentajo Raya District.

Keywords: Baamboozle, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Dalam hal ini, hasil belajar menjadi cerminan dari pencapaian pengembangan potensi tersebut. Hasil belajar adalah suatu istilah yang memiliki makna dan konotasi yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Istilah ini merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu proses pendidikan dan menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan.¹

Hasil belajar yang baik mencerminkan keberhasilan guru sebagai fasilitator dalam proses pengajaran. Sejalan dengan itu, guru terus berupaya meningkatkan kualitas pengajaran. Proses belajar mengajar yang efektif berperan besar dalam meningkatkan kompetensi peserta didik, sehingga dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun, kenyataannya

banyak ditemui masalah dalam sistem pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Sebagai fasilitator, guru berperan penting dalam membantu siswa mengoptimalkan potensi mereka untuk memberi manfaat dalam kehidupan. Untuk mencapai hal ini, diperlukan inovasi dari guru agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang menarik selama proses belajar mengajar. Inovasi tersebut dapat berkaitan dengan strategi, metode, materi, dan media pembelajaran yang digunakan.²

Melalui wawancara dengan seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 002 Pulau Komang Sentajo yaitu bapak Dede Surya Antono, S.Pd.I, saya mendapatkan informasi bahwa siswa kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo terdapat masalah dalam hasil belajar, yakni pada domain kognitif. Sedangkan beliau telah menyelenggarakan pembelajaran dengan media audio visual, yaitu menggunakan video yang

¹ Sulistiasih, Evaluasi Hasil Belajar, (Malang; CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), hal. 1.

² Ramli, A., dkk. “Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar”, dalam Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 2018, hal. 5.

ditampilkan melalui laptop dengan alat bantu proyektor. Namun setelah menggunakan media tersebut dalam waktu yang cukup panjang, hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan.³

Adapun KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah 70, dari data di atas dapat diketahui bahwa masih ada 23 (92%) siswa yang belum mencapai KKM. Dari penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan *Baamboozle* dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu penelitian oleh Wakina Bangol, engan hasil yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini berdasarkan analisis *N-Gain* pada nilai rata-rata sebesar 0,54 pada kategori "Sedang" dan nilai signifikansi (2-tailed) $0,00 < 0,05$ sebagai nilai kritis sehingga H_0 diterima.⁴

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan media *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar

siswa secara kuantitatif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian terkait pengaruh penggunaan media *Game Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam situasi yang dapat dikendalikan.⁵ Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design, dengan jenis One-Group *Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat pretes dan postes, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dan pretes. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

X= treatment yang diberikan (variabel independen).

O1= nilai *pretest* (sebelum media diterapkan).

O2= nilai *posttest* (setelah media diterapkan).

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 002 Pulau Komang Sentajo yang berjumlah 24 orang

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 111

terdiri dari 15 laki-laki dan 9 perempuan. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu dengan pemberian tes (*pretest* dan *posttest*) sebagai sumber data primer. Adapun teknik analisis datanya menggunakan Uji Paired Sample T-Test. Dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

S_1 = simpang baku sampel 1

S_2 = simpang baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

R = korelasi antara dua data pada sampel

Pembahasan

1. Media Game Baamboozle

a. Pengertian Media Game Baamboozle

Media Baamboozle merupakan platform pembelajaran digital yang menyenangkan dengan pendekatan berbasis permainan.⁶ Media Baamboozle dapat digunakan untuk meningkatkan engagement dan motivasi siswa dalam belajar, menjadikan suasana kelas lebih

⁶ Elis Tuti Winaningsih, Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, (Jawa Barat: KMO Indonesia, 2022), hal. 28.

menyenangkan serta tak membosankan.⁷

Baamboozle merupakan media pembelajaran yang jenisnya *edugames*, tersedia di web <https://www.baamboozle.com>.

Baamboozle dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan permainan utama berupa kuis, yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih termotivasi serta antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.⁸ Berikut adalah tampilan awal pada platform Baamboozle:

Gambar 1. Tampilan Media Game Baamboozle



Berikut adalah tahapan penggunaan media Game Baamboozle⁹:

1) Tahap Persiapan

⁷ Prisa Amanda, dkk, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual REACT Berbantu Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar", dalam Dharma Pendidikan: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 19 No. 2, 2024, hal. 135.

⁸ Gus Muliadi Gultom, dkk, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi", dalam *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, Vol. 3 No. 1, 2023, hal. 66.

⁹ Deandra Khoiro M, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan", dalam *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol. 6 No. 1, 2023, hal. 511.

- a) **Apersepsi:** Sebelum memulai pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan yang relevan untuk membangkitkan perhatian siswa dan memperkenalkan materi yang akan dipelajari.
- b) **Penjelasan Aturan:** Guru memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan media *Bamboozle*, termasuk petunjuk memilih kotak pertanyaan dan sistem penilaiannya.

2) Pelaksanaan

- a) **Pembagian Kelompok:** Guru memimbing siswa agar membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, untuk mendorong interaksi dan kerja sama di antara mereka.
- b) **Menampilkan Kotak Pertanyaan:** Guru menunjukkan kotak-kotak pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya di layar atau papan.
- c) **Pemilihan Pertanyaan:** Setiap kelompok diberi kesempatan memilih kotak pertanyaan dan diberi waktu 10 detik untuk mendiskusikan dan menjawabnya. Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan poin, namun jika salah, tidak ada poin yang diberikan.
- d) **Pengulangan Proses:** Proses pemilihan dan menjawab pertanyaan diulang hingga semua kotak pertanyaan terjawab.
- e) **Penghitungan Poin:** Setelah semua pertanyaan selesai

dijawab, guru dan siswa bersama-sama menghitung poin yang diperoleh oleh setiap kelompok.

3) Tahap Evaluasi

- a) **Refleksi Materi:** Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru mengulang materi yang telah dipelajari dengan bertanya kepada siswa untuk memastikan pemahaman mereka.
- b) **Penutupan Pembelajaran:** Guru menutup sesi pembelajaran dengan memberikan umpan balik mengenai aktivitas yang telah dilakukan serta menyampaikan pesan penting terkait materi.

Dengan tahapan ini, pembelajaran menggunakan media *Game Bamboozle* dapat berjalan dengan terstruktur dan efektif, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta mengasah keterampilan kerja sama antar siswa. Bagi kelompok yang beruntung akan mendapatkan kotak yang berisi hadiah tambahan berupa poin atau pertukaran poin untuk kelompok dengan nilai tertinggi, tanpa harus menjawab pertanyaan. Selain itu, ada kemungkinan kotak tersebut berisi jebakan yang dapat mengurangi poin, atau bahkan tidak memberikan apa-apa (kosong).¹⁰

¹⁰ Bila May, dkk, "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media *Bamboozle* Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", dalam Indonesian

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu istilah yang memiliki makna dan konotasi yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Istilah ini merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu proses pendidikan dan menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan.¹¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam pemahaman, keterampilan, sikap, dan perilaku. Hasil ini mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dampak dari pengalaman belajar yang diberikan oleh pendidik. Selain sebagai indikator prestasi akademik, hasil belajar juga berperan dalam menilai efektivitas proses pembelajaran serta menjadi dasar untuk perbaikan ke depannya. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan.

b. Indikator Hasil Belajar

Journal of Education and Development Research, Vol. 2. No. 1, 2024, hal. 66.

¹¹ Sulistiasih, Evaluasi Hasil Belajar,..., hal. 1.

Hasil belajar siswa terbagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Muhibbin dalam jurnal I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti mengatakan ada berbagai jenis dan indikator hasil belajar siswa, di antaranya¹²:

- 1) Ranah Kognitif, ranah ini mencakup beberapa indikator utama, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis.
- 2) Ranah Afektif, ranah ini mencakup aspek penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan.
- 3) Ranah Psikomotorik, ranah ini berfokus pada keterampilan fisik dan ekspresi.

Adapun ranah hasil belajar yang menjadi objek penelitian penulis adalah ranah kognitif yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis. Kemudian hasil belajar pada ranah kognitif tersebut, akan diukur dengan menggunakan instrumen tes. Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan seseorang. Tes pengetahuan dapat dilakukan baik dalam bentuk tertulis maupun lisan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengetahuan

¹² I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti dan Sendi Wijaya, "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ", dalam Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), Vol. 8 No. 2, 2022, hal. 1779.

seseorang terhadap objek yang ditanyakan.¹³

Hasil Penelitian

Data yang disajikan pada skripsi ini merupakan hasil tes (*pretest* dan *posttest*), penyebaran angket, wawancara maupun observasi mengenai variabel *Media Game Baamboozle* sebagai variabel X dan Hasil Belajar Siswa sebagai variabel Y. Adapun data primer penelitian ini bersumber dari tes; baik *pretest* maupun *posttest* yang nantinya akan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah maupun hipotesis penelitian. Tes tersebut disebarakan kepada 24 orang siswa dan siswi kelas V sebagai sampel di SDN 002 Pulau Komang Sentajo. Hasil dari penyebaran tes (*pretest* dan *posttest*), ini nantinya akan dianalisis dengan Uji Paired Sample T-test untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan penggunaan media *game baamboozle* terhadap hasil belajar siswa berdasarkan analisis kuantitatif.

a. Data Hasil Pretes

Tabel 1: Hasil Deskripsi Statistik (*pretest*) Untuk Variabel Y

		TOTAL
N	Jumlah	24
	Mean	28.6250
	Median	26.5000
	Std. Deviation	15.22530
	Range	67.00
	Nilai Minimum	5.00

¹³ Karimuddin Abdullah dkk, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 67.

Nilai Maksimum	72.00
Total skor	687.00

Sumber: Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *Pretest* variabel Y (Hasil Belajar Siswa) 28,62 dengan rentang nilai atau range 67,0. Nilai *Pretest* terendah yaitu 5 dan nilai tertinggi adalah 72 dari 24 sampel penelitian. Adapun median atau nilai tengahnya 26,50 dengan simpang baku atau standart deviation sebesar 15,22.

Tabel 2: Hasil Distribusi Data Tes (*pretest*) untuk Variabel Y

Jumlah Butir Soal	Skor Raihan Responden	Frekuensi	Presentase
15	5	1	4.2%
	9	1	4.2%
	12	1	4.2%
	13	2	8.3%
	15	1	4.2%
	23	4	16.7%
	24	1	4.2%
	25	1	4.2%
	28	1	4.2%
	29	1	4.2%
	32	1	4.2%
	33	1	4.2%
	34	1	4.2%
	37	1	4.2%
	38	2	8.3%
39	1	4.2%	
40	1	4.2%	
58	1	4.2%	
72	1	4.2%	
Total	24	100%	

Sumber: Pengolahan Data Primer di SPSS

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa modus atau nilai yang paling sering muncul adalah 23 dengan frekuensi 4 dan presentase 16,7%. Adapun nilai terendah 5 memiliki frekuensi 1 atau 4,2% dalam artian dari 24 orang sampel penelitian ini hanya ada satu orang yang mendapatkan nilai terendah. Begitu

juga dengan nilai tertinggi yaitu 72 dan frekuensi kemunculan 1 atau 4,2%.

b. Data Hasil Posttest

Tabel 3: Hasil Deskripsi Statistik (pretest) Untuk Variabel Y

		TOTAL
N	Jumlah	24
	Mean	48,5417
	Median	50,0000
	Std. Deviation	20,14724
	Range	75,00
	Nilai Minimum	5,00
	Nilai Maksimum	80,00
	Total skor	1165,00

Sumber: Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *Posttest* variabel Y (Hasil Belajar Siswa) 48,54 dengan rentang nilai atau range 75,0. Nilai *Pretest* terendah yaitu 5 dan nilai tertinggi adalah 80 dari 24 sampel penelitian. Adapun median atau nilai tengahnya 50 dengan simpang baku atau standart deviation sebesar 20,14.

Tabel 4 : Hasil Distribusi Data Tes (pretest) untuk Variabel Y

Jumlah Butir Soal	Skor Raihan Responden	Frekuensi	Presentase
15	5	1	4,2%
	19	1	4,2%
	20	1	4,2%
	29	2	8,3%
	30	1	4,2%
	40	3	12,5%
	44	1	4,2%
	45	1	4,2%
	50	2	8,3%
	54	1	4,2%
55	1	4,2%	

	58	1	4,2%
	59	1	4,2%
	60	2	8,3%
	64	1	4,2%
	74	1	4,2%
	80	3	12,5%
	Total	24	100%

Sumber: Pengolahan Data Primer di SPSS

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa modus atau nilai yang paling sering muncul adalah 40 dan 80 dengan frekuensi masing-masing 3 dan presentase 12,5%. Adapun nilai terendah 5 memiliki frekuensi 1 atau 4,2% dalam artian dari 24 orang sampel penelitian ini hanya ada satu orang yang mendapatkan nilai terendah. Sedangkan nilai tertinggi yaitu 80 memiliki frekuensi kemunculan 3 atau 12,5% dari total sampel penelitian.

Tabel 5: Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlations Menggunakan SPSS

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Hasil Pretest - Hasil Posttest	-5.823	23	0,000

Sumber: Pengolahan Data Primer di SPSS

Pada tabel 5 diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media *game baamboozle* terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo yang diperkuat dengan adanya perbedaan nilai rata-rata (mean) *pretest* dan

posttest. Berikutnya, uji hipotesis juga dapat dilakukan dengan cara Uji-t atau membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} .

Berdasarkan hasil output sari olahan data SPSS di atas, didapatkan nilai t_{hitung} sebesar -5,823. Nilai dengan tanda negatif ini mencerminkan bahwa mean atau rata-rata pretest lebih rendah dibandingkan mean pada posttest sehingga ketika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} tetap bernilai positif. Pemberian tanda negatif ini sesuai dengan nilai mean pada tabel Paired Sample Test di bawah ini:

Tabel 6: Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlations Menggunakan SPSS (2) Paired Samples Test

	Paired Differences		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Hasil Pretest - Hasil Posttest	-19,91667	16,75635	3.41667

Sumber: Pengolahan Data Primer di SPSS

Pada tabel di atas nilai mean ditunjukkan -19,91667 yang bersumber dari nilai mean pretest - nilai mean posttest = 28,58 - 48,50 = 19,91667 sehingga peningkatan yang terjadi dari hasil *pretest* menuju *posttest* adalah 19,9 angka.

Adapun nilai t_{tabel} dicari melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai } \alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$$

$$\text{Derajat Kebebasan (dk) / Degree of Freedom} = n - 1 = 24 - 1 = 23$$

Nilai t dari kolom 0,025 atau 0,05 dengan df 23, maka pada tabel distribusi t_{tabel} adalah sebesar 2,069.

Dikarenakan nilai t_{hitung} 5,823 lebih besar > dari pada nilai t_{tabel} 2,069 maka dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media *game baamboozle* terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0,582 sebagai nilai yang menggambarkan ukuran kekuatan atau arah hubungan linear antara pasangan data yang disajikan, yaitu *pretest* maupun *posttest*. Nilai koefisien korelasi (r) 0,582 termasuk kategori "Kuat" sehingga dapat disimpulkan bahwa ada korelasi atau linearitas yang kuat antara hasil *pretest* maupun *posttest*, bahwa memang ada peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya dilihat dari nilai sig (signifikansi) senilai 0,000 yang apabila dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka dapat dibuat dalam bentuk notasi $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} 5,823 lebih besar > dari pada nilai t_{tabel} 2,069. Artinya terdapat pengaruh yang kuat dan signifikan secara statistik antara variabel bebas (Penggunaan Media *Game Baamboozle*) terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kecamatan Sentajo Raya.

Daftar Pustaka

- Amanda, P., Hariyono, & Suharto. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual REACT Berbantu Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar. *DHARMA PENDIDIKAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 19(2), 133-144.
- Anwar Ramli, Rahmatullah, Inanna, T. D. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. 5-7.
- Ayu, I. G., Heni, A., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol., 8(2), 1776-1785.
- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3(1), 64-69.
- Jannah, K. A. | M., Hasda, U. A. | S., & Sar, Z. F. | T. | M. K. N. A. | M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 115 hal.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520.
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62-69.
- Sugiyono. 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: ALFABETA. 546 hal.
- Sulistiasih. 2023, *Evaluasi Hasil Belajar*, Malang: CV. Literasi Lentera Abadi. 82 hal.
- Wakina Bangol, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Smk Negeri 1 Kotamobagu", [Skripsi], Manado: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Kependidikan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, 2022, 91 hal.
- Winaningsih, E. T., (2022). *efektivitas Baamboozle Dan Pola Komunikasi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Jawa Barat: KMO Indonesia), 247 hal.