

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

Oleh:

Mida Hamidatussya'diyah

Najih Anwar

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



Pendahuluan

Pentingnya minat belajar menjadi salah satu komponen psikologi yang mempengaruhi cara belajar setiap individu

Rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa menjadi salah satu kendala yang sering dijumpai



Dalam konteks Pendidikan, antusiasme siswa dalam belajar sangatlah penting karena merupakan salah satu faktor yang menentukan keaktifan siswa di dalam kelas

Berdasarkan survey awal yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Babat, didapatkan fakta bahwa kurangnya minat siswa kelas X terhadap pembelajaran Bahasa arab, hal itu dibuktikan dengan adanya Sebagian siswa yang tidak memahami kosa kata baru dan kesulitan dalam membuat kalimat menggunakan Bahasa arab

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya penyampaian materi yang kurang menarik dari guru, fasilitas yang kurang memadai, dan lingkungan sekolah yang kurang kondusif. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti berupa game edukasi Baamboozle. Menurut Deandra Khoiro, Fajar Syarif M dan Sartika Dewi Mariani Game Baamboozle menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan interaktif, karena siswa terlibat dalam kompetisi dan kolaborasi dalam kelompok. Hal ini meningkatkan motivasi siswa secara tidak langsung, karena mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran serta menjadikan siswa lebih berkonsentrasi dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar.



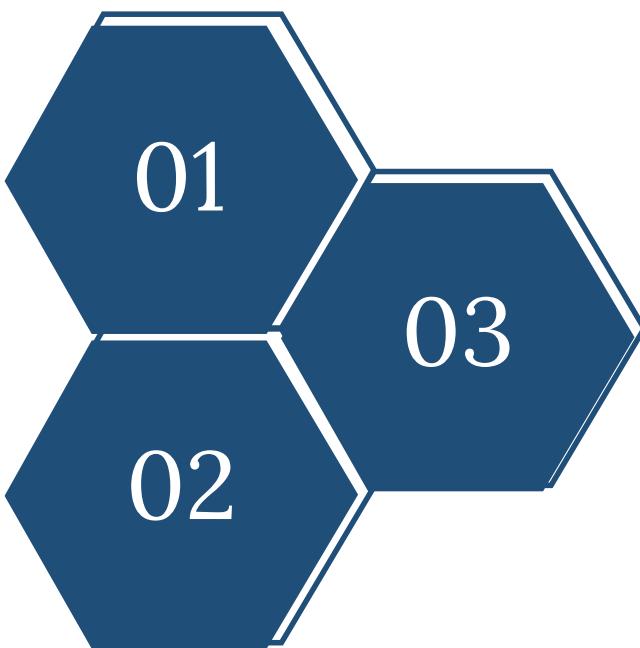
Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Rumusan Masalah 01

Adakah pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat?

Rumusan Masalah 02

Seberapa besar pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat?

- 
- 01
 - 02
 - 03

Tujuan Penelitian

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



Metode Penelitian

01

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasi yaitu analisis pengaruh atau hubungan antar variabel untuk mengetahui pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. Pendekatan yang digunakan yaitu *cross sectional*, artinya pengukuran variabel independen dan variabel dependen dilakukan satu kali pada waktu yang sama.

03

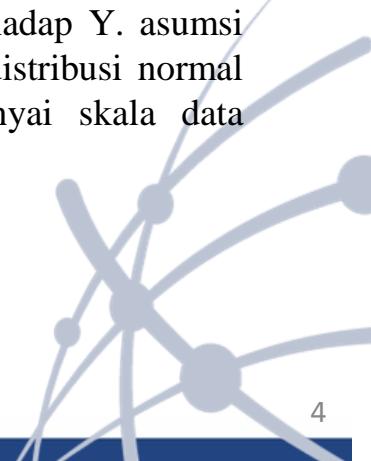
Instrumen pengumpulan data berupa angket. Minat belajar diukur melalui indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan atau partisipasi siswa. Sedangkan media pembelajaran diukur menggunakan indikator relevansi, kemampuan guru, penggunaan, dan kebermanfaatan.

02

Populasi dalam Penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Babat sebanyak 110 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah *random sampling*, yakni teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

04

Dalam Penelitian ini menggunakan uji *Product moment correlation* yaitu untuk menyatakan ada tidaknya pengaruh antara variabel X dan Y serta untuk menyatakan seberapa besar sumbangan pengaruh variabel X terhadap Y. asumsi yang harus terpenuhi yaitu data harus berdistribusi normal dan variabel yang dihubungkan mempunyai skala data interval atau rasio.



Hasil

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

- hasil uji Validitas menunjukkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel statistik (0,361) pada signifikansi 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dari kedua varabel dinyatakan valid.
- Pada uji Reliabilitas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Game Edukasi Baamboozle* sebesar 0,955, dan variabel *Minat Belajar Bahasa Arab* sebesar 0,956. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dalam kuisisioner ini reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,90$ dan termasuk dalam kategori reliabilitas sempurna.
- Pada uji Normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,057 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
- Berdasarkan hasil uji korelasi product moment diketahui nilai Koefisien Korelasi sebesar $0,740 > r$ tabel $0,294$, sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara Game Edukasi Baamboozle (X) terhadap Minat Belajar Bahasa Arab (Y), adapun besar sumbangannya variabel X terhadap Y adalah 54,76%.



Pembahasan

Berdasarkan hasil uji korelasi product moment diketahui nilai Koefisien Korelasi sebesar $0,740 > r$ tabel $0,294$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara Game Edukasi Baamboozle (X) terhadap Minat Belajar Bahasa Arab (Y), adapun besar sumbangan variabel X terhadap Y adalah 54,76%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Rizal dan Hastri Rosiyanti yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Hasil penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Rini Nursaadah, yang mengungkapkan bahwa penggunaan media game Baamboozle memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa game Baamboozle dapat menarik perhatian siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

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

Kesimpulan

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

Referensi

- [1] I. N. Fauzan and N. Anwar, “Implementation of the Singing Method Using Colored Balls as a Tool to Increase Interest in Learning Arabic Class IV Students at SD Muhammadiyah 11 Randegan Sidoarjo [Implementasi Metode Bernyanyi Dengan Menggunakan Bola Berwarna Sebagai Alat Bantu Untuk ,” pp. 1–6.
- [2] R. Dwi Muliani and A. Arusman, “Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik,” *J. Ris. dan Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 133–139, 2022, doi: 10.22373/jrpm.v2i2.1684.
- [3] S. Korompot, M. Rahim, and R. Pakaya, “Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar,” *JAMBURA Guid. Couns. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–48, 2020, doi: 10.37411/jgcj.v1i1.136.
- [4] I. R. Nurmalina, M. P. M. Fauziddin, and M. Pd, “JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR Keywords : Interest in Learning , Role Playing models .,” vol. 2, pp. 197–208, 2020.
- [5] M. M. Hidayat, “Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Model PBL Berbantu Media Audio Visual Kelas V,” no. November, pp. 2917–2924, 2023.
- [6] D. J. Putri, S. Angelina, S. C. Rahma, and Mujazi, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang,” *Semin. Nas. Ilmu Pendidik. dan Multidisiplin*, vol. 5, no. 9, pp. 49–53, 2022,
- [7] Arsandi, “Fa’aliyatun istiratijiyatun bitāqāt zawiyyah (index card match) fi ta’lim maharatil qira’ah ’ala asāsi rushdī ahmad tu’aymah bi ma’had dār ar-rahman tambīlāhān riāw.”.
- [8] P. Studi and P. Bahasa, “Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Untuk Siswa Kelas Xi Mqn h Ulya Putri Nurul Hakim,” vol. 1, no. 01, pp. 333–349, 2024.
- [9] A. A. Sorongan and I. Fauji, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Google Sites Model ADDIE untuk Pembelajaran Bahasa Arab,” pp. 1–10, 2023.
- [10] P. Yoga Dinata, “Tatwir wasa’il ta’leem al-lughah al-’arabiyyah ’ala ’asas qadulār madat al-mufradāt li-ṭullāb al-ṣāf al-āshir fī al-madrasah al-‘āliyah Lampong al-Janūbiyyah.”
- [11] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [12] H. Tahiri, A. Skouri, and A. Abdul Qadir, “Al-wasā’iṭ al-ta’līmīyah al-ḥadīthah wa-fa’aliyatuhā fi iktisāb al-mahārāt al-lughawīyah ‘inda talāmīz ṭawr al-ta’līm al-mutawassit,” *Jami’ah Ahmad Draia - Adrar Dr. Diss.*, 2022.



Referensi

- [13] S. M. Sari, M. R. Harahap, and A. Ridwan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih," *Insiru PAI*, vol. 7, no. 2, pp. 438–449, 2023.
- [14] K. Khoirunnisa and I. Fauji, "The Influence of Picture Card Learning Media on the Arabic Speaking Skills of Class VII Students in Integrated Islamic Junior High Schools Darul Fikri Sidoarjo," pp. 1–10, 2023,
- [15] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii," *PENSA J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021,
- [16] M. Muhajirin, S. Sulastri, and R. Sulaiman, "the Effectiveness of Baamboozle Games in Improving Students'Engagement in Learning English," *Karya Ilm. Mhs.*, vol. 1, no. 3, pp. 342–347, 2022.
- [17] I. halimatun sakdiyah, E. Homsini Maolida, and Vina, "Untililzing Baamboozle In Developing Students English Grammar Mastery," vol. 8, no. 1, 2024.
- [18] B. May, D. U. A. L. Tobing, N. S. Ritonga, J. Jamaludin, and S. Yunita, "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *IJEDR Indones. J. Educ. Dev. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 62–69, 2024, doi: 10.57235/ijedr.v2i1.1504.
- [19] D. Khoiro and A. Samsiah, "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan," *Edusociata J. Pendidik. Sosiol.*, vol. 6, no. 1, 2023.
- [20] E. T. Winaningsih, F. Syarif, and P. Pahrurroji, "Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies," *Tarb. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, p. 123, 2022, doi: 10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385.
- [21] S. D. Mariani, D. A. Larasati, S. P. Prasetya, and A. Stiawan, "Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP," *J. Dialekt. Pendidik. IPS*, vol. 2, no. 2, pp. 206–216, 2022,
- [22] M. Z. Maghfiroh, "Fa'aliiyatū 'istratijiyat at-ta'līm farq al-'alaab at-ta'awuniyyah bistiqdam wasa'idi Bamboozle fi tarbiyat itqān al-mufarradat lada at-tullab bi madrasat al-Misri al-mutawassitah al-Islamiyah Rambipuji Jamber lil-sanah ad-dirasiyah 2023/2024".
- [23] P. Sidik and S. Denok, *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- [24] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2017.
- [25] M. N. Rizal and H. Rosiyanti, "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly."
- [26] R. Nursaadah, "Pengembangan Media Game Baamboozle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.," *Sustain.*, p. 1, 2023



www.umsida.ac.id



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912/)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



universitas
muhammadiyah
sidoarjo



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)

