

The Influence of the Baamboozle Educational Game on the Interest in Learning Arabic of Muhammadiyah 1 Babat High School Students

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

Mida Hamidatussya'diyah¹⁾, Najih Anwar *²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: najihanwar@umsida.ac.id

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

Keywords – Baamboozle Game, Interest in Learning, Arabic

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Edukasi Baamboozle terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasi untuk mengukur hubungan antara penggunaan game edukasi dan minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui angket yang mengukur aspek minat belajar, seperti perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Product Moment melalui aplikasi IBM SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Baamboozle memiliki pengaruh terhadap minat belajar Bahasa Arab, dengan koefisien korelasi sebesar 0,740, yang menunjukkan kategori pengaruh kuat dan signifikan (54,76%) terhadap minat belajar Bahasa Arab. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Kata Kunci – Game Baamboozle, Minat Belajar, Bahasa Arab

I. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan faktor kunci yang memainkan peran penting dalam kesuksesan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Minat belajar menjadi salah satu komponen psikologi yang mempengaruhi cara belajar setiap individu. Hal ini dikarenakan minat yang dimiliki seseorang secara alami akan menimbulkan rasa senang dan ketertarikan terhadap suatu obyek atau kegiatan tanpa ada partisipasi yang dipaksakan [1]. Dalam konteks Pendidikan, antusiasme siswa dalam belajar sangatlah penting karena merupakan salah satu faktor yang menentukan keaktifan siswa di dalam kelas. Seorang siswa yang terlibat aktif dalam studinya cenderung memiliki motivasi internal yang kuat dan bersifat proaktif [2]. Menurut pendapat Rusmiati, minat belajar merupakan karakteristik kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu permasalahan atau topik yang dibicarakan. Pandangan ini sejalan dengan pandangan Fadilah yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan suatu kesukaan, kegiatan atau aktivitas yang mendukung kelancaran kegiatan proses belajar [3]. Minat belajar dapat tercermin melalui berbagai indikator yang dapat diamati dan dinilai. Menurut Slameto indikator minat belajar terdiri dari: perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa [4]. Sedangkan menurut Rizki Nurhana indikator minat belajar meliputi: perasaan senang saat pembelajaran, adanya pemasukan perhatian dan pikiran pada pembelajaran, adanya keinginan untuk belajar, adanya keinginan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan upaya yang dilakukan untuk memenuhi keinginan untuk belajar [5]. Adapun fungsi minat belajar dalam proses belajar adalah sebagai motivasi dan kekuatan yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar sehingga mereka dapat mencapai prestasi belajar. Oleh karena itu, minat belajar siswa ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar [6].

Dalam pembelajaran bahasa Arab, rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa menjadi salah satu kendala yang sering dijumpai, khususnya bagi siswa sekolah menengah atas. Banyak di antara mereka yang tidak suka mempelajari bahasa Arab dan umumnya kurang termotivasi untuk menguasai bahasa tersebut, mereka menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Arab membosankan dan tidak menarik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya penyampaian materi yang kurang menarik dari guru, fasilitas yang kurang memadai, dan lingkungan sekolah yang kurang kondusif [7]. 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 [8].

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa [9]. Arshad mengatakan, "Media" berasal dari bahasa latin "medius" yang berarti sarana atau cara pesan disampaikan dari pengirim kepada penerima [10]. Menurut Dhine media berasal dari kata jamak medium, yang bermakna perantara [11]. Secara definisi, media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi terkait pembelajaran sehingga mudah dipahami [12]. Muhammad Rohman dan Sofan Amri menyebutkan bahwa "seorang pengajar yang mengajar tanpa menggunakan media akan menghadapi tantangan yang lebih besar dalam mengajar dan akan berdampak pada hasil belajar dan pemahaman siswa" [13]. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu, sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik [14]. Sejalan dengan hal tersebut, Septy Nurfadillah, dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan menjadikannya mudah dipahami [15].

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar adalah dengan memanfaatkan teknologi berupa game edukasi Baamboozle [16]. Baamboozle adalah sebuah platform web yang dirancang untuk membantu para guru dalam menciptakan permainan edukatif yang interaktif dan menarik. Dengan Baamboozle, guru dapat membuat, mengelola, dan membagikan kuis yang dapat digunakan baik dalam kelas secara langsung maupun secara daring [17]. Game edukasi baamboozle dapat diakses melalui alamat web <https://www.baamboozle.com>. Menurut Bila May dkk, permainan Baamboozle dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki permainan berupa kuis yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran [18].

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaruh penggunaan game edukasi bamboozle terhadap minat belajar siswa diantaranya: pertama, penelitian dengan judul "*Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*" yang disusun oleh Deandra Khoiro M menyatakan bahwa penggunaan media Baamboozle membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan interaktif, karena siswa dapat berpartisipasi dalam kompetisi serta bekerja sama dalam kelompok. Hal ini meningkatkan motivasi siswa secara tidak langsung, karena mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran [19]. Kedua, penelitian yang disusun oleh Fajar Syarif dengan judul "*Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies*" menyatakan bahwa Baamboozle dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar, menjadikan kelas terlihat lebih aktif dan interaktif, serta indikator lain yang menunjukkan siswa mengikuti setiap pembelajaran [20]. Ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Sartika Dewi Mariani dengan judul penelitian "*Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa SMP*", menyatakan bahwa penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan siswa selama proses belajar. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan hanya berfokus pada guru akan menyebabkan kejemuhan dan menurunkan tingkat konsentrasi siswa. Pembelajaran dengan media game juga dapat menjadikan siswa lebih berkonsentrasi dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar [21]. Keempat, penelitian dengan judul "*Fa'aliyyatu 'istratijiyyat 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 Jember lil-sanah ad-dirasiyah 2023/2024*" yang disusun oleh Miranda Zahrotul Maghfiroh, menjelaskan bahwa penggunaan game edukasi bamboozle dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa serta keaktifan siswa selama dikelas. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang lebih tinggi dan suasana kelas yang lebih aktif dan interaktif dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan game bamboozle pada saat proses pembelajaran [22].

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

pembelajaran Bahasa Arab dengan memanfaatkan teknologi (Game Edukasi Baamboozle). Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini, minat siswa untuk belajar Bahasa Arab akan meningkat.

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

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yakni sebuah metode yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis dan melakukan kajian penelitian [23]. Penelitian kuantitatif adalah studi fenomena secara sistematis dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi dengan desain penelitian korelasi yaitu analisis pengaruh atau hubungan antar variabel dengan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *cross sectional*, artinya pengukuran variabel independen dan variabel dependen dilakukan satu kali pada waktu yang sama.

Populasi dalam Penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Babat sebanyak 110 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah *random sampling*, yakni teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Instrumen pengumpulan data berupa angket, untuk mengukur persepsi responden mengenai pengaruh Game Edukasi Baamboozle dan minat belajar yang diukur melalui indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan atau partisipasi siswa [24].

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

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

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

Karakteristik Responden

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

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

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

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah berjenis kelamin Perempuan yaitu sebanyak 35 orang atau dengan presentase 77,8%.

- Karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

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

Total	45	100%
-------	----	------

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

Hasil Uji Validitas

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

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

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

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

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

Hasil Uji Reliabilitas

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

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Game Edukasi Baamboozle (X)	0,955	Reliabilitas Sempurna
Minat Belajar Bahasa Arab (Y)	0,956	Reliabilitas Sempurna

Berdasarkan tabel diatas, 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 kuisioner ini reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* > 0,90 dan termasuk dalam kategori reliabilitas sempurna.

Hasil Uji Normalitas

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

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

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

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

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

Hasil Uji Product Moment

Correlations

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

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

Gambar 2. Hasil Uji Product Moment Correlations

Hasil output diatas menunjukkan nilai Koefisien Korelasi sebesar 0, 740. Karena nilainya mendekati 1, maka pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab dapat dikatakan Kuat.

Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan pengaruh variabel X terhadap variabel Y ditentukan dengan rumus koefisien determinan berikut ini:

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

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Game Baamboozle mempengaruhi Minat Belajar Bahasa Arab sebesar 54,76%, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Pembahasan

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

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Rizal dan Hastri Rosiyanti yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Baamboozle efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam menunjang proses pembelajaran [25]. 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 [26].

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

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, Game Edukasi Baamboozle terbukti memberikan pengaruh terhadap Minat Belajar Bahasa Arab. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji korelasi Product Moment yang menunjukkan nilai Koefisien Korelasi sebesar $0,740 > r$ tabel 0,294. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran sehingga artikel ini dapat terselesaikan. Selanjutnya saya ucapan terimakasih kepada kedua orangtua, serta seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan dan selalu memberi dukungan dalam proses penyusunan artikel ini. Tak lupa, terimakasih kepada dosen pembimbing dan Kepala SMA Muhammadiyah 1 Babat beserta guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah memberikan bantuan serta bimbingannya dalam menyelesaikan artikel 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 istiratijiyyatun bitāqāt zawiyyah (index card match) fi ta’lim maharatil qira’ah ’ala asāsi rushdī ahmad tu’aymah bi ma’had dār ar-rahman tambilāhān riāw.”
- [8] Parihin, “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-tullāb al-ṣāf al-‘āshir fi al-madrasah al-‘āliyah Lampung 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’it al-ta’līmīyah al-hadīthah wa-fa’aliyatuhā fi iktisāb al-mahārāt al-lughawīyah ‘inda talāmīz tawr al-ta’līm al-mutawassit,” *Jami’ah Ahmad Draia - Adrar Dr. Diss.*, 2022.
- [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. Muhamirin, 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’aliyyatu ’istratijiyyat at-ta’lim farq al-’alaab at-ta’awuniyyah bistiqdam wasa’idi Bamboozle fi tarbiyat itqan al-mufarradat lada at-tullab bi madrasat al-Misri al-mutawassitah al-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,

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.