

Pengembangan Media Baamboozle dengan Model Hannafin-Peck untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Dina Kamilia, Halimatus Sa'diyah, Darun Mutammimah, A. Khuzainol Mubarak, Juhairiyah

Universitas Islam Negeri (UIN) Madura, Indonesia

Email: dk650949@gmail.com

Abstract

This study aims to develop Baamboozle as an interactive, technology-based learning medium to enhance students' learning motivation in Islamic Education, particularly in understanding multicultural concepts from an Islamic perspective. The Research and Development (R&D) method was applied using the Hannafin and Peck model, which consists of three systematic stages: needs analysis, design, and development–implementation. The development process included expert validation, media refinement, and user testing involving PGMI Class A students at UIN Madura. The findings indicate that the Baamboozle media meets the feasibility criteria based on expert evaluations and student responses. Material experts assessed the product at 86%, linguists at 84%, and media experts at 89%, all categorized as feasible. Meanwhile, student assessments yielded 72%, falling into the sufficiently feasible category. These results demonstrate that Baamboozle is not only appropriate for instructional use but also has the potential to strengthen students' learning motivation through interactive and engaging quiz-based activities. Overall, this research confirms that the systematic development of digital learning media using the Hannafin and Peck model can effectively support Islamic Education learning, particularly in topics requiring conceptual understanding and active participation.

Keywords: *Baamboozle, Hannafin and Peck Model, Islamic Education, Learning Motivation, Learning Media Development.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Baamboozle sebagai sarana kuis interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi konsep multikultural dalam perspektif Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model Hannafin dan Peck yang terdiri atas tiga tahapan sistematis, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, serta pengembangan dan implementasi. Proses pengembangan melibatkan validasi ahli, revisi media, dan uji coba terbatas pada mahasiswa PGMI kelas A UIN Madura. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Baamboozle memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian para ahli maupun respons pengguna. Ahli materi memberikan skor kelayakan sebesar 86%, ahli bahasa 84%, dan ahli media 89%, seluruhnya berada pada kategori layak. Sementara itu, penilaian mahasiswa menghasilkan persentase 72% yang termasuk kategori cukup layak. Temuan ini menunjukkan bahwa Baamboozle tidak hanya layak diterapkan dalam pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas kuis interaktif yang menarik dan partisipatif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media digital menggunakan model Hannafin dan Peck dapat mendukung pembelajaran PAI secara lebih inovatif dan bermakna.

Kata Kunci: Baamboozle, Model Hannafin dan Peck, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar, Pengembangan Media.

Copyright: © 2025. The Author(s).

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan akhlak peserta didik melalui ajaran-ajaran agama Islam.¹ Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik, serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.² Tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa akan sulit untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik seperti PAI.³ Pada abad ke-21, pertumbuhan pesat ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi (IPTEK) telah menyebabkan banyak perubahan di bidang pendidikan. Salah satu contohnya adalah paradigma yang berubah tentang cara media pembelajaran digunakan.⁴ Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Baamboozle adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Baamboozle merupakan platform permainan edukatif yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran.⁵ Dengan menggunakan Baamboozle, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Dalam menerapkan media bamboozle, peneliti juga menggunakan model Hannafin and Peck untuk merancang media pembelajaran supaya efektif dan interaktif. Model ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, dan evaluasi.⁶ Dengan menggunakan model ini, pengembangan media Baamboozle diharapkan dapat lebih

¹ Asep A. Aziz dkk, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar," *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 18. n0. 2 (2020): 132.

² Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*, (Ponorogo: Wade Group, 2015), 151.

³ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar," (Prosiding, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 2021), 290.

⁴ Nurul Aini Latifah dan Muhammad Hajar Nugroho, "Pengembangan Platform E-Learning Berbasis Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab: Model dan Implementasi," *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2025): 53.

⁵ Sopa Siti Marwah dan Zulfa Nuru Ain "Studi Literatur: Baamboozle sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif," *Jurnal PGMI UNIGA* 01, no.02 (2022): 70.

⁶ Muthmainnah dkk, *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022). 18.

terstruktur dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Proses pengembangan media yang terencana dengan baik akan memastikan bahwa media yang dihasilkan relevan dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal oleh siswa.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi sangat penting.⁷ Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media baamboozle menggunakan model Hannafin and Peck yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI sekaligus diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah-sekolah.

Terkait media bamboozle sebagai media pembelajaran berbasis kuis interaktif, sebelumnya telah terdapat penelitian yang dilakukan oleh Sopa Siti Marwah dengan judul penelitian “Studi Literatur: Bamboozle sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif,” menjabarkan bamboozle dengan pendekatan gamifikasi secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik dalam berbagai mata pelajaran.⁸ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sartika Dewi Martiani dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP” yang memaparkan penggunaan media bamboozle sangat efektif digunakan khususnya dalam pembelajaran *hybrid learning* dengan materi IPS masa penjajahan Belanda.⁹ Sementara penelitian yang dilakukan oleh Elis Tuti Winaningsih dengan judul penelitian “Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan)” mendeskripsikan pelaksanaan program pembelajaran aktif dengan penggunaan media bamboozle pada mata pelajaran PAI berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).¹⁰

Oleh karena itu, berfokus pada pengembangan media Baamboozle menggunakan model Hannafin and Peck dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, serta memberi wawasan baru bagi pendidik dalam

⁷ Prita Indrawati dkk, “Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK),” *UMSU: Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 3 (2022): 226.

⁸ Ibid, 75.

⁹ Sartika Dewi Martiani dkk, “Pengaruh Pembelajaran *Hybrid Learning* Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP,” *Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2022): 206.

¹⁰ Elis Tuti Winaningsih, “Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan)” (Tesis, Institut Ilmu Al-Qur’an Jakarta, 2022). 5.

mengembangkan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian dilakukan untuk mengetahui 1) bagaimana pengembangan media bamboozle menggunakan model Hannafin and Peck dalam pembelajaran PAI; 2) bagaimana peningkatan motivasi belajar mahasiswa PGMI UIN Madura setelah diterapkannya media bamboozle dalam pembelajaran PAI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian R&D. R&D merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan produk, proses, atau layanan yang ada.¹¹ Secara umum, R&D mencakup dua aspek utama, yaitu penelitian dasar (*basic research*) yang berfokus pada pengembangan teori atau pengetahuan baru, serta penelitian terapan (*applied research*) yang lebih fokus pada penerapan pengetahuan tersebut dalam konteks praktis.¹² Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan inovasi yang dapat memberikan manfaat langsung bagi masyarakat, industri, atau sektor tertentu. R&D sering diterapkan di berbagai bidang, seperti teknologi, pendidikan, kesehatan, dan ekonomi.¹³ Dalam desain pengembangan produk, peneliti melakukan serangkaian tahapan yang dikembangkan oleh hannafin and peck yang mencakup analisis kebutuhan, desain, implementasi dan pengembangan untuk selanjutnya dilakukan uji coba dan perbaikan produk berdasarkan umpan balik yang diperoleh.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Bamboozle Menggunakan Model Hannafin and Peck dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGMI UIN Madura

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan pelajaran agar peserta didik merasa tertarik dengan apa yang sedang dipelajari.¹⁴ Tetapi, saat menggunakan media pembelajaran, pendidik harus memilih media pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan serta harus mempertimbangkan kondisi dan gaya belajar peserta didik. Sehingga melalui media ajar, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai

Media bamboozle yang diaplikasikan dalam pembelajaran PAI pada mahasiswa PGMI di UIN Madura merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis kuis. Berdasarkan hasil kuisioner kepada beberapa mahasiswa PGMI kelas A UIN Madura

¹¹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1223.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 297.

¹³ Hamid Darmadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), 6.

¹⁴ M. Sahib Saleh dkk, *Media Pembelajaran*, (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), 6.

bahwa media pembelajaran sebelumnya dominan menggunakan media buku dan papan tulis serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang melibatkan antar mahasiswa. Sehingga terkadang mahasiswa merasa bosan dan kurang bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan tahapan penelitian pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi dan pengembangan hingga dapat menghasilkan pengembangan media bamboozle berbasis kuis interaktif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media bamboozle berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran PAI ialah mengumpulkan data melalui survey atau analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti memberikan angket analisis kebutuhan yang disebar kepada beberapa mahasiswa melalui google form.

Angket atau kuisisioner analisis kebutuhan berisikan 10 pertanyaan mengenai problematika yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran baik dari segi metode maupun media pembelajaran dan penyebab menurunnya semangat belajar mahasiswa. Sehingga dari angket tersebut diperoleh hasil bahwa permasalahan diantaranya mahasiswa tidak bersemangat dalam belajar materi PAI, minat baca yang kurang, metode pembelajaran dominan ceramah, serta bahan ajar yang disajikan kurang menarik karena tidak diintegrasikan dengan kecanggihan teknologi.

Setelah mendapatkan informasi yang diperoleh, langkah selanjutnya yaitu mendesain dan merancang pengembangan produk atau media pembelajaran sesuai dengan materi PAI yang bertemakan “Konsep Multikultural dalam Islam.” Pembahasan materi diantaranya pengertian pendidikan multikultural secara umum, urgensi pendidikan multikultural, serta konsep multikultural dalam perspektif Islam. Dalam hal ini, peneliti terlebih dahulu menyajikan materi dalam bentuk *power point* (PPT) kemudian dipresentasikan kepada mahasiswa sebelum diaplikasikannya media pembelajaran interaktif. Berikut cuplikan isi materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk PPT.

- a. Materi slide pertama membahas tentang pengertian pendidikan multikultural secara umum. Keberagaman dalam pandangan Islam merupakan bagian dari ketetapan Ilahi yang sengaja diciptakan untuk memperkaya kehidupan manusia. Perbedaan suku, bahasa, dan budaya dipandang sebagai ciri khas umat manusia yang harus dihargai, bukan diseragamkan. Islam mengajarkan bahwa setiap manusia memiliki martabat yang sama, sehingga keberagaman budaya justru menjadi modal untuk membangun hubungan sosial yang harmonis dan saling menguatkan. Dengan dasar tersebut, konsep multikultural menjadi nilai yang sejalan dengan ajaran Islam.

Dalam dunia pendidikan, pendekatan multikultural berupaya menanamkan pemahaman bahwa peserta didik hidup dalam masyarakat yang majemuk dan beragam.¹⁵ Model pendidikan ini mendorong terciptanya suasana belajar yang inklusif, memberi ruang bagi semua latar budaya untuk dihargai, serta menumbuhkan sikap toleran dan terbuka. Melalui pendidikan multikultural, peserta didik diajak untuk memiliki empati, menghindari prasangka, dan mampu bekerja sama dengan individu dari berbagai kelompok sosial.

- b. Slide kedua membahas tentang urgensi atau pentingnya pendidikan multikultural. Pentingnya pendidikan multikultural semakin terasa pada masa sekarang, ketika interaksi antarbudaya terjadi semakin sering. Tanpa bekal pemahaman yang memadai, masyarakat berpotensi terjebak dalam konflik, stereotip, dan sikap saling mencurigai.¹⁶ Karena itu, pendidikan multikultural hadir sebagai upaya membangun kesadaran kritis dan mencegah tumbuhnya intoleransi atau diskriminasi. Pendidikan ini menjadi fondasi untuk menciptakan masyarakat yang mampu hidup damai di tengah perbedaan yang terus berkembang.
- c. Materi ketiga membahas tentang konsep pendidikan multikultural dalam perspektif Islam. Dalam perspektif ajaran Islam, nilai-nilai pendidikan multikultural tercermin dalam prinsip-prinsip seperti saling mengenal, toleransi, keadilan, kasih sayang, dan persaudaraan. Sebagaimana termaktub dalam QS. al-Hujurat ayat 13 yang menjelaskan bahwa Allah SWT tidak membeda-bedakan setiap manusia berdasarkan suku, ras, bangsa, warna kulit, bentuk fisik, dan sebagainya. Melainkan Allah SWT hanya melihat dan menilai manusia berdasarkan tingkat ketakwaannya. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa Islam menolak diskriminasi dan membuka ruang bagi hidup berdampingan secara damai. Keteladanan Nabi Muhammad SAW yang mampu menjalin hubungan baik dengan berbagai kelompok menjadi contoh konkret implementasi pendidikan multikultural dalam Islam.

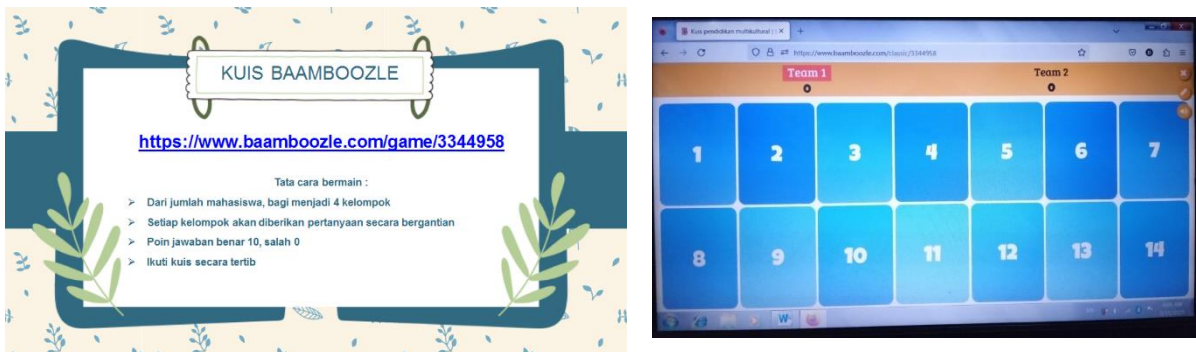
Pada akhirnya, pendidikan multikultural dalam perspektif Islam merupakan proses mengembangkan kualitas manusia agar siap menghadapi realitas sosial yang majemuk. Pendidikan ini tidak hanya mengajarkan toleransi, tetapi juga membentuk pribadi yang adil, berempati, dan mampu menjaga kerukunan. Dengan memasukkan nilai-nilai multikultural ke dalam sistem pembelajaran, masyarakat Muslim dapat membangun kehidupan yang lebih damai dan selaras dengan ajaran Islam yang humanis. Kemudian,

¹⁵ Mikraj, et.al. "Stratgei Penguatan Nilai-Nilai Modrasi Beragama melalui Pendidikan Multikultural," *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah* 4, no. 1 (2025): 125.

¹⁶ Fauzul Amin Purba dan Meyniar Albina, "Pendidikan Islam Berwawasan Multikultural di Madrasah," *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* 2, no. 2 (2025): 2831.

peneliti melakukan penilaian kepada mahasiswa melalui media yang dikembangkan dalam bentuk kuis interaktif berbasis bamboozle. Link kuis beserta tata cara bermainnya disajikan pada slide terakhir PPT.

Gambar 1. Media *Bamboozle*



Dalam kuis tersebut, berisikan 10 soal dan disertai jawaban yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga ketika mahasiswa menyimak materi pembelajaran dengan baik maka akan mudah menjawab kuis dengan jawaban yang benar. Validasi dan revisi produk dengan tiga ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Diantaranya penilaian ahli materi dilakukan oleh ibu Dr. Halimatus Sa'diyah, M.Pd.I, penilaian ahli media dilakukan oleh bapak Fathorrozy, M.Pd.I dan penilaian ahli bahasa dilakukan oleh bapak Abdul Wafi, M.Pd. Kegiatan uji coba produk dilakukan pada mahasiswa PGMI kelas A UIN Madura. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan angket yang disebarakan kepada 19 mahasiswa, dan kemudian diminta untuk memberikan tanggapan terhadap produk atau media yang dikembangkan.

2. Penilaian Ahli Materi, Ahli Bahasa dan Ahli Media berbasis bamboozle dalam pembelajaran PAI

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat dalam produk bahan ajar. Validasi ahli materi berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi dan komentar serta saran sebagai bahan evaluasi. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif berbentuk skor yang digunakan untuk menentukan kesesuaian materi dengan media yang dibuat, sedangkan data kualitatifnya berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Penilaian ahli materi diajukan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi terhadap media yang sudah dikembangkan, yaitu kesimpulannya media dapat

digunakan dengan revisi soal yang disebarakan hendaknya dikembangkan dari kisi-kisi soal yang mencakup beberapa indikator tercapainya tujuan pembelajaran.

Tabel 1: Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Pilihan Jawaban					Skor tertinggi	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Kesesuaian butir soal dengan materi				✓		5	90%	Layak
2	Soal kuis terbagi menjadi beberapa tingkatan				✓		5	90%	Layak
3	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓		5	90%	Layak
4	Mudah dipahami					✓	5	100%	Sangat layak
5	Soal disajikan secara runtut dan jelas				✓		5	90%	Layak
6	Soal yang disajikan dapat membantu peserta didik memahami materi					✓	5	100%	Sangat layak

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif bamboozle sebagaimana dicantumkan di atas, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi materi PAI berbasis bamboozle sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{30} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, menunjukkan persentase tingkat validasi 86%. Sesuai dengan kategori skor persentase tingkat pencapaian 86% berada pada kategori layak.

b. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa adalah menilai bahasa pada materi pembelajaran PAI yang terdapat dalam produk bahan ajar. Validasi ahli bahasa berupa angket tentang kriteria penilaian yang isi bahasan atau materi dan komentar serta saran sebagai bahan evaluasi. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif berbentuk skor yang digunakan untuk menentukan kesesuaian materi dengan media yang dibuat, sedangkan data kualitatifnya berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Penilaian ahli bahasa diajukan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli bahasa terhadap media yang sudah dikembangkan, yaitu kesimpulannya media dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Pilihan Jawaban					Skor tertinggi	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5			
1	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓		5	90%	Layak
2	Kosa kata yang digunakan mudah dipahami				✓		5	90%	Layak
3	Terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau struktur kalimat yang mengganggu pemahaman					✓	5	100%	Sangat layak
4	Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓		5	90%	Layak
5	Penyampaian informasi dalam media ini komunikatif dan mampu menjelaskan materi secara objektif				✓		5	90%	Layak

Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa terhadap media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif bamboozle sebagaimana dicantumkan di atas, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi materi PAI berbasis bamboozle sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{25} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, menunjukkan persentase tingkat validasi 84%. Sesuai dengan kategori skor persentase tingkat pencapaian 84% berada pada kategori layak.

c. Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media adalah menilai media atau produk yang dikembangkan dalam pembelajaran PAI yang berupa angket tentang kriteria penilaian yang di dalamnya berisi komentar serta saran sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif berbentuk skor yang digunakan untuk menentukan kesesuaian materi dengan media yang dibuat, sedangkan data kualitatifnya berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Penilaian ahli bahasa diajukan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli bahasa terhadap media yang sudah dikembangkan, yaitu kesimpulannya media dapat digunakan dengan revisi perlu peningkatan di bagian visualnya dan variasinya agar lebih sesuai dengan mahasiswa masa kini.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Pilihan Jawaban					Skor tertinggi	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5			
Ketepatan Tema									
1	Kesesuaian tema tampilan dengan materi yang disajikan					✓	5	100%	Sangat layak
2	Tema tampilan sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓		5	90%	Layak
Metodologi/Cara Penyajian Materi									
1	Materi yang disajikan dalam media baamboozle jelas dan sesuai dengan indikator dan target hafalan				✓		5	90%	Layak
2	Penyajian materi bervariasi				✓		5	90%	Layak
Interaktivitas									
1	Media baamboozle dapat mendorong siswa berinteraksi					✓	5	100%	Sangat layak
2	Media baamboozle dapat memotivasi siswa untuk belajar				✓		5	90%	Layak
A. Kualitas Pertanyaan									
1	Pertanyaan sesuai dengan materi					✓	5	100%	Sangat layak
2	Pertanyaan yang disajikan mudah dipahami					✓	5	100%	Sangat layak
Tampilan Media									
1	Power Point maupun bamboozle sederhana dan memikat				✓		5	90%	Layak
2	Layout desain power point maupun bamboozle menarik				✓		5	90%	Layak
3	Keterbacaan teks dan kalimat yang ditampilkan dalam power point maupun bamboozle					✓	5	100%	Sangat layak
4	Pemilihan font, ukuran, dan warna huruf				✓		5	90%	Layak
5	Daya Tarik tampilan power point maupun bamboozle					✓	5	100%	Sangat layak

Berdasarkan penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif bamboozle sebagaimana dicantumkan di atas, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi materi PAI berbasis bamboozle sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{65} \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, menunjukkan persentase tingkat validasi 89%. Sesuai dengan kategori skor persentase tingkat pencapaian 89% berada pada kategori layak. Validasi ahli media menyatakan bahwa Bamboozle layak digunakan

sebagai media pembelajaran PAI pada materi konsep multikultural dalam Islam. Media ini dinilai efektif karena mampu menyajikan materi dengan tepat, mendorong interaksi, serta meningkatkan motivasi mahasiswa. Dengan sedikit perbaikan pada elemen tampilan dan variasi konten, Bamboozle berpotensi menjadi media pembelajaran yang lebih optimal di masa mendatang.

3. Penilaian Mahasiswa pada Media berbasis baamboozle dalam pembelajaran PAI

Penilaian mahasiswa pada media berbasis bamboozle berupa angket yang disebarakan melalui google formulir yang di dalamnya menilai beberapa aspek, ketertarikan, materi dan bahasa. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif berbentuk skor yang digunakan untuk menentukan kesesuaian materi dengan media yang dibuat, sedangkan data kualitatifnya berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.

Tabel 4. Data Hasil Angket Mahasiswa

No	Skor Tertinggi					Ya	Tidak
	1	2	3	4	5		
1	0	1	1	1	1	4	1
2	1	1	0	1	1	4	1
3	1	0	1	1	1	4	1
4	0	1	1	1	0	3	2
5	1	1	0	1	1	4	1
6	0	1	1	0	1	3	2
7	1	0	1	1	1	4	1
8	1	1	1	1	0	4	1
9	1	1	0	1	1	4	1
10	1	1	0	1	1	4	1
11	1	1	1	0	1	4	1
12	1	0	0	1	1	3	2
13	1	0	1	1	1	4	1
14	1	1	1	0	1	4	1
15	1	1	0	1	1	4	1
16	1	0	1	1	0	3	2
17	0	1	1	1	1	4	1
18	1	1	1	0	1	4	1
19	1	1	1	1	0	4	1
	15	14	13	15	15	72	23
%	75	70	65	75	75	72%	

Paparan data hasil uji coba produk siswa atau respon siswa terhadap media bamboozle dalam pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif dapat dipresentasikan 72%.

Dari kriteria tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa persentase dari aspek kriteria angket yang diberikan kepada siswa 72% sehingga media bamboozle dalam pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif dikatakan cukup layak dan siswa dapat dengan mudah memahami materi PAI di dalamnya.

Jika dikaitkan dengan teori model pembelajaran yang dikemukakan oleh Hannafin and Peck pada tahap desain dan pengembangan atau implmentasi, maka dapat diartikan bahwa siswa menilai media bamboozle positif tetapi masih ada ruang untuk perbaikan

di dalamnya. Mayoritas siswa terbuka dan termotivasi untuk media pembelajaran digital interaktif, tapi ekspektasi terhadap kualitas inti pembelajaran masih perlu dipenuhi agar tingkat kepuasan naik dari “cukup” ke “layak” atau “sangat layak”

4. Analisis Kelayakan Media Baamboozle melalui Validasi Pakar dan Evaluasi Pengguna

Pertama, Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Materi. Kelayakan media berdasarkan ahli materi sesuai dengan paparan data yang telah dipaparkan pada tabel 8 menghasilkan persentase 86% hal ini dilakukan melalui rumus di atas, diperoleh persentase sebesar 86% sesuai dengan kriteria kategori skor persentase tingkat pencapaian 86% berada pada kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa materi ajar media bamboozle dalam materi PAI tentang konsep multikultural dalam Islam adalah layak. Sebagaimana dilakukan dengan: a) Materi mudah dipahami; b) Materi disajikan secara runtut dan jelas; c) Materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Maka dari hal tersebut, media bamboozle dalam pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif ini layak untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Kedua, Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Bahasa. Kelayakan media berdasarkan ahli bahasa sesuai dengan paparan data yang telah dipaparkan pada tabel 9 menghasilkan persentase 84% hal ini dilakukan melalui rumus di atas, diperoleh persentase sebesar 84% sesuai dengan kriteria kategori skor persentase tingkat pencapaian 84% berada pada kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan pada media bamboozle dalam materi PAI tentang konsep multikultural dalam Islam adalah layak. Sebagaimana dilakukan dengan: a) Bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI; b) Bahasa mudah dipahami; c) Bahasa tidak terdapat kesalahan ejaan, tanda baca, atau struktur kalimat yang bisa mengganggu pemahaman; d) Bahasa sesuai dengan karakteristik mahasiswa; e) Bahasa yang disajikan komunikatif dan mampu menjelaskan materi secara objektif. Maka dari hal tersebut, media bamboozle dalam pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif ini layak untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Ketiga, Kelayakan Media Berdasarkan Ahli Media. Kelayakan media berdasarkan ahli media sesuai dengan paparan data yang telah dipaparkan pada tabel 10 menghasilkan persentase 89% hal ini dilakukan melalui rumus di atas, diperoleh persentase sebesar 89% sesuai dengan kriteria kategori skor persentase tingkat pencapaian 89% berada pada kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media bamboozle dalam materi PAI tentang konsep multikultural dalam Islam adalah layak. Sebagaimana dilakukan dengan: a) Media sesuai dengan materi yang disajikan; b)

Media memiliki tampilan yang menarik meskipun monoton; c) Media yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik mahasiswa; d) Media dapat mendorong mahasiswa berinteraksi; e) Media yang disajikan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Maka dari hal tersebut, media bamboozle dalam pembelajaran PAI berbasis kuis interaktif ini layak untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Keempat, Kelayakan Media Berdasarkan Penilaian Mahasiswa. Kelayakan media berdasarkan penilaian mahasiswa sesuai dengan paparan data yang telah dipaparkan pada tabel 11 dan 12 menghasilkan persentase 72% hal ini dilakukan melalui rumus di atas, diperoleh persentase sebesar 72% sesuai dengan kriteria kategori skor persentase tingkat pencapaian 72% berada pada kategori cukup layak. Maka dapat disimpulkan bahwa materi ajar media bamboozle dalam materi PAI tentang konsep multikultural dalam Islam adalah cukup layak.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media Baamboozle sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi kuat dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sebagai platform permainan edukatif yang menyajikan kuis interaktif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi, Baamboozle terbukti efektif ketika diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi konsep multikultural dalam perspektif Islam pada mahasiswa PGMI kelas A. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek. Penilaian ahli materi memperoleh persentase 86%, ahli bahasa 84%, dan ahli media 89%, yang seluruhnya berada pada kategori layak. Adapun penilaian dari mahasiswa menunjukkan persentase 72% yang termasuk kategori cukup layak. Temuan ini menegaskan bahwa media Baamboozle tidak hanya unggul secara substansi dan tampilan, tetapi juga dapat diterima dengan baik oleh pengguna akhir. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Baamboozle berbasis kuis interaktif layak digunakan dalam pembelajaran PAI dan berkontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PGMI kelas A di UIN Madura. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Referensi

- Aini, N. L., & Nugroho, M. H. (2025). Pengembangan platform e-learning berbasis Google Sites sebagai media pembelajaran Bahasa Arab: Model dan implementasi. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1). <https://doi.org/10.59240/kjsk.v5i1.124>
- Aziz, A., dkk. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2). <https://doi.org/10.17509/tk.v18i2.32806>
- Darmadi, H. (2011). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Dewi Martiani, S., dkk. (2022). Pengaruh pembelajaran hybrid learning menggunakan media Baamboozle terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2). <https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48607>
- Endah Trie Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Indrawati, P., dkk. (2022). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *UMSU: Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3). <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.12978>
- Marinu Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Muthmainnah, dkk. (2022). *Sistem model dan desain pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nikmatur Ridha, N., dkk. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa pandemi Covid-19. *Ar-Rasyid: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1). <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/ARRASYID>
- Nurjan, S. (2015). *Psikologi belajar*. Ponorogo: Wade Group.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
- Rohmawati, L. (2019). Media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar PAI. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 7(1), 23–34. <https://doi.org/10.36667/jspi.v7i1.372>
- Saleh, M. S., dkk. (2023). *Media pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Siti Marwah, S., & Ain, Z. N. (2022). Studi literatur: Baamboozle sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(2). <https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/view/41607/1991>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tuti Winaningsih, E. (2022). *Efektivitas Baamboozle dan pola komunikasi guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Studi kasus di kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan)* [Tesis, Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta].