

**PENGARUH PENGGUNAAN BAAMBOOZLE TERHADAP
MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS XI DI MA AL MUTTAQIN JAYAPURA**

Dhuroh Nasikah¹, Prihaten Maskhuliah², Ulfah Sa'adah³

¹Program Studi Tadris Matematika, Iain Fattahul Muluk Papua, Indonesia

²Program Studi Tadris Matematika, Iain Fattahul Muluk Papua, Indonesia

³Program Studi Tadris Matematika, Iain Fattahul Muluk Papua, Indonesia

[¹nasikahdhuroh@gmail.com](mailto:nasikahdhuroh@gmail.com), [²prihatinmaskhuliah@gmail.com](mailto:prihatinmaskhuliah@gmail.com),

[³ulfahsaadah28@gmail.com](mailto:ulfahsaadah28@gmail.com)

ABSTRACT

His study aims examine the effect of using Baamboozle on the mathematics learning interest of eleventh-grade students at MA Al Muttaqin Jayapura. The research employed a quantitative approach with an experimental design, specifically a one-group post-test only design. The population consisted of all eleventh-grade students at MA Al Muttaqin Jayapura, with the sample determined using a total sampling technique. The research instrument was a questionnaire based on a Likert scale. Data were analyzed using simple linear regression, preceded by pererequisite test including normality, linearity and heteroscedastisity tests. The results of the simple linear regression analysis show a significance value (sig.) of 0.000, which is lower than the predetermined significance level of 0.05 ($0.000 < 0.05$). This indicates that H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that the use of Baamboozle has a significant effect on students' mathematics learning interest. Furthermore, the R Square value obtained was 0.465, indicating that the effect of using Baamboozle on students' mathematics learning interest is 46.5%.

Keywords: *Baamboozle*, Learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group post-test only*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI MA Al Muttaqin Jayapura, kemudian penentuan sampel menggunakan teknik sampel total. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan bentuk skala Likert . Uji analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana yang melalui uji prasyarat terlebih dahulu diantaranya uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada uji regresi linear sederhana diperoleh nilai *sig.* sebesar 0,000. Diindikasikan bahwa nilai *sig.* kurang dari taraf signifikan yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak , yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura. Selanjutnya, nilai *R Square* diperoleh sebesar 0,465 yang artinya besar pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura adalah 0,465 atau 46,5%.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan setiap individu. Hal ini dikarenakan kualitas sumber daya manusia sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Artinya, bahwa pendidikan memiliki peran dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena melalui pendidikan yang terencana, individu dapat mengembangkan potensi dirinya

secara optimal untuk menjadi pribadi yang cerdas, beriman, berakhlak dan terampil, sehingga dapat berkontribusi bagi masyarakat bangsa dan negara.

Usaha sadar dan terencana yang dimaksud dapat diartikan dengan adanya tujuan tertentu yang ingin diwujudkan yaitu suasana serta aktivitas pembelajaran yang tenang dan tertib agar peserta didik mampu meningkatkan potensi dirinya.

Pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai peradaban yang maju melalui suasana belajar yang kondusif serta proses pendidikan yang kreatif. Adanya proses pendidikan dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi-potensi dirinya dan menambah pengetahuan dalam diri peserta didik tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan adalah kebutuhan manusia yang sangat penting karena dapat membentuk individu yang berkualitas, berakhlak, dan berpengetahuan luas untuk mencapai cita-cita.

Untuk mencapai kualitas peserta didik tersebut tentunya pendidik harus menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat digunakan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Dalam

¹ Mokh Thoif, *Tinjauan Yuridis Pendidik Nonformal Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia, Tinjauan Yuridis Pendidik Nonformal Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia*, cet 1 (Surabaya: Scopindo, 2021), https://www.google.co.id/books/edition/TINJAUAN_YURIDIS_PENDIDIK_NONFORMAL_DALA/FvtMEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=teori+perlindungan+hukum++philipus+m.hadjon&pg=PA40&prints=ec=frontcover.

hal ini, peneliti menggunakan *Baamboozle* pada proses pembelajaran. *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang dirancang secara menarik untuk dijadikan media dalam pembelajaran.² Platform ini dapat diakses melalui halaman *Baamboozle.com*. untuk membuat akun. *Baamboozle* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat yang dimainkan secara individu maupun berkelompok. Dengan *Baamboozle*, partisipasi peserta didik menjadi aktif, pembelajaran menyenangkan dan tidak jenuh, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademiknya. Namun seringkali peserta didik merasa kehilangan minat belajar karena berbagai faktor seperti kurikulum yang monoton, metode pengajaran yang tidak menarik dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses

pembelajaran.³ Pembelajaran matematika merupakan proses konstruksi pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan keterampilan sesuai dengan kemampuannya di mana pendidik menyampaikan materi, peserta didik dengan potensinya masing-masing menyusun pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip dan keterampilan serta pemecahan masalah.⁴ Minat belajar peserta didik dalam pelajaran matematika sangat diperlukan, karena dengan adanya minat belajar peserta didik akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, minat belajar merupakan satu modal awal yang harus dimiliki peserta didik karena dengan minat suasana belajar akan menyenangkan, peserta didik juga menjadi aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama mengikuti kegiatan

³ Universitas Singaperbangsa Karawang et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang" 9, no. 2 (2024): 230–47.

⁴ Nusaibah Ni'matur Rahma and Endah Budi Rahaju, "Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika," *MATHEdunesa* 9, no. 2 (2020): 329–38, <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>.

² Nabhana Aida Tsurayya, "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Dinamika* 6, no. 2 (2023): 81, <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.

pembelajaran di MA Al Muttaqin Jayapura pada peserta didik kelas XI, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Pembelajaran matematika yang monoton dan kurang interaktif juga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, dan pada akhirnya minat belajar peserta didik menjadi rendah. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Baamboozle* Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura”.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Borg dan Gall, metode penelitian eksperimental adalah yang paling valid secara ilmiah karena variabel pengganggu eksternal

yang bukan bagian dari penelitian dikontrol dengan ketat.⁵

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika atau komputasi.⁶

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

a. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Juni-Juli di semester genap tahun ajaran 2024/2025.

b. Lokasi Penelitian

Peneliti mengambil lokasi penelitian di MA Al Muttaqin. MA Al Muttaqin merupakan sekolah menengah atas swasta yang beralamat di jalan Merah Putih Buper, Kelurahan Waena, Distrik Heram, Provinsi Papua.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa-peristiwa sebagai

⁵ Amat Jaedun, *Metode Penelitian Eksperimen*, Artikel Ilmiah, (Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY, 2011), hlm. 5.

⁶ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), h. 6.

sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian.⁷ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampel. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel total, dimana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.⁸ Sampel pada penelitian ini, di ambil dari seluruh peserta didik kelas XI yang berjumlah 43 peserta didik.

4. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner. Kuesioner atau yang biasa disebut sebagai angket adalah suatu bentuk daftar pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk diajukan kepada responden.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan faktor penting dalam

suatu penelitian yang di dalamnya terletak kebenaran hasil penelitian yang menentukan kesimpulan. Adapun instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar kuesioner. Lembar kuesioner merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan membagikan daftar pernyataan kepada responden agar responden tersebut memberikan jawabannya. Pada penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup, dimana pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada responden dalam bentuk pilihan ganda.⁹

6. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

a. Uji Instrumen

Sebelum dilakukan pengumpulan data terlebih dahulu dilaksanakan uji coba untuk mengetahui pernyataan kuesioner yang akan dibagikan. Butir-butir pernyataan dalam kuesioner tersebut harus memenuhi beberapa kriteria yaitu valid dan reliabel.

1) Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk

⁷ Sena Wahyu Purwanza, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022), h. 9.

⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

⁹ Tsani Aulia Rachman Raden Vina Iskandya Putri1, " *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah* 2, no. 3 (2023): 310–24, <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.

memperoleh data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mendapatkan atau mengukur data yang ingin diukur. Instrumen penelitian berupa non tes yaitu kuesioner, yang mana hanya menggunakan uji validitas konstruk.

2) Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang hasil pengukurannya dapat dipercaya. Reliabilitas mengacu pada instrumen yang dianggap dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik.

b. Uji Analisis Data

1) Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh tahap yang harus dilakukan adalah uji prasyarat. Uji prasyarat ini dilakukan supaya kesimpulan yang diambil nantinya dapat dipercaya dan dipertanggung jawabkan.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah menguji apakah data memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik *parametric*.

b) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan linear atau tidak. Apabila data

tidak linier maka uji regresi tidak dapat dilanjutkan.

c) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah heteroskedastisitas. Untuk menguji ada atau tidaknya heteroskedastisitas dalam penelitian ini digunakan uji *Glejser*, yaitu dengan meregresikan semua variabel bebas terhadap nilai mutlak residualnya.

2) Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linearitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana berfungsi untuk menguji hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikan 0,05 sehingga kesalahan dalam pengambilan kesimpulan 5% dari 100% kebenaran yang dicapai.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Instrumen yang baik adalah instrumen yang telah melalui proses uji validitas dan uji reliabilitas. Instrumen yang

digunakan berupa kuesioner yang diberikan pada 30 peserta didik kelas XII MA Al Muttaqin Jayapura. Adapun hasil analisis instrumen untuk penelitian ini yaitu:

1) Hasil Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang mengindikasikan sejauh mana suatu instrumen dianggap akurat dan tepat. Penentuan keputusan pada sebuah instrumen dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Berikut hasil perhitungan hasil analisis yang diperoleh menggunakan bantuan *software SPSS Statistics 25*. Berikut hasil uji validitas instrumen kuesioner:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner

No.	Butir Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
A. Variabel Penggunaan Baamboozle (X)				
1.	P1	0,429	0,361	Valid
2.	P2	0,399		Valid
3.	P3	0,581		Valid
4.	P4	0,364		Valid
5.	P5	0,388		Valid
6.	P6	0,415		Valid
7.	P7	0,287		Tidak Valid
8.	P8	0,398		Valid
9.	P9	0,405		Valid
10.	P10	0,446		Valid
11.	P11	0,482		Valid
12.	P12	-0,062		Tidak Valid
13.	P13	0,364	0,361	Valid
14.	P14	0,432		Valid

No.	Butir Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket
15.	P15	0,118		Tidak Valid
16.	P16	0,407		Valid
B. Variabel Minat Belajar (Y)				
1.	P1	0,425	0,361	Valid
2.	P2	0,397		Valid
3.	P3	0,339		Tidak Valid
4.	P4	0,467		Valid
5.	P5	0,461		Valid
6.	P6	0,383		Valid
7.	P7	0,308		Tidak Valid
8.	P8	0,451		Valid
9.	P9	0,407		Valid
10.	P10	0,385		Valid
11.	P11	0,379		Valid
12.	P12	0,456		Valid
13.	P13	0,447		Valid
14.	P14	0,416		Valid
15	P15	0,338		Tidak Valid
16.	P16	0,410		Valid
17.	P17	0,432		Valid
18.	P18	0,318		Tidak Valid
19.	P19	0,515		Valid
20.	P20	0,503		Valid

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa pada variabel penggunaan *Baamboozle* dari 16 butir pernyataan ada 3 butir pernyataan yang tidak valid, butir pernyataan tersebut adalah P7, P12 dan P15. Penyebab dari tidak validnya butir pernyataan tersebut karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu 0,361. Sehingga 13 butir pernyataan valid yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh data penggunaan *Baamboozle*. Adapun butir pernyataan yang

valid yaitu P1, P2, P3, P4, P5, P6, P8, P9, P10, P11, P13, P14 dan P16. Selanjutnya pada variabel minat belajar matematika dari 20 butir pernyataan ada 4 butir pernyataan yang tidak valid, butir pernyataan tersebut adalah P3, P7, P15 dan P18. Sehingga 16 butir pernyataan valid yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh data minat belajar peserta didik. Adapun butir pernyataan yang valid yaitu P1, P2, P4, P5, P6, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P16, P17, P19 dan P20.

2) Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur dan mengetahui konsistensi kuesioner hasil penelitian. Reliabilitas adalah pengukuran yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya dan diandalkan. Apabila $\alpha > r_{tabel}$ maka kuesioner dinyatakan reliabel atau konsisten. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen kuesioner:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner

Variabel	Cronbach's Alpha	r_{tabel}	Keterangan
Penggunaan Baamboozle	0,643	0,60	Reliabel
Minat Belajar Matematika	0,759		Reliabel

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha variabel penggunaan *Baamboozle* sebesar 0,643 yang mana lebih dari r_{tabel} yaitu 0,60. Kemudian nilai Cronbach's Alpha variabel minat belajar matematika sebesar 0,759 yang mana lebih dari r_{tabel} yaitu 0,60. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas artinya kuesioner penggunaan *Baamboozle* dan minat belajar matematika dianggap konsisten atau reliabel.

3) Hasil Keputusan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Hasil keputusan dari uji validitas dan reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Keputusan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner

N o.	Butir Pernyataan	Valid itas	Reliabi litas	Keput usan
A. Variabel Penggunaan Baamboozle (X)				
1.	P1	Valid	Reliabel	Diterima
2.	P2	Valid		Diterima
3.	P3	Valid		Diterima
4.	P4	Valid		Diterima
5.	P5	Valid		Diterima
6.	P6	Valid		Diterima
7.	P7	Tidak Valid		Ditolak
8.	P8	Valid		Diterima
9.	P9	Valid		Diterima

N o.	Butir Pernyataan	Valid itas	Reliabi litas	Keput usan
				a
10.	P10	Valid		Diterim a
11.	P11	Valid		Diterim a
12.	P12	Tidak Valid		Ditolak
13.	P13	Valid		Diterim a
14.	P14	Valid		Diterim a
15.	P15	Tidak Valid		Ditolak
16.	P16	Valid		Diterim a
B. Variabel Minat Belajar Matematika (Y)				
1.	P1	Valid		Diterim a
2.	P2	Valid		Diterim a
3.	P3	Tidak Valid		Ditolak
4.	P4	Valid		Diterim a
5.	P5	Valid		Diterim a
6.	P6	Valid		Diterim a
7.	P7	Tidak Valid		Ditolak
8.	P8	Valid	Reliab el	Diterim a
9.	P9	Valid		Diterim a
10.	P10	Valid		Diterim a
11.	P11	Valid		Diterim a
12.	P12	Valid		Diterim a
13.	P13	Valid		Diterim a
14.	P14	Valid		Diterim a
15.	P15	Tidak Valid		Ditolak
16.	P16	Valid		Diterim a
17.	P17	Valid	Reliab el	Diterim a

N o.	Butir Pernyataan	Valid itas	Reliabi litas	Keput usan
18.	P18	Tidak Valid		Ditolak
19.	P19	Valid		Diterim a
20.	P20	Valid		Diterim a

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa pada variabel penggunaan *Baamboozle* dari 16 butir pernyataan ada 13 butir pernyataan yang valid dan reliabel diantaranya P1, P2, P3, P4, P5, P6, P8, P9, P10, P11, P13, P14 dan P16, yang artinya butir pernyataan tersebut dapat diterima. Selanjutnya, pada variabel minat belajar dari 20 butir pernyataan ada 16 butir pernyataan yang valid dan reliabel diantaranya P1, P2, P4, P5, P6, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P16, P17, P19 dan P20, yang artinya butir pernyataan tersebut dapat diterima. Sehingga pernyataan yang valid dan reliabel dengan keputusan diterima, dapat digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *Baamboozle* dan minat belajar. Sedangkan butir pernyataan dengan keputusan ditolak sebab tidak valid, akan dihapus karena tidak dapat digunakan untuk mengukur variabel tersebut.

b. Hasil Analisis Data

1) Hasil Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil analisis uji normalitas yang diperoleh menggunakan bantuan software SPSS Statistics 25.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Baamboozle	Minat_Belajar
N		43	43
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	54,95	65,42
	Std. Deviation	6,821	10,273
Most Extreme Differences	Absolute	0,100	0,148
	Positive	0,070	0,105
	Negative	-0,100	-0,148
Test Statistic		0,100	0,148
Exact Sig. (2-tailed)		0,746	0,275
Point Probability		0,000	0,000
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai signifikan pada penggunaan Baamboozle $0,746 > 0,05$ dan pada minat belajar $0,275 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b) Uji Linearitas

Uji linearitas adalah metode untuk menentukan linearitas suatu hubungan dua variabel

tertentu, dengan ketentuan apabila nilai $Sig. > 0,05$ maka ada hubungan yang linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Sebaliknya, apabila nilai $Sig. < 0,05$ maka tidak ada hubungan yang linear antara variabel independen dengan variabel dependen. Berikut hasil perhitungan manual uji linearitas.

Berdasarkan hasil analisis uji linearitas yang diperoleh menggunakan bantuan software SPSS Statistics 25.

Tabel 5 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_ Belajar * Baamboozle	Between Groups	(Combined)	2997,598	18	166,533	2,785	0,010
		Linearity	2063,256	1	2063,256	34,511	0,000
		Deviation from Linearity	934,342	17	54,961	0,919	0,563
	Within Groups		1434,867	24	59,786		
	Total		4432,465	42			

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah $0,563 > 0,05$, maka dapat

disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan *Baamboozle* dengan variabel minat belajar.

c) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan uji *glejser* dengan ketentuan apabila nilai *Sig.* > 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi. Sebaliknya, apabila nilai *Sig.* < 0,05 maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi. Berikut hasil analisis uji heteroskedastisitas yang diperoleh menggunakan bantuan *software SPSS Statistics 25*.

Tabel 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16,403	6,419		2,555	0,014
	<i>Baamboozle</i>	-0,202	0,116	-0,262	-1,741	0,089

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 6 hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji *glejser*, bahwa nilai signifikan untuk variabel penggunaan *Baamboozle* adalah 0,089. Karena nilai signifikan variabel > 0,05 maka dapat

disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

2) Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen yaitu *Baamboozle* terhadap variabel dependen yaitu minat belajar. Adapun cara pengambilan keputusan apabila nilai *Sig.* < 0,05 maka ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sebaliknya, apabila nilai *Sig.* > 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut hasil analisis uji regresi linear sederhana yang diperoleh menggunakan bantuan *software SPSS Statistics 25*.

Tabel 7 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,948	9,521		0,940	0,353
	<i>Baamboozle</i>	1,028	0,172	0,682	5,975	0,000

a. Dependent Variable: Minat_Belajar

Model Summary^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson

1	,68 2 ^a	0,465	,452	7,602	1,695
a. Predictors: (Constant), Baamboozle					
b. Dependent Variable: Minat Belajar					

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana pada tabel 7 (*Coefficients*), diketahui nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “ada pengaruh penggunaan *Baamboozle* (X) terhadap minat belajar (Y)”.

2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura. Pada penelitian ini banyaknya sampel yaitu 43 peserta didik. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan desain *one grup post-test only*, karena penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 juni 2025 di kelas XI MA Al Muttaqin Jayapura, dengan satu kali pertemuan yang berlangsung selama 90 menit. Pembelajaran

dimulai dengan salam dan berdoa, diikuti dengan sesi tanya jawab sebagai pemantik sebelum penyampaian materi. Selanjutnya, peneliti menjelaskan materi komposisi fungsi dan memberikan contoh soal kepada peserta didik. Setelah penjelasan materi, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti kuis interaktif menggunakan *Baamboozle*, yang ditampilkan melalui proyektor dengan format menyerupai kompetisi cerdas cermat, membuat peserta didik semakin antusias dan bersemangat. Setiap kelompok secara bergantian menjawab pertanyaan dan berusaha memperoleh nilai tertinggi. Selama kuis berlangsung, peserta didik terlihat sangat antusias dan aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Mereka berlomba-lomba untuk memberikan jawaban yang benar dan memperoleh poin sebanyak mungkin. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, dengan peserta didik yang saling mendukung dan bekerja sama dalam tim.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti membagikan kuesioner kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan dan persepsi peserta didik terkait pembelajaran menggunakan

Baamboozle, serta untuk mengukur minat belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Data hasil pemberian kuesioner penggunaan *Baamboozle* sebagai variabel X dan minat belajar sebagai variabel Y dapat dilakukan uji analisis.¹⁰ Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada kuesioner penelitian. Uji coba instrumen tersebut diberikan kepada 30 peserta didik kelas XII di MA Al Muttaqin Jayapura, yang kemudian hasil kuesioner dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas Instrumen Kuesioner

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa pada variabel penggunaan *Baamboozle* dari 16 butir pernyataan terdapat 3 butir pernyataan yang tidak valid, disebabkan karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Butir pernyataan yang tidak valid yaitu P7, P12 dan P15 dimana Pernyataan 7 mendapat nilai r_{hitung} 0,287, Pernyataan 12 mendapat nilai r_{hitung} -0,062, dan Pernyataan 15 mendapat

nilai r_{hitung} 0,118. Sehingga butir pernyataan tersebut tidak dapat digunakan. Selanjutnya pada variabel minat belajar dari 20 butir pernyataan ada 4 butir pernyataan yang tidak valid, butir pernyataan tersebut adalah P3, P7, P15 dan P18. Pernyataan 3 mendapat nilai r_{hitung} 0,339, Pernyataan 7 mendapat nilai r_{hitung} 0,308, Pernyataan 15 mendapat nilai r_{hitung} 0,338, dan Pernyataan 18 mendapat nilai r_{hitung} 0,318. Sehingga butir pernyataan tersebut tidak dapat digunakan.

Pernyataan kuesioner yang valid dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai variabel yang diteliti yaitu penggunaan *Baamboozle* dan minat belajar peserta didik. Adapun pernyataan yang valid dari variabel *Baamboozle* yaitu Pernyataan 1 dengan nilai r_{hitung} 0,429 dimana lebih dari r_{tabel} 0,361 begitupun dengan pernyataan 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14 dan 16 yang memiliki nilai $r_{hitung} > 0,361$. Selanjutnya pernyataan yang valid dari variabel minat belajar yaitu Pernyataan 1 dengan nilai r_{hitung} 0,425 dimana lebih dari r_{tabel} 0,361 begitupun dengan pernyataan 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19 dan 20 yang memiliki nilai $r_{hitung} > 0,361$.

2) Uji Reliabilitas

¹⁰ Ersyanda Yunarzat, "Pengaruh Penggunaan Chatgpt Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smk Motivasi Belajar Siswa Di Smk," 2024, 1–183.

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dipaparkan di hasil penelitian pada tabel 2 terdapat nilai *Crobbach's Alpha*. Pada variabel penggunaan *Baamboozle* nilai *Crobbach's Alpha* sebesar 0,643 dan variabel minat belajar sebesar 0,759. Berdasarkan kriteria uji reliabilitas apabila hasil koefisien *alpha* > 0,60 maka pernyataan tersebut reliabel dan jika koefisien *alpha* < 0,60 maka pernyataan tersebut tidak reliabel. Karena pada variabel penggunaan *Baamboozle* nilai *Crobbach's Alpha* sebesar 0,643 > 0,60 dan variabel minat belajar sebesar 0,759 > 0,60 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas yang telah diuraikan, bahwa dapat disimpulkan bahwa 13 item pernyataan variabel penggunaan *Baamboozle* dan 16 item pernyataan variabel minat belajar adalah reliabel atau konsisten.

b. Uji Analisis Data

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Berdasarkan data yang dijelaskan dalam tabel 4 Hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikan pada penggunaan *Baamboozle* sebesar 0,746 > 0,05 dan pada minat belajar sebesar 0,275 > 0,05. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan uji *kolmogorof smirnov*, apabila nilai *Sig.* > 0,05

maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *Sig.* < 0,05 maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa dari uji linearitas didapatkan nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah 0,563 yang mana lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara variabel penggunaan *Baamboozle* dengan variabel minat belajar.

c) Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel 6 hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji *glejser*, bahwa nilai signifikan untuk variabel penggunaan *Baamboozle* adalah 0,89. Karena nilai signifikan variabel lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

2) Uji Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan tabel 7 hasil uji regresi linear sederhana, bahwa *a* = angka konstan dari *Unstandardized Coefficients* nilainya sebesar 8,948 dan *b* = angka koefisien regresi nilainya sebesar 1,028. Sehingga persamaan regresinya adalah $\hat{Y} = 8,948 + 1,028x$, yang artinya

jika tidak ada penggunaan *Baamboozle* maka minat belajarnya adalah sebesar 8,948 dan setiap penambahan 1% penggunaan *Baamboozle* maka minat belajar akan meningkat sebesar 1,028. Dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi diketahui nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa “ada pengaruh penggunaan *Baamboozle* (X) terhadap minat belajar (Y)”.

c. Pembahasan Berdasarkan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura?

Hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,000$. Berdasarkan cara pengambilan keputusan uji regresi apabila nilai $Sig. < 0,05$ maka ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sebaliknya, apabila nilai $Sig. > 0,05$ maka tidak ada pengaruh variabel independen

terhadap variabel dependen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai $sig. 0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura. Hal ini diperkuat oleh data primer yang didapat dari kuesioner.

- 2) Seberapa besar pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura?

Berdasarkan nilai R Square pada tabel *Model Summary* sebesar $0,465$ sehingga pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura sebesar $0,465$ atau $46,5\%$. Hal ini diperkuat oleh data primer yang didapat dari kuesioner.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Hal ini disebabkan oleh interaktivitas *Baamboozle* yang membuat pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan. *Baamboozle* juga menjadikan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik terlibat dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, *Baamboozle* membawa keseruan dengan tampilan dan mode permainan yang dimiliki membuat peserta didik lebih antusias dan menjadikan minat belajar pada mata pelajaran matematika meningkat.

Penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Mida Hamidatussyah dan Najih Anwar. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, game edukasi *Baamboozle* terbukti memberikan pengaruh terhadap minat belajar Bahasa Arab. Hal ini 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_a diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.¹¹

¹¹ Mida Hamidatussyah and Najih Anwar, "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa

Fakta ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Paryati dan Tutuk Ningsih. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game *Baamboozle* di kelas 3 SD Negeri 2 Samudra Kulon berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Pemanfaatan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif berhasil lingkungan belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami materi IPS. Strategi ini terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Melalui pendekatan gamifikasi, siswa menunjukkan peningkatan dalam partisipasi kelas, motivasi belajar serta kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memahami konsep-konsep IPS.¹²

Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (2025): 169–76, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6507>.

¹² P. Paryati and T Ningsih, "Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Di SD Negeri 2

Demikian, dapat disimpulkan bahwa *Baamboozle* memiliki kontribusi positif terhadap minat belajar peserta didik.

D.KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini mengenai pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,000. Sebagaimana cara pengambilan keputusan uji regresi apabila nilai $Sig. < 0,05$ maka ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Sebaliknya, apabila nilai $Sig. > 0,05$ maka tidak ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai $sig. 0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, semakin efektif penggunaan *Baamboozle*, maka minat belajar peserta didik pada mata pelajaran

matematika juga semakin meningkat, berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura.

2. Berdasarkan nilai R Square pada tabel Model Summary sebesar 0,465 sehingga pengaruh penggunaan *Baamboozle* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas XI di MA Al Muttaqin Jayapura sebesar 0,465 atau 46,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. Pengantar Metodologi Penelitian. Cet. I; Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Amalinda, Rizkyta. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 MALANG." Pembelajaran, Bimbingan Dan Pengolahan Pendidikan 4, no. 7 (2024). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.
- Amsari, Dina, and Mudjiran. "Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik)

- Dalam Pembelajaran Matematika.” Jurnal Basicedu 3, no. 2 (2019): 524–32.
- Ananda, Rusydi, and Muhammad Fadhli. Statistik Pendidikan: Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan. Cetakan 1. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.
- Andriani, Yunita, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar. “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 09, no. 04 (2024).
- Dyah Anungrat Herzamzam. “Peningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Pada Siswa Sekolah Dasar.” Visipena Journal 9, no. 1 (2018): 67–80. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430>.
- Hajaroh, Siti. Statistik Pendidikan Teori Dan Praktik. Edited by Erlan Muliadi. Cetakan 1. Mataram: Sanabil, 2021.
- Hamidatussya’diyah, Mida, and Najih Anwar. “Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat.” JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 8, no. 1 (2025): 169–76. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6507>.
- Indartini, Mintarti, and Mutmainah. ANALISIS DATA KUANTITATIF Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Dan Regresi Linier Berganda. Cetakan I. Vol. 14. Klaten: Lakeisha, 2024.
- Karawang, Universitas Singaperbangsa, Iwan Hermawan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Nur Aini Farida, and Universitas Singaperbangsa Karawang. “Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang” 9, no. 2 (2024): 230–47.
- Murtiningsih, Dwi Heri, and Kusmiyati. “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Matapelajaran Matematika Di Sekolah

- Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 3 (2023): 271–79.
- pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12.
- Paryati, P., and T Ningsih. “Strategi Pembelajaran IPS Berbasis Digital Melalui Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Di SD Negeri 2 Samudra Kulon.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2025): 1773–80.
- Poting, Tasya Leony, Patmawaty Taibe, and Musawwir Musawwir. “Bias Implisit Berdasarkan Perbedaan Identitas Agama Dan Pengaruhnya Terhadap Kecenderungan Toleransi Agama Pada Mahasiswa Di Kota Makassar.” *Jurnal Psikologi Karakter* 4, no. 1 (2024): 163–72. <https://doi.org/10.56326/jpk.v4i1.3562>.
- Rahma, Nusaibah Ni’matur, and Endah Budi Rahaju. “Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika.” *MATHEdunesa* 9, no. 2 (2020): 329–38. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>.
- Raden Vina Iskandya Putri¹, Tsani Aulia Rachman. ” Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah 2, no. 3 (2023): 310–24. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e->
- Sahir, Syafrida Hafni. Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022, 2022.
- Salsabila, Alin Nur. “Implementasi Teori Behavioristik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa” 2, no. 1 (2025).
- Sari, Rida Mariska, and Ratih Purnama Pertiwi. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Madrasah Ibtidaiyah Negeri” 3, no. 2 (2024): 58–64.
- Sugiono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Thoif, Mokh. Tinjauan Yuridis Pendidik Nonformal Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia. Tinjauan Yuridis Pendidik Nonformal Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia. Cet 1. Surabaya: Scopindo, 2021.
https://www.google.co.id/books/edition/TINJAUAN_YURIDIS_PENDIDIK_NONFORMAL_DALA/FvtMEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=teori+perlindungan+hukum++philipus+m.hadjon&pg=PA40&printsec=frontcover.
- Tsurayya, Nabhana Aida. “Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Dinamika* 6, no. 2 (2023): 81.
<https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.
- Yunarzat, Ersyanda. “Pengaruh Penggunaan Chatgpt Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smk Motivasi Belajar Siswa Di Smk,” 2024, 1–183.
- Zaki Al Fuad, and Zuraini. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang.” *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 54.
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>.
- Zaki, M., and Saiman Saiman. “Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2021): 115–18.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>.

