

Indonesian Journal of Educational Research (IJER)

Volume 1, Issue 3, September 2025, P. 94-100

Licensed by CC BY-SA 4.0

e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.17285562)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17285562>

Pengaruh Media Pembelajaran Bamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa di Madrasah Aliyah AL-Muthohhar Kelas X.3

Humaeroh Alawiyah

STAI Dr Khez Muttaqien

Email: humaerohputri@gmail.com

Abstract

This research focuses on the low interest of students in learning fiqh subjects at Madrasah Aliyah Al-Muthohhar, especially in class X.3. Many students tend to be inactive, lack enthusiasm in participating in learning, and lack motivation to review the material that has been learned. To solve these problems, innovation in learning media is needed that can attract students' interest while creating a fun learning atmosphere. One of the tools used is Bombozzle, which is a puzzle-based educational game that is presented in an interactive form so that it can increase student participation directly. This study aims to examine the impact of the use of Bombozzle learning media on the learning interest of grade X.3 students at Madrasah Aliyah Al-Muthohhar. This study applies a quantitative approach with the applied research method is quantitative descriptive with a one-group pre-test post-test design. The object of the study was class X.3 students at Madrasah Aliyah Al-Muthohhar with a total of 21 people. The tool used was a learning interest questionnaire with a Likert scale. The research procedure is carried out by providing a pre-test to find out the initial condition of students' learning interests, then carrying out learning using Bombozzle media, and after that providing a post-test to measure changes in students' learning interests. The results of the study indicated an increase in the value of students' learning interest after using Bombozzle media in learning. The increase can be seen from the comparison of pre-test and post-test results which show a favorable difference. Thus, it is concluded that Bombozzle as an effective learning medium to increase the learning interest of students in grade X.3 of Madrasah Aliyah Al-Muthohhar.

Keywords: Bombozzle Learning Media, Learning Interest, madrasah aliyah

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah Al-Muthohhar, terutama di kelas X.3. Banyak siswa yang cenderung tidak aktif, kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan rendah motivasi untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sekaligus menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan. Salah satu alat yang digunakan adalah media pembelajaran alternatif Bombozzle, yaitu permainan edukatif berbasis teka-teki yang dihadirkan dalam bentuk interaktif sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran Bombozzle terhadap minat belajar siswa kelas X.3 di Madrasah Aliyah Al-Muthohhar. Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kuantitatif dengan rancangan one group pre-test post-test. Obyek penelitian adalah siswa kelas X.3 di Madrasah Aliyah Al-Muthohhar dengan jumlah 21 orang. Alat yang digunakan adalah kuesioner minat belajar dengan skala Likert. Prosedur penelitian dilakukan dengan memberikan pre-test guna mengetahui kondisi awal minat belajar siswa, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Bombozzle, dan setelah itu memberikan post-test untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan nilai minat belajar siswa setelah menggunakan media Bombozzle dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan perbedaan yang menguntungkan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa Bombozzle sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X.3 Madrasah Aliyah Al-Muthohhar

Kata Kunci: Media Pembelajaran Bombozzle, minat Belajar, madrasah Aliyah

Article Info

Received date: 25 September 2025

Revised date: 27 September 2025

Accepted date: 04 Oktober 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar yang krusial. usaha untuk memperbaiki pengembangan suatu negara. Aktivitas pembelajaran adalah elemen dari kehidupan budaya masyarakat, terjadi dalam berbagai lingkup mulai dari area pendidikan, tempat tinggal, dan komunitas. Keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran di pengaruhi oleh dorongan untuk belajar individu. Dalam

konteks fungsi guru, mereka mengambil peran sebagai seorang pemimpin yang memiliki tugas menyediakan semangat, dorongan, dan arahan jika peserta didik mampu meraih sasaran dari belajar itu sendiri¹.

Pendidikan adalah salah satu elemen krusial dalam pembangunan suatu bangsa, sebab melalui pendidikan akan muncul generasi yang cerdas, berbudi pekerti, dan dapat mengatasi tantangan zaman. Salah satu langkah untuk memperbaiki mutu pendidikan adalah dengan menciptakan proses belajar yang menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Guru yang berperan sebagai fasilitator di harapkan dapat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, agar siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memiliki minat belajar yang besar. Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan dalam tahapan pembelajaran. Maka untuk memberikan yang terbaik untuk keberhasilan siswa dalam meningkatkan minat belajarnya membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang mampu memancing pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. ada beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti media visual, audio, dan audio visual. Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, seperti membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media yang ditampilkan, serta proses belajar menggunakan berbagai metode yang beragam sehingga siswa lebih banyak beraktivitas, seperti mengamati selain mendengarkan penjelasan dari guru, seperti yang diungkapkan oleh Sudjana dalam.²

Minat belajar dianggap sebagai langkah awal paling krusial dalam mengembangkan motivasi internal yang pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian belajar. Pengaruhnya tidak hanya memengaruhi hasil belajar, tetapi juga berdampak pada sikap dan karakter siswa dalam menghadapi rintangan dalam proses belajar. Oleh karena itu, peran guru adalah membangun suasana belajar yang menarik dan bermanfaat supaya ketertarikan belajar siswa tetap terjaga dan meningkat. Sebagai individu guru wajib senantiasa berusaha menarik perhatian siswa agar mereka memiliki ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.³

Namun, situasi yang ada di lapangan menunjukkan bahwa ketertarikan siswa dalam pembelajaran fikih di madrasah aliyah seringkali mengalami rendahnya keterlibatan siswa untuk belajar masih tergolong minim akibat metode ceramah dominan. Ini tampak dari minimnya semangat dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, dan adanya kecenderungan siswa mudah merasa jenuh selama proses belajar. Minat belajar yang rendah ini jelas berpengaruh pada pencapaian hasil belajar yang tidak maksimal.

Hasil inovasi media pembelajaran berbasis permainan seperti bammboozle di kelas X.3 madrasah aliyah pada nyatanya mampu menurunkan kebosanan dan mengkatkan motivasi serta minat belajar siswa pada mata pelajaran fikih. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini bertujuan mengetahui sejauh mana pembelajaran bammboozle dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X.3 di madrasah aliyah.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2017), Media pembelajaran adalah berbagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pendidikan.⁴ media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan konten materi pembelajaran, yang dapat menarik perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa dalam proses belajar. Fungsi utama media pembelajaran adalah memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal, mengatasi batasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, membangkitkan semangat belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri

¹ Deandra Khoiro M, Ami Samsiah, Haryono (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan Edusociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi : 509

² Nazmi muhamad (2017) dari safitri, kurnisar, tyas masito (2024) Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XISMA

³ Laelatul Munawaroh dkk (2024). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2 ; jurnal intelek insan cendakia : 6239

⁴ Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

sesuai minat dan kemampuan, serta memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang serupa bagi peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menghasilkan proses belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada alat bantu visual, tetapi juga mencakup platform digital yang interaktif. Salah satu jenisnya adalah pembelajaran berbasis permainan yang memasukkan elemen permainan ke dalam proses belajar. Deterding et al. (2011) menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan konsentrasi siswa melalui penyajian tantangan, umpan balik, serta pengalaman belajar yang lebih menarik.

Bamboozle

Bamboozle merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menunjukkan pada permainan atau edukasi games sangat penting tetapi mirip melalui pertandingan cerdas cermat, namun pembelajaran yang memanfaatkan bamboozle⁵. Konsep Bamboozle sejalan dengan pendekatan *game-based learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan sebagai sarana mencapai tujuan belajar. Menurut Gee (2003),⁶ permainan edukatif mampu menumbuhkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung, pemecahan masalah, dan keterlibatan emosional. Dengan adanya skor, hadiah, dan aturan bermain, Bamboozle memberikan suasana belajar yang lebih hidup, sehingga meningkatkan atensi dan motivasi belajar siswa. karakteristik utama Bamboozle antara lain: 1). Interaktif – memungkinkan siswa terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan. 2). Berbasis kompetisi sehat – adanya skor atau poin mendorong siswa lebih antusias. 3). Kolaboratif – siswa dapat bermain dalam tim, sehingga melatih kerjasama. 4). Fleksibel – dapat diakses secara gratis tanpa instalasi, hanya memerlukan koneksi internet. 5). User friendly guru dapat membuat soal dengan cepat dan menyesuaikan konten sesuai kebutuhan.

Bamboozle adalah platform permainan kelas berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis/teka-teki interaktif yang dimainkan secara berkelompok atau kelas. Platform ini dirancang untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif, sehingga relevan sebagai media untuk meningkatkan minat belajar.

Minat belajar

Menurut (Dalimunthe, 2020) minat belajar adalah sikap dan perasaan individu mengenai ketertarikan, hasrat, serta perhatian terhadap suatu objek tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Ketertarikan untuk belajar berfungsi sebagai daya pendorong bagi siswa dalam proses pembelajaran; jika siswa memiliki ketertarikan belajar, mereka akan rajin dalam belajar, sebaliknya, yang tidak memiliki motivasi dan minat tidak akan konsisten dalam belajar (Akrim, 2021).

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi bagaimana seorang siswa belajar dan mencapai kesuksesan dalam pendidikan. Menurut Slameto (2015:180), minat adalah perasaan yang membuat seseorang lebih suka dan tertarik terhadap sesuatu atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang memaksa. Dalam proses belajar, minat dapat mendorong siswa untuk lebih rajin, tekun, dan bersemangat saat mengikuti pelajaran.⁷

Sardiman (2014:76) menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang terus ada dalam seseorang untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan belajar dengan rasa senang. Dengan memiliki minat belajar yang tinggi, siswa cenderung lebih aktif dalam belajar, lebih perhatian, serta berusaha memahami materi yang diajarkan guru.⁸

Minat belajar juga berkaitan erat dengan motivasi. Winkel (2009:232) mengatakan bahwa motivasi intrinsik yang muncul dari minat belajar dapat memberikan dorongan kuat bagi siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Sebaliknya, jika minat belajar rendah, siswa cenderung kurang tertarik, kurang berpartisipasi, dan hasil belajarnya tidak optimal.⁹ Menurut Djamarah (2011:167), beberapa indikator minat belajar antara lain, Merasa senang saat belajar. Memperhatikan materi pelajaran dengan baik. Bekerja keras dalam menyelesaikan tugas. Aktif dalam berbagai kegiatan belajar. Mau berusaha mendapatkan prestasi dalam belajar. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar

⁵ Deandra Khoiro dkk Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi Volume 6 Nomor 1 Tahun 2023

⁶ Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

⁷ Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

⁸ Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

⁹ Winkel, W.S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.¹⁰ Karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar minat belajar mereka dapat berkembang secara baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X.3 Madrasah Aliyah Legok, plered Tahun ajaran 2025-2026 sebanyak 21 orang 12 perempuan 9 laki-laki. Selama 2 bulan pada pembelajaran semester genap dalam rangka PPL. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi atau evaluasi (lutfiyah 2023 dalam saffitri dkk 2024).

Intrumen dalam penelitian ini terdiri dari angket dan lembar observasi yang dilakukan 2 kali siklus pembelajaran dengan langkah pertama, peneliti melakukan kegiatan observasi pra siklus untuk mengamati minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Lalu dilanjutkan dengan 2 kali siklus pembelajaran untuk penulis menggunakan solusi yang ditawarkan yakni menerapkan media pembelajaran menggunakan bamboozle. Hasil Observasi dianalisis dengan metode analisis deskriptif komparatif teknik presentatif. Dari penjelasan diatas maka penelitian ini memiliki ciri khas yaitu: 1) penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran baamboozledi kelas X.3 pada mata pelajaran fiqih. 2) peneliti juga mendeskripsikan hasil refleksi dari penerapan media pembelajaran baamboozle. Penelitian ini menitikkan pada terbentuknya pembelajaran yang efektif di dalam kelas yang diteliti sebagai perbaikan pembelajaran yang menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran Bamboozle secara efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X.3 Madrasah Aliyah Al-Muthohhar. Pada siklus I, hasil kuesioner menunjukkan sekitar 57% siswa sangat setuju, 43% setuju, sementara kategori ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju hampir tidak terlihat (kurang dari 2%). Pada siklus II, terdapat peningkatan signifikan pada respon positif, dengan 52% siswa sangat setuju, 47% setuju, kategori ragu-ragu kurang dari 1%, dan kategori tidak setuju tidak terdeteksi, sedangkan sangat tidak setuju sekitar 0,5%.

Secara keseluruhan, sebagian besar siswa memberikan reaksi yang menguntungkan (lebih dari 95% memilih setuju dan sangat setuju). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Bamboozle dapat menciptakan atmosfer belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Bamboozle bisa menjadi pilihan inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran fikih

Siklus 1

Pada penelitian ini dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 18 september 2025. Pokok bahasan pengertian zakat, pembagian zakat, orang yang berhak menerima zakat. Berikut uraian dari kegiatan pembelajarannya :

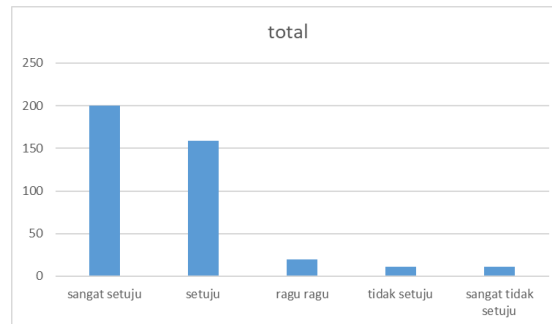
a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mengatur strategi yang akan dilakukan pada tahap pelaksanaan, mulai dari pembagian waktu pada setiap langkah-langkah pelaksanaan perbaikan pembelajaran, mempersiapkan beberapa soal quiz bamboozle di bagi 4 kelompok, masing masing kelompok berjumlah 6-7 orang.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran diskusi kelompok dan refleksi menggunakan media pembelajaran bamboozle dan penyebaran koesener :

¹⁰ Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.



Gambar 1. Hasil koesener kelas X.3

Berdasarkan diagram hasil kuesioner mengenai minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Bamboozle, dapat diketahui bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan yang sangat positif. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memilih kategori “sangat setuju” dengan mencapai sekitar 200 pernyataan dari 21 responden, diikuti oleh kategori “setuju” dengan jumlah sekitar 150 pernyataan. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media Bamboozle terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Sementara itu, hanya sebagian kecil siswa yang memilih kategori “ragu-ragu”, “tidak setuju”, maupun “sangat tidak setuju”. Jumlah responden pada kategori ini relatif sangat rendah jika dibandingkan dengan jumlah responden pada kategori setuju dan sangat setuju. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat penolakan atau ketidakcocokan terhadap media Bamboozle sangat minim.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran Bamboozle efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, Bamboozle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang berpotensi meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Aliyah maupun jenjang pendidikan lainnya.

Siklus II

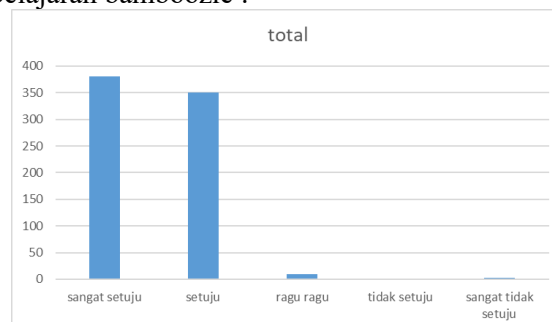
Pada penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 25 September 2025. Pokok bahasan pengertian zakat, pembagian zakat, orang yang berhak menerima zakat, pembagian zakat mal. Berikut uraian dari kegiatan pembelajarannya :

c. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mengatur strategi yang akan dilakukan pada tahap pelaksanaan, mulai dari pembagian waktu pada setiap langkah-langkah pelaksanaan perbaikan pembelajaran, mempersiapkan beberapa soal quiz bamboozle di bagi 4 kelompok, masing masing kelompok berjumlah 6-7 orang.

d. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran diskusi kelompok dan refleksi menggunakan media pembelajaran bamboozle :



Gambar 1. Hasil koesener kelas X.3



Gambar 2. pelaksanaan siklus 1

Berdasarkan hasil survei yang di berikan kepada 21 responden mengenai pemanfaatan media pembelajaran Bamboozle, di peroleh data sebagai berikut: mayoritas responden memilih kategori “Sangat Setuju” dengan total 380 jawaban, diikuti oleh kategori “Setuju” yang mencapai 350 jawaban. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan minat yang besar dalam belajar dengan digunakannya media pembelajaran tersebut. Sementara itu, kategori “Ragu-ragu” hanya diseleksi kurang dari 10 kali, dan kategori “Tidak Setuju” tidak ada yang memilih. Kategori "Sangat Tidak Setuju" hanya muncul sebanyak 1–2 kali.

Secara keseluruhan, hasil survei ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Bamboozle sangat ampuh dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Dominasi jawaban “Sangat Setuju” dan “Setuju” menunjukkan respon yang positif serta penerimaan yang baik dari siswa terhadap media tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Bamboozle mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas X.3 Madrasah Aliyah Al-Muthohhar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bamboozle secara efektif dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran fikih. Ini terbukti dari hasil survei yang menunjukkan bahwa lebih dari 95% siswa memberikan tanggapan positif (setuju dan sangat setuju) pada kedua siklus.

Dalam siklus I, persentase siswa yang mengungkapkan sangat setuju mencapai 57% dan setuju 43%, sedangkan kategori ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sangat sedikit. Dalam siklus II, persentase yang sangat setuju mencapai 52% dan yang setuju 47%, dengan kategori negatif hampir tidak terlihat. Hasil ini menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam penerimaan dan minat belajar siswa setelah penggunaan media Bamboozle.

Dengan demikian, media pembelajaran Bamboozle terbukti mampu menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Bamboozle pantas dijadikan salah satu pilihan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam usaha menumbuhkan minat belajar siswa dalam pelajaran fikih

REFERENSI

- Deandra Khoiro M, Ami Samsiah, Haryono (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan Edusociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi : 509
- Nazmi muhamad (2017) dari safitri, kurnisar, tyas masito (2024) Penerapan Media Pembelajaran BaamboozleDalamMeningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKnKelas XISMA
- Laelatul Munawaroh dkk (2024). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2 ; jurnal intelek insan cendakia : 6239
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Deandra Khoiro dkk Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi Volume 6 Nomor 1 Tahun 2023
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Winkel, W.S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.