Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam
Vol. 10, No. 1, Juli 2025 | pp. 12Y-134
p-ISSN: 2252-8164 | e-ISSN: 2580-0884 |
https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/edupedia | https://doi.org/10.35316/edupedia.v10i1.7150

PEMBELAJARAN PARTISIPATIF BERMEDIA *BAAMBOOZLE* PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MA WAHID HASYIM BALUNG

Received: 06-05-2025 | **Revised:** 26-06-2025 | **Accepted:** 14-07-2025

Article Info

Author(s):
Aj'matul Laili [1*]
Dhevin MQ Agus Puspita W [2]

** Author's Email Correspondence:*
ajmatullaili27@gmail.com

Affiliation:
[1-2] Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Al-Falah As-Sunniyah Kencong, Jawa Timur 68167, Indonesia

Abstract

Among the problems of learning Islamic religious material is the low pedagogic competence of teachers, both related to learning planning and implementation. This problem is complained about in several schools, both public and private schools. In fact, in one school between subject teachers, there was an inequality of pedagogic competence. At MA Wahid Hasyim, there are Fiqh teachers who have pedagogic competence that exceeds that of other teachers. This is reflected in Fiqh learning which is attended by students who are very participatory with the application of Baamboozle media. This interest needs to be revealed through qualitative research by collecting data on interviews, observations, and documentation of Fiqh learning activities with Baamboozle media. There are three conclusions resulting from this study, namely: (1) The Learning Process which includes planning, implementation, and evaluation of the process can run well in the hands of innovative Fiqh teachers; (2) The impact of Baamboozle-mediated Fiqh learning can create active, interactive, participatory, competitive, and fun learning; and (3) Supporting factors for Fiqh learning with Baamboozle media can be carried out, namely adequate pedagogic competence of teachers, sufficient relevant facilities, and student enthusiasm.

Keywords: *Media, Learning, Baamboozle, Participation.*

© 2025 THE AUTHOR(S). This article distributed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International license. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

PENDAHULUAN

Tantangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah cukup tinggi. Di antaranya kurangnya kreativitas dan inovasi guru di dalam menjalankan kompetensi pedagogik, seperti metode dan media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi (Bukran, 2017, p. 45). Secara spesifik, Ulfani dan kawan-kawan menunjukkan hasil risetnya bahwa problematika penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif ini disebabkan oleh rendahnya keterampilan guru pada penggunaan IT (Ogi Septo Armando, 2020, p. 89), kekhawatiran yang berlebihan terhadap dampak negatif IT bagi siswa, tidak adanya media IT atau terbatasnya fasilitas IT di sekolah, dan rendahnya kemampuan analisis guru PAI pada materi-materi yang cocok dengan media IT (Ulfiani, Salim, Nur, Maksum, & Surakarta, 2024, p. 1475).

Fenomena di atas berbanding terbalik dengan fakta pembelajaran Fikih di MA Wahid Hasyim Balung Jember, di mana guru pelajaran Fikih di sekolah ini sangat kreatif dan mampu memotivasi siswanya untuk belajar dengan semangat. Observasi awal yang dilakukan di sekolah ini menunjukkan bahwa guru pelajaran Fikih menguasai cara mengajar yang baik. Metode yang variatif yang dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat membuat siswa senang dan mudah menerima materi pelajaran. Antuisias siswa terlihat sangat tinggi pada pelajaran ini. Khususnya pada saat guru pelajaran Fikih menggunakan media *Baamboozle* saat menyampaikan pokok bahasan salat.

Fakta pembelajaran Fikih di atas menguatkan temuan Jannah & Puspita (2023, p. 142) yang mengatakan bahwa penggunaan metode dan media yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Hal senada juga disampaikan Munif Shaleh dkk dalam hasil risetnya. Mereka menambahkan bahwa pembelajaran harus dirancang secara sistematis supaya mampu mencapai tujuan dengan baik (Saleh and Azis n.d, 2023, p. 6). Pembelajaran dapat dilaksanakan secara sistematis manakala dilakukan persiapan secara tepat dari materi, metode, media, dan instrument evaluasinya. Di dalam hasil riset yang lain dijelaskan bahwa sistematisasi persiapan pembelajaran dapat dilakukan menyelaraskan antara media pembelajaran dengan materi dan usia peserta didik (Hasan, Pd, and Pd n.d. 2021, p. 2).

Penggunaan *Baamboozle* di dalam pembelajaran Fikih mampu mendorong siswa belajar dengan aktif dan semangat. Fakta ini tidak berseberangan dengan manfaat teknologi di dalam pembelajaran, bahwa teknologi memainkan peran penting di dalam pembelajaran dengan syarat dirancang secara inovatif dan kreatif (Sukmawati et al. 2022, h. 95). Penelitian-penelitian sebelumnya yang secara spesifik mengambil fokus penggunaan *Baamboozle* di dalam pembelajaran sudah cukup banyak. Beberapa di antaranya dapat disajikan di sini.

Dua penelitian oleh Khoiro, Samsiah, & Haryono (2023, p. 509) dan Rizal & Rosiyanti (2024, p. 1373) menyimpulkan bahwa penelitian tindakan yang dilakukan dengan menjadikan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Iskandar dan kawan-kawan mengaitkan *Baamboozle* dengan antusias siswa dalam pembelajaran, dan mereka berkesimpulan bahwa penelitian tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan antusiasme siswa di dalam pembelajaran (Iskandar et al., 2022, p. 12500). Tiga penelitian sebelumnya merupakan penelitian tindakan atas problematika pembelajaran yang kurang bergairah di masing-masing lokasi, sementara penelitian kali ini dilakukan di sekolah pada pelajaran fikih yang telah terbiasa digunakan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran dan faktanya pembelajaran berlangsung secara menyenangkan karena siswanya semangat mengikuti pelajaran fikih (Khoiro et al. 2023, p. 515). Tiga hasil riset di atas dikuatkan secara praktik oleh fakta pembelajaran fikih di sekolah ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif-deskriptif yaitu fenomena tentang pembelajaran menyenangkan yang diikuti secara interaktif oleh sekelompok siswa di MA Wahid Hasyim dengan penggunaan media *Baamboozle*. Rahasia di balik fenomena pembelajaran yang menyenangkan itu diungkap melalui riset ini sehingga akan menjadi model pembelajaran fikih interaktif dan menyenangkan di sekolah (Creswell, 2023, p. 137). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi pembelajaran fikih di dalam kelas, wawancara kepada guru dan siswa tentang perasaan mereka saat belajar dan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak perencanaan hingga pelaksanaan, serta dokumentasi proses pembelajaran dan media *Baamboozle* yang digunakan oleh guru. Setelah data terkumpul dan dirasa cukup, lalu dilakukan penyajian data sesuai fokus temuan dan diakhiri dengan penyusunan simpulan (Sugiono, 2022, p. 224).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berlangsung sejak tanggal 7 Maret 2025 di MA Wahid Hasyim Balung. Penelitian ini dilakukan di kelas XI dengan fokus pada penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Fikih. Berdasarkan data yang didapatkan di MA Wahid Hasyim Balung penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaa, hingga evaluasi.

Proses Pembelajaran

Sebagaimana maklum bahwa proses pembelajaran meliputi tiga tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses.

1. Tahap Perencanaan

Sebagaimana komponen pembelajaran yang lain, media pembelajaran perlu dirancang dengan baik supaya tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Saleh and Azis n.d., 2023, p. 6) karena media pembelajaran memengaruhi proses, pengalaman, dan hasil belajar yang baik dan optimal. Pada tahap perencanaan ini, guru Fikih terlebih dahulu melakukan analisis tujuan dan materi pelajaran. Menurut guru Fikih, *Baamboozle* ini cocok diterapkan pada semua materi, namun ia menilai bahwa yang paling tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran aspek kognitif, maka ia hanya menerapkannya untuk penguasaan materi secara mendalam oleh siswa.

Di dalam dokumen modul pelajaran Fikih ditemukan *Bambbozle* pada subpokok bahasan tentang Bughat dan Riddah yaitu seputar pemberontakan dan kemurtadan di dalam Islam. Tujuan yang hendak dicapai dengan media pembelajaran ini menurut guru Fikih yaitu siswa mampu menganalisis ketentuan Bughat dan Riddah serta mengemukaan contoh-contoh perilaku tersebut

dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung serunya pembelajaran dengan *Baamboozle,* guru menggunakan metode diskusi kelompok (Awaliyah, 2025, p. 1).

Persiapan selanjutnya setelah dipilih yaitu guru menyiapkan soal-soal Fikih. Di dalam artikel ini digunakan modul pelajaran Fikih pada subpokok bahasan Bughat dan Riddah. Di sini, guru Fikih membuat 24 soal dan jawabannya sekaligus sebagaimana tertera pada modul pelajaran Fikih yang disusun. Jenis soal yang dibuat oleh guru dapat bervariasi, baik pilihan ganda/*multiplechoice*, jawaban singkat, atau uraian yang membutuhkan pemikiran kritis dari siswa. Namun di modul pelajaran Fikih ini digunakan jenis soal dengan jenis jawaban singkat dan agak panjang (Awaliyah, 2025, p. 6-7). Perpaduan dua jenis jawaban ini tidak bermasalah menurut guru pelajaran Fikih karena di dalam praktiknya kadang jawaban singkat belum mengakomodasi dan merepresentasi jawaban yang tepat.

Secara prinsip tidak ada perbedaan persiapan atau teknik persiapan soal di media *Baamboozle* atau platfrom lainnya seperti Kahoot dan Quizizz. Yang menjadi pembeda utama dalam penggunaan *Baamboozle* dibanding platform lainnya adalah tampilan visualnya yang lebih menarik dan fitur permainannya yang lebih fleksibel serta interaktif. Dengan perencanaan yang matang, penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pemahaman siswa secara langsung dan menyenangkan. Selain itu, proses ini juga dapat membantu guru mengidentifikasi bagian-bagian materi yang masih perlu diperjelas atau diulang agar siswa dapat memahami dengan lebih baik.

Soal-soal dan jawaban-jawabannya yang sudah disipakan oleh guru Fikih tinggal diinput ke media *Baamboozle* pada fitur *add question* lalu disimpan dan kuis materi Bughat dan Riddah siap dimainkan. Untuk melihat tampilan media *Baamboozle* Materi Bughat dan Riddah dapat dukujungi pada link berikut ini: Bughat dan Riddah | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!

Selain soal, guru juga mempersiapkan aturan main di dalam pembelajaran bermedia *Baamboozle*. Aturan main tersebut meliputi jumlah tim yang akan bermain, batasan waktu untuk menjawab pertanyaan, dan sistem penilaian otomatis. Dalam pembelajaran Fikih ini terdapat 23 siswa. Guru Fikih membagi 23 siswa menjadi 4 tim/kelompok dengan anggota masing-masing kelompok antara 5-6 siswa. Untuk menyiasati agar siswa berkognisi tinggi tidak berkumpul di dalam satu kelompok, guru Fikih mendistribusikannya ke masing-masing kelompok. Sedangkan *timing* yang diberikan kepada masing-masing tim/kelompok yaitu 1 menit untuk 1 soal yang nantinya dipilih. Jika suatu tim/kelompok melebihi 1 menit dan soal tersebut masih belum terjawab, maka kesempatan ditutup otomatis oleh system dan diganti tim/kelompok berikutnya, dan begitu

seterusnya. Guru Fikih menetapkan skor/nilai untuk masing-masing soal yaitu 1 soal berskor/bernilai 10. Secara otomatis skor perolehan masing-masing tim/kelompok akan bertambah bila jawaban yang diberikan oleh tim itu benar.

Di samping itu, guru Fikih juga memastikan jaringan internet stabil untuk menghindari gangguan di tengah pemebalajaran, termasuk memastikan paket data pribadinya aman andai kata jaringan internet sekolah atau listrik padam. Menurutnya, ia kadang harus membeli paket data sebagai antisipasi adanya gangguan pada jaringan internet. Sarana lain yang disipakan guru Fikih yaitu laptop sebagai media perantara pengoperasian *Baamboozle*, LCD proyektor sebagai media pembesar agar semua siswa dapat melihat dan memerhatikan permainan pembelajaran bermedia *Baamboozle*.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari perencanaan yang ditetapkan sebelumnya. Setelah guru Fikih berhasil meninput soal dan jawaban seputar Bughat dan Riddah, ia membawanya ke ruang kelas, fasilitas dan sarana pendukung yang direncanakan sebelumnya juga dibawa ke ruang kelas seperti LCD proyektor, laptop, dan koneksi internet. Setelah semuanya siap, guru Fikih mengawali pelajaran dengan pendahuluan sebagaimana pembelajaran pada umumnya seperti mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan dan menjelaskan media *Baamboozle* beserta langkah penggunaannya dan aturan mainnya.

Siswa merasa tertantang, semangat, dan tampak penasaran. Motivasi belajar mereka terlihat begitu jelas. Setelah waktu berlalu sekitar 10 menit, guru Fikih memasuki kegiatan inti pembelajaran dengan menjelaskan materi pengantar seputar Bughat dan Riddah secara global. Untuk memperdalam materi tersebut, guru menjadikan 23 siswa menjadi 4 tim/kelompok dengan anggota masing-masing kelompok ada yang 5 siswa dan ada yang 6 siswa secara heterogen. Waktu yang dihabiskan untuk berdiskusi sekitar 30 menit. Mereka tampak semangat dan giat berdiskusi karena termotivasi untuk menjadi kelompok/tim yang terbaik. Mereka berdiskusi dan sesekali membaca buku pelajaran Fikih yang ada di tangan masing-masing. Sesekali di antara mereka meminta untuk disudahi dan segera menggunakan *Baamboozle.*

Setelah 30 menit berlalu, guru mengambil alih pembelajaran. Siswa kelihatan sigap dan fokus memerhatikan gurunya yang berbicara. Sekali lagi, guru Fikih di tahap ini menjelaskan cara bermain *Baamboozle*, peraturan yang harus ditaati seperti batas waktu menjawab, sistem penilaian, dan sebagainya. Ketika mereka ditanya mengenai *Baamboozle*, mereka kompak menjawab bahwa dirinya sudah paham aturan main *Baamboozle* tersebut.

Selanjutnya guru Fikih membukan link Bughat dan Riddah | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games! Kemudian tampil seperti gambar di bawah ini.

Berikutnya guru meng-klik fitur "Play" dan selanjutnya ada pilihan *Baamboozle* dan ia pun meng-kliknya. Lalu, siswa diperlihatkan pada tampilan seperti di bawah ini.

Gambar di atas merupakan angka dan ketika angkat tersebut diklik akan tampil pertanyaan dan tim/kelompok harus menjawabnya. Mereka tidak mengetahui soal apa yang ada di balik angka-angka itu. Mereka memilihnya secara *gambling*. Guru memanggil tim/kelompok 1 dan 2 yang masing-masing terdiri dari 5 orang untuk tampil ke depan laptop dengan formasi di samping kanan laptop untuk tim 1 dan samping kirinya untuk tim 2. Secara bergantian mereka diminta memilih angka berapa yang akan diklik. Misalnya tim 1 sepakat memilih angka 6, maka perwakilan mereka mengklik angka 6 dan akan tampil seperti di bawah ini.

Di saat mereka dihadapkan pada pertanyaan/pernyataan tersebut, guru meminta mengklik "Check" dan akan tampil tawaran jawaban seperti di bawah ini.

Tim ini diminta mendiskusikan jawaban tersebut sudah tepat atau salah. Jika tawaran jawaban tersebut dinilai benar oleh mereka, maka guru meminta mereka mengklik tombol "Okay!" dan bila mereka menilai tawaran jawaban tersebut salah, maka mereka diminta mengklik "Oops!." Ketika jawaban benar, maka skor otomatis akan muncul di tim 1 dan begitu seterusnya bertambah secara otomatis setiap jawaban benar, seperti pada gambar di bawah ini.

Setelah tim 1 menjawab, maka giliran tim 2 yang diberikan kesempatan memilih angka dan begitu seterusnya hingga soal habis. Permainan semacam ini cukup mendebarkan dan membuat siswa asyik. Setelah diklik nomor terakhir beserta jawabannya akan tampil seperti di bawah ini dan diikuti sorak oleh para siswa di dalam kelas.

Setelah tim 1 dan tim 2 tampil dan pemenang ada di tim 1, maka berikutnya tim 3 dan 4 diperlakukan seperti tim 1 dan tim 2 hingga akhir pertanyaan/pernyataan di dalam kuis itu. Terakhir dari 2 tim yang menjadi pemenang di pertandingan pertama dan kedua akan diadu sebagai babak final dan tim yang unggul akan menjadi juara dan mereka mendapatkan apresiasi dari guru Fikih, baik nilai harian atau hadiah makanan dan lain-lain.

Yang mendebarkan saat *Baamboozle* dimainkan yaitu benar atau kelirunya jawaban, dan ketika jawaban keliru apakah dikurangi atau tidak. Selain itu, di dalam permainan kuis *Baamboozle* ini juga terdapat bonus atau jackpot, swap poin, dan pengambilan poin dari kelompok lain. Selama pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya permainan, memberikan

arahan, dan juga memberikan umpan balik secara langsung setelah setiap pertanyaan, yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas.

3. Tahap Evaluasi Proses

Pembelajaran bermedia *Baamboozle* sendiri merupakan evaluasi daya serap siswa terhadap pelajaran yang diberikan di sesi sebelumnya. Evaluasi di sini bukan penilaian hasil belajar tetapi penilaian proses pembelajaran. Guru Fikih menilai keefektifan penggunaan media *Baamboozle,* kelemahan atau kekurangan yang dialami selama media tersebut digunakan di dalam pembelajaran, partisipasi siswa di saat media ini digunakan, kelancaran pembelajaran, ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan sebagainya. Temuan-temuan kekurangan dijadikan perhatian oleh guru Fikih untuk dilakukan perbaikan, sedangkan keefektifan pelaksanaan akan dipertahankan di penerapan-penerapan berikutnya. Guru Fikih menilai bahwa penggunaan media *Baamboozle* di dalam pembelajaran Fikih memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa di dalam pembelajaran, bahkan terhadap siswa yang pendiam. Hal tersebut terlihat saat mereka antusias berdiskusi ingin menjawab cepat agar tepat waktu sesuai dengan yang ditentukan di dalam aturan main media ini. Guru Fikih juga merasa sangat terbantu oleh adanya media pembelajaran *Baamboozle* ini karena membuat pembelajaran lebih menarik dan mempermudah dalam menyampaikan materi segaligus melakukan evaluasi pemahaman siswa secara langsung melalui hasil jawaban dalam permainan.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas XI, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran Fikih terasa lebih menyenangkan. Mereka mengakui bahwa biasanya seringkali rasa mengantuk yang terjadi, tetapi pembelajaran kali ini berbeda, para siswa semangat untuk belajar Fikih dengan motif ingin bermain kuis. Hal tersebut diakui oleh guru Fikih sendiri, bahwa sebelum digunakan media pembelajaran *Baamboozle* ini, pembelajaran Fikih seringkali berjalan kurang interaktif, karena sebagian siswa terlihat masih pasif, di mana mereka hanya menyimak, sesekali mencatat, dan jarang bertanya materi yang belum dipahami, sehingga pembelajaran sering kali suasana menjadi lebih kaku terutama ketika membahas materi hukum hukum Islam yang dianggap berat oleh mereka. Pembelajaran Fikih berubah menyenangkan, partisipatif, aktif, interaktif, dan kompetitif setelah digunakan media ini dan setiap kali digunakannya.

Partisipasi Belajar Siswa

Sebagaimana diuraikan sebelumnya bahwa guru Fikih menilai penggunaan media *Baamboozle* di dalam pembelajaran Fikih memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa di dalam pembelajaran. Siswa yang pendiam juga terlihat aktif. Tidak hanya guru yang merasakan

demikian, tetapi siswanya pun merasakan hal yang sama. Menurut Hujaemah, partisipasi aktif siswa ini tidak hanya membahagiakan siswa saat belajar, tetapi ia juga dapat mendorong pengembangan seluruh kompetensi dan potensi dirinya (Hujaemah, 2020, p. 90).

Seperti dikatakan di bagian sebelumnya pula bahwa *Baamboozle* tidak hanya mampu mengaktifkan siswa di dalam mengikuti pelajaran, tetapi ia juga mendorong mereka berinteraksi dengan sesama temannya di dalam tim/kelompok untuk memberikan nilai terbaik pada tim/kelompoknya sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan guru lebih mudah dicapai (Karnia et al, 2023, p. 125). Siswa berpartisipasi aktif dalam berdiskusi,berkolaborasi dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata (Kasi, 2022, p. 2) Dengan pembelajaran interaktif ini, manfaat yang diperoleh yaitu adanya hubungan emosional yang kuat antar anggota di dalam tim/kelompok dalam mewujudkan tekad atau tujuan yang dicita-citakan yaitu menjadi yang terbaik di antara tim/kelompok yang ada (Sari, Siregar, and Nurhamidah, 2024, p. 96).

Faktor Pendukung Penggunaan Media *Baamboozle*

Penerapan media pembelajaran baamboozle pada pembelajaran Fikih didukung oleh beberapa faktor penting, yaitu:

1. Kompetensi Pedagogik Guru. Di antara empat kompetensi guru yang sangat dibutuhkan dan berpotensi menjadikan guru mampu menjalankan pembelajaran menarik dan menyenangkan yaitu kompetensi pedagogik. Guru pelajaran Fikih dikelas XI ini memunyai keterampilan yang cukup baik di dalam mendesain *Baamboozle*. Guru Fikih ini memiliki keterampilan mengemas soal kuis yang menaraik menjadi nilai tambah yang sangat signifikan. Semangatnya yang tinggi untuk mencoba hal baru di dalam pembelajaran mendorong dirinya terus berinovasi. Rasa penasaran yang tinggi pada platform baru yang dapat digunakan di dalam pembelajaran membuat dirinya terus mencari dan belajar untuk digunakan di dalam pembelajaran Fikih.
2. Fasilitas Relevan yang Memadai. Tidak semua fasilitas sekolah *matching* dengan media pembelajaran dan materi pelajaran tertentu. Tempat salat tidak cocok dengan materi Riddah bermedia *Baamboozle*. Maka media yang relevan dengan media ini yaitu laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet. Di antara tiga fasilitas ini yang mutlak dibutuhkan dalam pembelajaran bermedia *Baamboozle* yaitu jaringan internet, sedangkan dua fasilitas lainnya dapat diganti fasilitas lainnya. Artinya, media *Baamboozle* tidak dapat diterapkan bila tidak ada jaringan internet, baik jaringan internet yang disediakan oleh sekolah atau pribadi guru. Sedangkan ketiadaan laptop dan LCD proyektor dapat digantikan oleh handphone guru dan siswa. Andai di dalam kelas ada 4 handphone saja, maka pembelajaran bermedia *Baamboozle* tetap berjalan hanya kurang maksimal. Jaringan internet saja tidak cukup mendukung pelaksanaan

pembelajaran dengan media ini, yang betul-betul mendukung yaitu jaringan internet yang stabil dan kecepatan yang bagus.

3. Semangat Kerjasama Siswa. Faktor ketiga ini sebenarnya sebagai faktor terpengaruh. Artinya, siswa semangat bekerja sama di dalam berdiskusi dan menjawab soal/kuis lantaran adanya tantangan pada media *Baamboozle*. Tantangannya berupa poin dan apresiasi dari guru.

Berikut ini merupakan ringkasan hasil analisis faktor pendukung penerapan media pembelajaran baamboozle pada pembelajaran Fikih.

Tabel 1. Faktor Pendukung Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Pada Pembelajaran Fikih

No	Faktor Pendukung	Uraian
1	Kompetensi Pedagogik Guru	Guru Fikih memiliki keterampilan pedagogik yang baik, mampu mendesain dan mengemas soal kuis menarik di Baamboozle, serta memiliki semangat tinggi untuk berinovasi.
2	Fasilitas Relevan yang Memadai	Media seperti laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet sangat penting. Jaringan internet yang stabil dan cepat adalah yang paling krusial.
3	Semangat Kerja Sama Siswa	Siswa terdorong bekerja sama karena adanya tantangan (poin dan apresiasi) dalam media Baamboozle.

Adapun faktor yang kerap ditemukan sebagai penghambat di dalam penerapan media *Baamboozle* yaitu keterbatasan akses internet, kecepatan internet, dan keterbatasan waktu pelajaran Fikih. Hambatan-hambata itu menuntut guru untuk menyiapkan alternatif solusinya misalnya dengan memiliki paket data pribadi yang cukup untuk mengatasi jaringan internet dan mendesain waktu secara tepat dan mengontrolnya secara berkala saat penggunaan *Baamboozle*. Di awal-awal media ini diterapkan sering kebablasan atau kehabisan waktu sementara permainan belum tuntas. Namun seiring waktu faktor ini dapat teratasi dengan perencanaan dan kontrol waktu secara berkala.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di bagian sebelumnya, pembelajaran Fikih bermedia *Baamboozle* dapat disimpulkan sebagai berikut: *Pertama,* proses pembelajaran dilakukan secara serius oleh guru Fikih, baik pada tahap perencanaan pembuatan soal-soal dan jawaban-jawabannya yang harus diinputkan ke aplikasi *Baamboozle,* aturan main, *timing* untuk menjawab, dan sebagainya; atau pada tahap pelaksanaan yang diawali dengan kegiatan awal sebagai langkap pemusatan perhatian siswa dengan menyampaikan tujuan dan media permainan *Baamboozle* yang akan digunakan; dan tahap evaluasi proses yang dilakukan oleh guru sendiri pasca diterapkannya media *Baamboozle* sebagai langkah perbaikan penerapan media ini di tatap muka berikutnya; *Kedua,* Pembelajaran Fikih bermedia *Baamboozle* dapat menciptakan pembelajaran aktif, interaktif, partisipatif, kompetitif, dan

menyenangkan; dan *Ketiga,* Faktor utama pembelajaran Fikih bermedia *Baamboozle* dapat diterapkan dengan baik yaitu guru yang kompeten secara pedagogis, dan dua faktor lainnya sebagai faktor tambahan yaitu adanya fasilitas yang relevan dengan media *Baamboozle* dan adanya semangat dan ketertarikan siswa pada media *Baamboozle*.

DAFTAR PUSTAKA

Awaliyah, M. (2025). Modul Ajar Bughat.

Bukran. (2017). *Problematika Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Jonggat Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017*. UIN Mataram. Retrieved from https://etheses.uinmataram.ac.id/72/1/Bukran151 101143.pdf

Creswell, J. W. (2023). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*.

Hujaemah, H. (2020). Jurnal Perseda, *III*(2), 88–94.

Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(6), 12052.

Jannah, Nur, & Agus Puspita, D, M. D. (2023). Urgensitas Penerapan Kecakapan Abad 21 pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5 . 0 AL-ADABIYAH : Jurnal Pendidikan Agama Islam, Universitas Al-Falah As-Sunniyah Kencong Jember Pendahuluan Penerapan kecakapan abad 21 pada pembelajaran PAI, *4*(2), 313–329.

Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, *4*(2), 121–136.

Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif : Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, *1*(1), 1–12.

Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, *6*(1), 509–520.

Ogi Septo Armando. (2020). Problematika Kompetensi Pedagogik Guru Agama Islam dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu, *2507*(February), 89. Retrieved from http://repository.iainbengkulu.ac.id/7802/1/SKRIPSI OGI PDF.pdf

Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly, 1373–1381.

Sari, R. A., Siregar, M. F. Z., & Nurhamidah, N. (2024). Partisipasi Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, *1*(1), 10–22.

Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Sukmawati, E., Fitriadi, H., Pradana, Y., Trustisari, H., & Wijayanto, P. A. (2022). *DIigitalisasi Sebagai Pengembangan Model. Global Eksekutif Teknologi* (Vol. 6).

Ulfiani, D. Y., Salim, H., Nur, M., Maksum, R., & Surakarta, U. M. (2024). Permasalahan Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis TIK di SMP Al Banna Kota Denpasar, *7*(4), 1468–1476.