

Pembelajaran Fiqh Interaktif dengan Media Bamboozle Siswa Kelas IV di MI Salafiyah Tanjungsari

**Heru Saiful Anwar¹, Defi Firmansah², Halida Umami³, Setia
Ningrum⁴**

¹⁻⁴ Universitas Darussalam Gontor

heruanwar@unida.gontor.ac.id, defifirmansah@unida.gontor.ac.id,

halidaumami@unida.gontor.ac.id, setianingrum95@student.pai.unida.gontor.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasarkan atas rendahnya hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Fiqih, salah satu faktornya adalah penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran kurang variatif. Tujuan penelitian untuk melihat media pembelajaran Bamboozle dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtida'iyah "Salafiyah" Tanjungsari, Ngawi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kmmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bamboozle mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan presentase pada siklus pertama sebesar 62,5% dan meningkat pada siklus kedua menjadi 87,5%. Selain itu, keaktifan siswa juga meningkat dari 48% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru menerapkan media pembelajaran Bamboozle atau metode pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Keywords: hasil belajar, keaktifan siswa, fiqh interaktif, media pembelajaran bamboozle.

A. Pendahuluan

Asal kata pendidikan adalah “didik” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang diartikan sebagai proses membentuk akhlak dan kecerdasan pikiran.¹ Pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan kemampuan seseorang sesuai dengan minat dan bidang yang diminatinya, agar siap memasuki kehidupan bermasyarakat dan melestarikan tradisi serta budaya dari generasi ke generasi.²

Pendidikan yang mengajarkan prinsip, keyakinan, praktik dan nilai-nilai agama Islam kepada siswa adalah pendidikan agama Islam.³ Tujuan dari Pendidikan adalah sebagai wadah untuk mempelajari ajaran agama islam, nilai-nilai agama kepada siswa, sehingga siswa bisa mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini guru pendidikan agama islam berperan penting dalam menyampaikan materi agama dan menjadi fasilitator bagi siswa dalam memahami

¹ Ryan Indy, Fonny J. Waani, And N. Kandowangko, “Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara,” *Holistik, Journal Of Social And Culture*, October 11, 2019, <https://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/V3/Index.Php/Holistik/Article/View/25466>.

² Mustiha, “Pendidikan,” 2021, <https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/Jgdhk..>

³ Mahmudi, “Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi.,” *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 1 (May 21, 2019): 89–105, <https://Doi.Org/10.30659/Jpai.2.1.89-105>.

makna mendalam dari ajaran Islam.⁴ Salah satu cabang ilmu Pendidikan Agama Islam yaitu fiqh.⁵

Pembelajaran Fiqh penting bagi siswa sebagai bekal untuk memahami ajaran Islam dan cara melaksanakannya. Dengan memahami pembelajaran Fiqh, siswa diharapkan mampu merubah prilakunya menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab.⁶ Pembelajaran Fiqh di sekolah bertujuan untuk membimbing dan mendampingi siswa dalam memahami mata pelajaran Fiqh.⁷

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap guru MI Salafiyah Tanjungsari Ngawi di kelas 4, terdapat beberapa siswa yang nilainya di bawah rata-rata dari jumlah total 16 siswa. Sebanyak 9 siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 7 siswa mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa yang tidak lulus sebanyak 50% disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap pelajaran.

⁴ Syaifudin Noer and Rangga Sa'adillah, "Kebijakan Pemerintah Dalam Peningkatan Kualitas Mutu Guru Pendidikan Agama Islam; Analisis Sistematis Literatur Review," *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education* 4, no. 2 (July 2023): 165–95, <https://doi.org/10.55380/tarbawi.v4i2.520>.

⁵ Oktiya Hayyu Liyandani and Nur Kolis, "Kebijakan Pendidikan Keagamaan Islam Di Indonesia," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (August 1, 2021): 145–54, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v2i2.44>.

⁶ Husnul Amin, "Konsep Materi Pembelajaran Fiqh Di Madrasah," *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 5, no. 1 (July 12, 2020): 42–50, <https://doi.org/10.48094/raudhah.v5i1.59>.

⁷ Khoirun Nikmah, "Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh Melalui Strategipractice Reheasal Pairs Peserta Didik Kelas Viimts Darul Ulum Desa Talang Way Sulankec. Way Sulan Lampung Selatan," 2019, <https://www.semanticscholar.org/Paper/MENINGKATKAN-HASIL-BELAJAR-Fiqh-Melalui-Reheasal-Nikmah/3d475ed6c43a8742a411abe355d682b6c0ddefd5>.

Media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu dalam sebuah pembelajaran, maka dalam hal ini diperlukan media yang sesuai sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁸ Dalam pembelajaran fiqih, siswa diharuskan mengerjakan Latihan soal dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu media pembelajaran yang efektif untuk Fiqih adalah Bamboozle.⁹

Bamboozle merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan edukatif yang menyerupai kuis cerdas cermat, dapat digunakan dalam pembelajaran online maupun offline.¹⁰ Untuk pembelajaran online Bamboozle dapat disampaikan melalui platform seperti Gooegle Meet, Zoom atau Web.¹¹

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian Tindakan kelas.¹² Peneliti bertindak sebagai pengajar, sementara guru

⁸ Ayu Sholiha Ariyani Raharjo, Rofi'i Rofi'i, and Hartono Hartono, "Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 7, no. 2 (May 31, 2022): 441–52, <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i2.2823>.

⁹ Ila Khayati Muflikhah and Indah Qona'ah, "Bamboozle: Technology-Based Educational Games to Increase Motivation and Mathematics Learning Results," *International Conference on Islamic Studies (ICIS)*, May 26, 2024, 118–25 <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/icis/article/view/1730>.

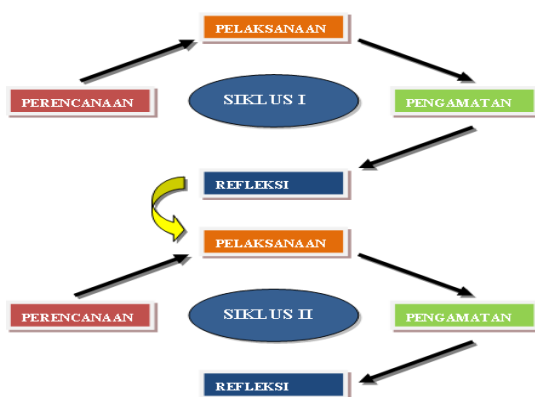
¹⁰ Hilmatun Nabila, "The Use Of Bamboozle Games To Improve Students Vocabulary Of State Junior High School 2 Panti In Academy Year 2023/2024" (Jember, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023), <http://digilib.uinkhas.ac.id/24457/1/HILMATUN%20NABILA.pdf>.

¹¹ Dilara Avci, "Creating an Active Classroom Community with Bamboozle," *The National Teaching & Learning Forum* 31, no. 6 (October 2022): 8–9, <https://doi.org/10.1002/ntlf.30344>.

¹² Puput Laila Hanum and Imam Rohani, "Improving Learning Outcomes of Hal Nun Sukun and Tanwin Tajweed Subjects through

mata pelajaran atau sekolah terkait sebagai observer. Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian terapan yang menggabungkan pengetahuan, penelitian, dan tindakan di dalam kelas.¹³

Penelitian Tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.¹⁴ Langkah-langkah ini telah dijabarkan dalam rancangan yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Model Penelitian kemmis dan Mc. Taggart

Talkhis and Taqshir Methods in Class VII D MTs ‘Al - Islam’ Joresan,”
Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education 4, no. 1 (January 2023): 1–10,
<https://doi.org/DOI 10.55380/tarbawi.v4i1.284>.

¹³ Gaspar Naju Kaduwu Wali, Wignyo Winarko, and Tatik Retno Murniasih, “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya,” *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi* 2, no. 2 (June 30, 2020): 164–73,
<https://doi.org/10.21067/jtst.v2i2.3574>.

¹⁴ Popy Ermaliani, “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences pada Mata Pelajaran Fiqh di MI Madrasah Pembangunan UIN Jakarta” (bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020),
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/52113>.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa Teknik diantaranya: Observasi, Tes, dan Dokumentasi. Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan.¹⁵ Teknik analisis data adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Analisis data dalam penelitian Tindakan kelas ini menggunakan Teknik deskriptif, kritis, dan komparatif.

C. Kajian Teori

Wakina Bangol dari Institut Agama Islam Negeri Manado, menulis penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMK Negeri 1 Kota Mobagu. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media Bamboozle berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 10 pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan Bamboozle, sebesar 17,97 poin, yang menunjukkan bahwa Bamboozle memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹⁶

Nurusshofi Hamalatil Jannah dari UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, menulis penelitian berjudul Pengaruh penerapan model pembelajaran game based (Bamboozle)

¹⁵ Dedi Susanto, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora 1, no. 1 (July 1, 2023): 53–61, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

¹⁶ Wakina Bangol, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMK Negeri 1 Kota Mobagu" (Manado, Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2022).

dan model Blended Learning terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya pada variabel terikat, yaitu penggunaan media pembelajaran Bamboozle. Perbedaan terletak pada jenis penelitian; Nurushofi menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen, sementara penelitian lainnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).¹⁷

Ahmad Chumaidi dari Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri menulis penelitian berjudul Pengembangan media pembelajaran game edukasi Bamboozle pada mata pelajaran Fiqh materi riba, bank, dan asuransi di kelas X MAN 2 Tuban. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa data uji kelayakan dari 57 siswa memperlihatkan setiap indikator perangkat memperoleh nilai "sangat baik." Skor maksimal pada alat evaluasi uji kelayakan oleh siswa adalah 3192 poin, dengan skor yang diperoleh responden adalah 2870 poin, atau sekitar 90%. Dengan demikian, metode Bamboozle dinilai "Sangat Baik" oleh siswa dan layak digunakan.¹⁸

D. Hasil Penelitian

¹⁷ Nurushofi Hamalatil Jannah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning (Baamboozle) Dan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI (Kuasi Eskperimen Di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang)" (diploma, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2022), <https://repository.uinbanten.ac.id>.

¹⁸ Achmad Chumaidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bamboozle Pada Mata Pelajaran Fiqh Materi Riba, Bank, dan Asuransi di Kelas X MAN 2 Tuban" (undergraduate_(S1), Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023), <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/2965/>.

Proses pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, yaitu sekilas pertama dan siklus kedua.¹⁹ Pada siklus pertama, pembelajaran berfokus pada mata pelajaran Fiqh yang dirancang oleh sekolah, mencakup pada materi khitan. Sementara itu, siklus kedua membahas tentang thoharoh.

Siklus I

1. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas ini melibatkan implementasi media pembelajaran Bamboozle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas IV di MI "Salafiyah" Tanjungsari Ngawi. Perencanaan meliputi:

- a. Mengatur meja
- b. Membuat soal-soal pembelajaran dan daftar nilai
- c. Mempersiapkan alat bantu yang digunakan saat mengimplementasikan perangkat pembelajaran Bamboozle
- d. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan media pembelajaran Bamboozle untuk siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, 16 September 2024. Penelitian tindakan kelas untuk mata pelajaran Fiqh ini dilaksanakan pada pukul 10.00 WIB dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, dimulai dari pukul 10.00-10.35 WIB pada jam pelajaran keempat, dengan jumlah siswa 16 orang. Kegiatan meliputi pendahuluan,

¹⁹ Arsyad Ripai Siregar, Bukhari Is, and Suryatik, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Azan Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Di Kelas Ii Mis Darul Muhsinin Kecamatan Sungai Kanan," *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains* 7, no. 2 (December 25, 2023), <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.163>.

inti, dan penutup. Pertemuan pertama pada siklus pertama, yang terdiri dari pelaksanaan dan pengujian.

Pelaksanaan dibagi menjadi tiga tahap: pendahuluan, presentasi dan aplikasi, serta Kesimpulan, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendahuluan

- 1) Mengucapkan salam
- 2) Mengatur kelas
- 3) Membaca doa sebelum belajar
- 4) Menyebutkan materi yang akan dipelajari

b. Pelaksanaan dan Penerapan

- 1) Guru menjelaskan materi kepada siswa
- 2) Guru menulis poin-poin penting di papan tulis
- 3) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menulis apa yang telah ditulisnya di papan tulis
- 4) Jika siswa sudah selesai menulis, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya
- 5) Sekolah memberikan waktu kepada siswa untuk menjelaskan apa yang telah diajarkan oleh sekolah kepada siswa
- 6) Sekolah memberikan strategi pembelajaran Bamboozle dalam bentuk permainan kepada siswa

c. Penutup

- 1) Setelah proses diskusi, sekolah melakukan penilaian untuk mengetahui pemahaman dari seluruh siswa
- 2) Menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini, peneliti mengamati semua aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan lembar observasi yang telah peneliti siapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil data pada mata pelajaran Fiqh untuk kelas 4 semester 1 MI “Salafiyah” Tanjungsari Ngawi pada siklus pertama, keaktifan siswa dalam pembelajaran masih lemah, dimana nilai rata-rata siswa adalah 62,5%, dengan 10 siswa yang berhasil mencapai tingkat keberhasilan minimal 70%, dan 6 siswa tidak dapat mencapainya, dimana nilai rata-ratanya adalah 37,5% dan aktivitas belajar siswa pada putaran pertama adalah 48%, dan tingkat aktivitasnya belum mencapai tingkat minimal yang disyaratkan yaitu 70%. Setelah meninjau kembali penilaian pada siklus pertama, siklus kedua akan dilakukan untuk mengoptimalkan aktivitas dan hasil belajar yang ditemukan oleh para peneliti.

Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menerapkan media pembelajaran Bamboozle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh siswa kelas IV di MI “Salafiyah” Tanjungsari Ngawi, langkah-langkah perencanaanya adalah:

- a. Mengatur meja
- b. Membuat soal-soal pembelajaran dan daftar nilai
- c. Mempersiapkan alat bantu yang digunakan saat mengimplementasikan perangkat pembelajaran Bamboozle
- d. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan media pembelajaran Bamboozle untuk siklus kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 25 September 2024. dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, dimulai dari

pukul 09.00-09.35 WIB pada jam pelajaran ketiga. Jumlah siswa yang terlibat adalah 16 orang. Pelaksanaan pembelajaran mencakup pendahuluan, proses pelaksanaan, dan penutup. Pada periode pertama, pembelajaran meliputi pelaksanaan dan pengujian.

Pelaksanaan dibagi menjadi tiga tahap: pendahuluan, presentasi dan aplikasi, serta Kesimpulan, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendahuluan

- 1) Mengucapkan salam
- 2) Mengatur kelas
- 3) Membaca doa sebelum belajar
- 4) Menyebutkan materi yang akan dipelajari.

b. Pelaksanaan dan Penerapan

- 1) Guru menjelaskan materi kepada siswa
- 2) Guru menulis poin-poin penting di papan tulis
- 3) Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menulis apa yang telah ditulisnya di papan tulis
- 4) Jika siswa sudah selesai menulis, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya
- 5) Sekolah memberikan waktu kepada siswa untuk menjelaskan apa yang telah diajarkan oleh sekolah kepada siswa
- 6) Sekolah memberikan strategi pembelajaran Bamboozle dalam bentuk permainan kepada siswa

c. Penutup

- 1) Setelah diskusi, sekolah melakukan penilaian untuk mengetahui pemahaman seluruh siswa
- 2) Menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

3. Pengamatan

Pada tahap observasi ini, peneliti mengamati semua aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung

dengan lembar observasi yang telah peneliti siapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Berdasarkan data yang diambil pada siklus kedua mata pelajaran Fiqh pada hari Rabu, 25 September 2024 di Kelas 4 Semester 1 MI “Salafiyah” Tanjungsari Ngawi, aktivitas belajar mencapai 85% dari 16 siswa, dan seluruh siswa dianggap berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada putaran kedua.



Gambar 2. Perbandingan ketuntasan nilai siswa pada siklus 1 dan siklus 2

Hasil belajar pada putaran kedua dari 14 siswa mencapai 87,5%, sementara persentase siswa yang tidak lulus adalah 12,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pada putaran kedua, kriteria ketuntasan minimal KKM telah tercapai.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Bamboozle mampu meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqh di

kelas 4 MI Salafiyah Tanjungsari Ngawi. Adapun hasil presentase keaktifan siswa mencapai 48% pada siklus 1 dan 85% pada siklus 2. Hasil belajar siswa mencapai 62,5% pada siklus 1 dan 87,5% pada siklus 2. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Bamboozle sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 4 KMI Salafiyah Tanjungsari Ngawi.

Referensi

- Amin, Husnul. "Konsep Materi Pembelajaran Fiqh Di Madrasah." Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah 5, no. 1 (July 12, 2020): 42–50. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v5i1.59>.
- Ariyani Raharjo, Ayu Sholiha, Rufi'i Rufi'i, and Hartono Hartono. "Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar." JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika) 7, no. 2 (May 31, 2022): 441–52. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2823>.
- Arsyad Ripai Siregar, Bukhari Is, and Suryatik. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Azan Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Di Kelas Ii Mis Darul Muhsinin Kecamatan Sungai Kanan." Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains 7, no. 2 (December 25, 2023). <https://doi.org/10.58822/tbq.v7i2.163>.
- Avci, Dilara. "Creating an Active Classroom Community with Bamboozle." The National Teaching & Learning Forum 31, no. 6 (October 2022): 8–9. <https://doi.org/10.1002/ntlf.30344>.
- Bangol, Wakina. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X

- SMK Negeri 1 Kota Mobagu.” Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2022.
- Chumaidi, Achmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bamboozle Pada Mata Pelajaran Fiqh Materi Riba, Bank, dan Asuransi di Kelas X MAN 2 Tuban.” Undergraduate_(S1), Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2023.
<https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/2965/>.
- Ermaliani, Popy. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences pada Mata Pelajaran Fiqh di MI Madrasah Pembangunan UIN Jakarta.” bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/52113>.
- Indy, Ryan, Fonny J. Waani, and N. Kandowangko. “Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara.” HOLISTIK, Journal of Social and Culture, October 11, 2019.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/holistik/article/view/25466>.
- Jannah, Nurushofi Hamalatil. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game-Based Learning (Baamboozle) Dan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI (Kuasi Eskperimen Di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang).” Diploma, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2022.
<https://repository.uinbanten.ac.id>.
- Laila Hanum, Puput, and Imam Rohani. “Improving Learning Outcomes of Hal Nun Sukun and Tanwin Tajweed Subjects through Talkhis and Taqshir Methods in Class VII D MTs ‘Al - Islam’ Joresan.” Tarbawi Ngabar: Jurnal

- of Education 4, no. 1 (January 2023): 1–10.
<https://doi.org/DOI 10.55380/tarbawi.v4i1.284>.
- Liyandani, Oktiya Hayyu, and Nur Kolis. “Kebijakan Pendidikan Keagamaan Islam Di Indonesia.” EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran 2, no. 2 (August 1, 2021): 145–54.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v2i2.44>.
- Mahmudi, Mahmudi. “Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, isi, dan Materi.” TA’DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam 2, no. 1 (May 21, 2019): 89–105.
<https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>.
- Muflikhah, Ila Khayati, and Indah Qona’ah. “Bamboozle: Technology-Based Educational Games to Increase Motivation and Mathematics Learning Results.” International Conference on Islamic Studies (ICIS), May 26, 2024, 118–25.
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/icis/article/view/1730>.
- Mustiha. “Pendidikan,” 2021.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/jgdhk>.
- Nabila, Hilmatun. “The Use Of Bamboozle Games To Improve Students Vocabulary Of State Junior High School 2 Panti In Academy Year 2023/2024.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad siddiq, 2023.
<http://digilib.uinkhas.ac.id/24457/1/HILMATUN%20NABILA.pdf>.
- Nikmah, Khoirun. “Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh Melalui Strategipractice Reheasal Pairs Peserta Didik Kelas Viimts Darul Ulum Desa Talang Way Sulan kec. Way Sulan Lampung Selatan,” 2019.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Meningkatkan->

Hasil-Belajar-Fiqh-Melalui-Reheasal-

Nikmah/3d475ed6c43a8742a411abe355d682b6c0ddefd5.

Noer, Syaifudin, and Rangga Sa'adillah. "Kebijakan Pemerintah Dalam Peningkatan Kualitas Mutu Guru Pendidikan Agama Islam ; Analisis Sistematis Literatur Review." *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education* 4, no. 2 (July 2023): 165–95.
<https://doi.org/10.55380/tarbawi.v4i2.520>.

Susanto, Dedi, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah." *QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (July 1, 2023): 53–61.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

Wali, Gaspar Naju Kaduwu, Wignyo Winarko, and Tatik Retno Murniasih. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya." *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi* 2, no. 2 (June 30, 2020): 164–73.
<https://doi.org/10.21067/jtst.v2i2.3574>.