

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE*
TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PAI
DI SMPN 12 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

NADILA

NIM. 22531100

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Di-

Curup

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Nadila mahasiswa IAIN Curup Prodi Pendidikan Agama Islam yang berjudul: "Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI DI SMP Negeri 12 Rejang Lebong" sudah dapat diajukan dalam ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan.

Terima Kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 27 Mei 2026

Pembimbing I



Prof. Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
NIP. 197409212000031003

Pembimbing II



Agus Rivan Oktori, M. Pd
NIP. 199108182019031008

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nadila
NIM : 22531100
Program Studi : Pendidikan Agama
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle*
Terhadap Kemampuan Kolaborasi Dalam Mata
Pelajaran PAI DI SMP Negeri 12 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini sepanjang pengetahuan penulis belum pernah diajukan oleh orang lain atau diterbitkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah dan disebutkan sebagai referensi. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar , saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 26 Mei 2026



Nadila
NIM. 22531100

LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: *gpo* /In.34/FT/PP.00.29/ 7/2026

Nama : Nadila
NIM : 22531100
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Pengaruh Media *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI di SMPN 12 Rejang Lebong

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada :

Hari/ Tanggal : Selasa, 23 Juni 2026
Pukul : 13.30–15.00 WIB
Tempat : Ruang 03 Gedung Munaqasah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah

TIM PENGUJI

Ketua,

Secretaris

Prof. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 19740921 200003 1 003

Agus Riyanto Oktori, M.Pd
NIP. 19910818 201903 1 008

Penguji I

Penguji II

Dr. Amrullah, M.Pd.
NIP. 19850328 202012 1 001

Siswanto, M.Pd
NIP. 19840723 202321 1 009

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Bakti Komalasari, M.Pd
NIP. 19791107 200003 2 004

KATA PENGANTAR



Assalammualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMPN 12 Rejang Lebong”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman

Adapun skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu (S1) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam. Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak peneliti mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd. I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd., selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd., M.Hum., selaku Wakil Rektor II.

4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Wakil Rektor III.
5. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
6. Ibu Selvi Pransiska, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
7. Ibu Zakiyah, M. Ag selaku Pembimbing Akademik.
8. Bapak Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan, petunjuk dan bimbingan yang sangat besar dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak Dr. Muhammad Idris, S.Pd.I, M.A., selaku dosen ahli validasi instrumen yang telah banyak membantu dan mengarahkan selama penyusunan instrumen penelitian.
10. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Agama Islam dan staf pengajaran di IAIN Curup yang telah membekali banyak pengetahuan dan pengalaman.
11. Kepala Sekolah SMP Negeri 12 Rejang Lebong, Bapak Ibu dewan Guru dan staf serta siswa kelas VIII yang telah mengizinkan dan membantu selama penelitian.
12. Ibu Ari Jayanti, S.Pd selaku Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 12 Rejang Lebong yang telah membantu dan membimbing selama penelitian.
13. Teristimewah untuk orang tua, keluarga, saudara, serta teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan yang tak terhingga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kelemahan yang ada. Atas bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terima kasih dan semoga Allah membalas kebaikan dengan pahala di sisi-Nya, Aamiinnnnn...

Curup, Mei 2026
Penulis

Nadila
NIM. 22531100

MOTTO

“Allah tidak pernah berkata semuanya mudah tetapi dua kali Allah menegaskan bahwa di setiap kesulitan pasti ada kemudahan.”

(Al-Insyirah:5-6)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan mu sebagai manusia.”

(Baskara Putra – Hindia)

“Perceraian dibalas PENCAPAIAN adalah janji seorang anak BROKEN HOME”

Katakan pada kegagalan-kegagalan itu aku menantangya sekali lagi

(Nadila)

KATA PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat dan karunia yang senantiasa diberikan untuk hidup penulis sehingga dapat menyelesaikan perjuangan selama kuliah ini. Karya ini penulis persembahkan untuk orang-orang terkasih.

1. Kepada surgaku ibunda tercinta Helpiana (Evi Rembulan). Perempuan hebat yang Allah SWT gariskan untuk mendampingi penulis mengarungi kerasnya kehidupan. 22 tahun aku dididik dan dibina dengan penuh ketulusan dan pengorbanan. Bekerja siang malam tanpa lelah, panas dingin tanpa keluhan demi melihat anakmu bisa berdiri di titik ini. Setiap tetes keringatmu, setiap doa yang kau panjatkan, setiap pengorbanan yang tak pernah kau ceritakan adalah alasan aku bertahan hingga hari ini. Penulis berharap segala lelah, peluh, dan kasih sayang yang tak pernah kurang di balas oleh Allah Al-Karim sepotong surga. Hari ini, kupersembahkan gelar S. Pd ini sebagai bukti kecil bahwa perjuanganmu tak sia-sia. Semoga aku selalu diberi ketegaran dan kekuatan, agar setiap usaha dalam hidupku dapat menghadiahkan kebahagiaan, kemudahan dan kebanggaan untukmu.
2. Kepada nenekku tercinta, Yus. Rumah pertama dan pelukan terhangat masa kecilku. Dengan rasa terima kasih tak terhingga, gelar S. Pd ini juga kupersembahkan kepadamu. Terima kasih tulus yang dengan sabar merawat, menjaga, dan menemaniku sejak penulis belum mengerti apa-apa. Setiap langkah tatihmu, setiap cucuran keringatmu, adalah bukti cinta yang

membuatku bisa tumbuh dan berdiri hingga hari ini. Penulis senantiasa memanjatkan doa semoga Allah Swt. melimpahkan kesehatan, keberkahan usia, serta pahala jariyah yang tiada putus untukmu. Semoga pencapaian hari ini dapat menjadi sedikit pengobat lelah dan menghadirkan rasa bangga di hatimu.

3. Kepada Mamangku, Exson, terima kasih karena sejak kecil hingga saat ini telah hadir mengisi kekosongan yang seharusnya penulis rasakan dari sosok seorang ayah. Terima kasih atas segala bimbingan, nasihat, kasih sayang, perlindungan, dukungan, serta bantuan materi yang diberikan dengan tulus tanpa pernah menganggapnya sebagai beban. Kehadiranmu menjadi sumber kekuatan dan tempat bersandar bagi penulis dalam menjalani kehidupan. Tak lupa ucapan terima kasih kepada Mamang bungsuku, Jodi yang telah menjadi pelindung di garda terdepan dan hadir layaknya sosok abang yang tidak pernah penulis miliki. Terima kasih karena selalu setia mendampingi, menjaga, dan memberi dukungan kepada penulis sejak kecil hingga detik ini.
4. Kepada Ayahanda Rozali Herman, terima kasih telah hadir dalam kehidupan kami. Kehadiran Ayah menjadi jawaban atas luka-luka lama, mengubah kesedihan menjadi kebahagiaan, serta menghadirkan arti pemimpin dan pelindung dalam keluarga. Ayah adalah tempat sandaran yang menenangkan, yang mengajarkan arti kasih sayang seorang ayah dengan tulus tanpa pernah membedakan antara penulis dengan anak kandung Ayah sendiri. Terima kasih atas segala lelah, kebaikan, perhatian, serta warna kebahagiaan yang dihadirkan dalam hidup kami sejak pertama kali datang ke keluarga ini.

Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan untukmu.

5. Kepada seluruh keluarga besar Kakek Suhai dan Nenek Yus serta anak menantunya, cicit dan piutnya, yang tidak dapat kusebutkan satu per satu. Terima kasih atas do'a, dukungan, dan kasih sayang yang telah kalian berikan selama ini. Kehadiran dan perhatian sekecil apapun menjadi kekuatan yang mengiringi setiap langkah penulis dalam menempuh perjalanan panjang hingga sampai pada titik ini.
6. Kepada Ak Alpen, Cik Lina, Yuk Indri, Bik Siska, Cik Elut, Enek Jumila, Sesilia Ambarici beserta keluarga, Ak Darmadi, Yok Gita, Bik Winda, Ak Legi, Fira Trianita, indi zinora, dan hesti terima kasih sudah menjadi keluarga yang selalu siap membantu selama penulis kuliah. Dukungan dan kebaikan dalam bentuk materi maupun hal sekecil apa pun sangat berarti dan meringankan langkah penulis hingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Kepada Sepupu-sepupuku tersayang serta keponakan lucu Arka dan Alfa, terima kasih atas dukungan, canda tawa, dan semangat yang menghibur penulis selama ini. Semoga kelak adik-adiku dan keponakanku juga bisa mencapai apa yang dicita-citakan. Jadikan perjalanan ini sebagai bukti bahwa keluarga kita juga mampu berpendidikan tinggi dan jangan pernah berhenti bermimpi besar.
8. Kepada Nila Anisa Mutia dan Niluh Ramadani terimakasih selalu ada buat penulis dari pertama kali masuk kuliah sampai detik ini, semoga setiap

kebaikan, tumpangan dan bantuan kalian selama ini diganti dengan hal-hal yang baik.

9. Kepada Donna Via Ronela, terima kasih telah kebersamaan penulis sejak usia 2 tahun hingga sampai di titik ini. semoga apa yang kita cita-citakan dengan mudah kita raih. Tak lupa ucapan terimakasih kepada Tesa Ginasti yang selalu hadir disaat penulis dalam kondisi terburuk dan setia menemani penulis dalam berbagai keadaan sehingga penulis bisa tepat waktu menyelesaikan skripsi ini. Semoga bersama menggapai cita-cita.
10. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan: Pita Ade Putri, Nadia Permata, Marimbi Putri, Liosin Lara, Anis Sugiarti, Arum, Shinta, Fintari, M. Irsyad Fikri, Felisiya Bela Pertiwi yang telah memberikan semangat, dukungan, bantuan dan warna dalam perjalanan ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua penghuni kosan putri Pak Ayek : Rizki Ade Putri, Senja Aprilia, Agnis Apriani, dan Dwi Haja Poseka yang telah banyak menghibur dan membantu penulis selama ini. Serta kepada teman-teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas segala dukungan, perhatian, dan kebersamaan yang telah diberikan selama ini. Semoga segala kebaikan yang diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah Swt.
11. Terakhir, untuk perempuan manis dan ceria bernama Nadila sebagai penulis skripsi ini. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini yang sudah memilih untuk tetap tertawa di tengah lelah, tetap tersenyum di tengah ragu dan tetap melangkah meski jalan terasa panjang dan sunyi. Kamu pernah jatuh, pernah

bertanya “sampai kapan?”, pernah merasa sendiri di tengah ramai. Tapi lihatlah sekarang, kamu tetap di sini, masih utuh, masih berusaha dan masih membawa cahaya kecil yang tidak pernah benar-benar padam. Hari ini, izinkan dirimu bangga bukan karena semuanya sempurna, tapi karena kamu tidak pernah berhenti mencoba. Semoga gelar ini bukan akhir, melainkan pintu pertama dari banyak hal baik yang sedang menantimu. Tetaplah menjadi gadis manis nan ceria yang tidak takut bermimpi besar, yang membawa hangat ke mana pun ia pergi dan yang selalu percaya bahwa dirinya layak untuk bahagia.

ABSTRAK

Nadila NIM. 22531100 “Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Kolaborasi dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong”

Rendahnya kemampuan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI, masih menjadi permasalahan yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, kerja sama, komunikasi, dan interaksi antarsiswa dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*, mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa, serta mengetahui tingkat peningkatan kemampuan kolaborasi siswa setelah penerapan media tersebut pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 12 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* dalam bentuk *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas VIII A yang ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket kemampuan kolaborasi siswa. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil 23 butir pernyataan dinyatakan valid dan nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,885 yang menunjukkan kategori sangat reliabel. Analisis data meliputi analisis deskriptif, uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dengan bantuan SPSS versi 24.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 62,48, sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 87,24. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,4598, dengan nilai minimum 0,13 dan maksimum 0,72. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai tersebut berada pada rentang 0,30–<0,70 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI dengan tingkat efektivitas peningkatan dalam kategori sedang.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Kemampuan Kolaborasi, Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	viii
KATA PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Rumusan Penelitian.....	13
D. Batasan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Kemampuan Kolaborasi Siswa	17
1. Pengertian Kemampuan Kolaborasi.....	17
2. Indikator Kemampuan Kolaborasi Siswa.....	19
3. Karakteristik Kemampuan Kolaborasi.....	20
4. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kolaborasi	22
B. Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	23
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2. Fungsi Media Pembelajaran	24
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	25
4. Media <i>Baamboozle</i>	26

C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Penelitian Relevan.....	36
E. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel	43
D. Variabel Penelitian	45
E. Definisi Operasional Variabel.....	46
F. Prosedur Penelitian	48
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
H. Uji Coba Instrumen	52
I. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	66
B. Hasil Temuan Penelitian	73
C. Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skema One Group Pretest-Posttest Design	42
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	44
Tabel 3. 3 Data Sampel Penelitian	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen kemampuan kolaborasi.....	51
Tabel 3. 5 Validitas Ahli	53
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	55
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reabilitas	59
Tabel 4. 1 Daftar Guru SMPN 12 R/L	70
Tabel 4. 2 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin	71
Tabel 4. 3 Jumlah Siswa Berdasarkan Usia	71
Tabel 4. 4 Jumlah Siswa Berdasarkan Agama	72
Tabel 4. 5 Daftar Sarana dan Prasarana	72
Tabel 4. 6 Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest	74
Tabel 4. 7 Deskripsi Data Pretest	75
Tabel 4. 8 Klasifikasi Kategori Skor Pretest	76
Tabel 4. 9 Klasifikasi Tingkat Kemampuan Kolaborasi Pretest Siswa.....	76
Tabel 4. 10 Deskripsi Data Posttest.....	77
Tabel 4. 11 Klasifikasi Kategori Skor Posttest.....	78
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis	82
Tabel 4. 14 Hasil Uji N-Gain	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Media <i>Baamboozle</i>	11
Gambar 2. 2 Tampilan awal media Baamboozle.....	28
Gambar 2. 3 Pilihan permainan media Baamboozle	29
Gambar 2. 4 Tampilan awal	30
Gambar 2. 5 Fitur Baamboozle	30
Gambar 2. 6 Memilih jenis soal	30
Gambar 2. 7 Membuat Soal	31
Gambar 2. 8 Memilih Metode.....	31
Gambar 2. 9 Soal siap digunakan.....	32
Gambar 2. 10 Kerangka Berpikir	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	93
Lampiran 2 SK Izin Penelitian.....	94
Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian.....	95
Lampiran 4 SK Selesai Penelitian.....	96
Lampiran 5 Kartu Bimbingan	97
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen	98
Lampiran 7 Angket Observasi Awal.....	99
Lampiran 8 Tabulasi Data Responden Pra Penelitian	101
Lampiran 9 Lembar Validasi Angket	102
Lampiran 10 Angket Uji Coba	104
Lampiran 11 Tabulasi Data Responden Uji Coba	108
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas.....	109
Lampiran 13 Hasil Reliabilitas	110
Lampiran 14 Angket Penelitian.....	111
Lampiran 15 Tabulasi Data <i>Pretest</i>	114
Lampiran 16 Tabulasi Data <i>Posttest</i>	115
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas	116
Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis.....	117
Lampiran 19 Hasil Aanalisis Statistik Deskriptif.....	118
Lampiran 20 Dokumentasi.....	119
Lampiran 21 Biodata Penulis	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meningkatkan pendidikan di Indonesia di era Revolusi Industri 4.0 sangat penting mengingat peran krusial pendidikan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang mampu mengatasi masalah dan meraih peluang di ekonomi digital yang semakin canggih ini. Munculnya teknologi baru seperti kecerdasan buatan, *big data*, dan *internet of things*, yang memungkinkan orang untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, akurat, dan efisien, merupakan tanda Revolusi Industri 4.0, sebuah pergeseran global besar dalam komunikasi dan teknologi.¹

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh OECD, Indonesia masih berada di bawah rata-rata dalam hal kemampuan *problem solving kolaboratif*.² Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan kolaborasi di kalangan peserta didik masih perlu mendapatkan perhatian lebih serius. Pernyataan ini juga menyoroti kebutuhan siswa untuk berkolaborasi secara efektif melalui metode pengajaran inovatif, salah satunya adalah penggunaan media pendidikan yang mendorong interaksi dan kerja tim antar siswa.

¹ Niluh Ari Kusumawati, “Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Era,” *Penjaminan Mutu* 9, no. 2 (2023): 143–144.

² OECD, “*PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*,” vol. I, 2022, https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en.html.

Kemampuan untuk mengelola media dan teknologi secara efektif dalam pembelajaran PAI sangat diperlukan mengingat kemajuan teknologi yang pesat saat ini. Guru dapat lebih baik menyampaikan pengetahuan, mempromosikan nilai-nilai, dan membantu siswa menguasai keterampilan dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran PAI. Meskipun demikian, masih ada kendala dalam mengintegrasikan media dan teknologi ke dalam pengajaran PAI, seperti ketidaktahuan guru tentang media dan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengajaran.³

Pembelajaran PAI sering kali menghadapi paradigma pembelajaran konvensional di mana pengajar berperan sebagai sumber informasi utama bagi siswa. Pendekatan ini cenderung kurang mengeksplorasi potensi kolaborasi dan kreativitas siswa dengan kurang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan standar pendidikan dalam Pendidikan Agama Islam, media dan teknologi harus diintegrasikan.⁴ Oleh karena itu, diperlukan integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

³ Ani Cahyadi, Darul Qutni, and Saifullah, “Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Media,” *Berajah Journal* 4, no. 2 (2024), Hal.452.

⁴ Sri Hartati, “Penggunaan Teknik Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Mendorong Kolaborasi Dan Kreativitas Siswa,” *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 3, no. 7 (2024), Hal.309-310.

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik ini merupakan bentuk pelaksanaan dari tujuan pendidikan nasional Indonesia, Sesuai dengan Undang-Undang No. 20. Tahun 2003 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."⁵

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, kegiatan pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membentuk atau mengembangkan kepribadian manusia sehingga mereka menjadi orang-orang yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki akhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Dengan kata lain, tujuannya adalah untuk menjadikan siswa sebagai individu yang berguna dan bermanfaat bagi diri mereka sendiri, bangsa, dan agama.

Kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya kerja sama dan musyawarah dalam

⁵ "Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," Pub. L. No. 20 (2003), <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.

menyelesaikan suatu urusan. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt dalam Surah Asy-Syūrā [42]: 38, disebutkan :

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَى بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنفِقُونَ

Artinya: *“Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya, melaksanakan salat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah di antara mereka; dan mereka menginfakkan sebagian dari rezeki yang Kami berikan kepada mereka.”* (Q.S. Asy-Syūrā [42]: 38)

Berdasarkan Q.S. Asy-Syūrā ayat 38, Islam mengajarkan bahwa setiap urusan hendaknya diselesaikan melalui musyawarah. Nilai musyawarah tersebut sejalan dengan kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran, yaitu kemampuan siswa untuk berpartisipasi aktif, bertukar ide, menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Melalui kegiatan kolaboratif, siswa belajar untuk mengemukakan pendapat, menerima perbedaan, dan mengambil keputusan secara bersama-sama. Oleh karena itu, kemampuan kolaborasi perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran karena dapat membentuk sikap kerja sama dan kebersamaan yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Pembelajaran abad 21 ini, bercirikan tentang pembelajaran keterampilan dan literasi yang mewajibkan siswa memiliki empat kemampuan yaitu 4C. Terdiri dari kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, kemampuan komunikasi, dan kemampuan kolaborasi. Pendidikan nasional menegaskan pada

pembelajaran abad 21 bersifat *Student Center*. Salah satu kemampuan yang dapat meningkatkan keterampilan di abad 21 ini, yaitu kemampuan kolaborasi.⁶ Manfaat dari mengajarkan keterampilan abad 21 bagi siswa adalah mampu menumbuhkan siswa yang terampil berkomunikasi dengan berbagai perbedaan. Siswa mampu menjalin kerja sama yang saling menguntungkan untuk tujuan yang sama. Siswa akan memiliki pendirian, pendapat, dan penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi, baik diri sendiri maupun masyarakat. Siswa akan mampu mengkreasi hal-hal baru dengan menganalisis peluang, tantangan, dan kemampuannya secara mahir.⁷

Dalam proses pembelajaran terdapat dua aktivitas yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, yaitu guru mengajar dan siswa belajar. Guru sebagai fasilitator harus mampu untuk merancang proses pembelajaran yang efektif dengan memberikan peluang/kesempatan kepada siswa agar dapat mengembangkan kompetensi yang dimilikinya termasuk mengembangkan keterampilan kolaborasi yang merupakan salah satu keterampilan yang wajib dimiliki dalam menghadapi tantangan abad 21. Seorang pendidik hendaknya tidak hanya mengajarkan kemampuan akademis tetapi juga melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan kerja sama, karena tindakan ini akan bermanfaat bagi peserta didik untuk

⁶ Mardawati, Agustan Syamsuddin, and Rukli, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD," Indonesian Journal of Educational Science (IJES) 05, no. 1 (2022), Hal 57.

⁷ Slamet Widodo and Rizky Kusuma Wardani, "Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) Di Sekolah Dasar," Jurnal Program Studi PGMI 7, no. 2 (2020), Hal. 187.

dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi dan menentukan keberhasilan dalam hubungan sosial dimasyarakat.⁸

Di perkembangan zaman saat ini teknologi sangat berperan dan berpengaruh penting dalam kehidupan manusia masih banyak orang yang kurang paham dalam menggunakan sebuah teknologi, salah satunya yaitu guru. Maka, dari itu kita perlu mengembangkan kemampuan kita dalam menggunakan sebuah teknologi.⁹ Seorang guru harus bisa menciptakan suasana yang baik di dalam kelas pada saat mengajar dengan melakukan berbagai cara untuk dapat menyampaikan materinya ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran semenarik mungkin.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, pemanfaatan dari sebuah teknologi salah satunya yaitu, teknologi dapat digunakan dalam membantu sebuah proses pembelajaran di dalam kelas. Saat ini masih banyak guru yang melakukan proses pembelajaran hanya dengan menggunakan sebuah buku, padahal masih banyak cara lain untuk melakukan proses pembelajaran kepada siswa. Seorang guru harus mampu mengembangkan proses

⁸ Muh. Rizal Kurniawan Yunus, "Analisis Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas XI MIA Negeri 1 Barru Pada Model Pembelajaran Kooperatif Number Heads Together," *Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2023), Hal. 351-352.

⁹ Amrullah et al., "Development of Learning Materials Based on the IDEAL Stage Model in Project-Based Learning (PjBL) to Enhance Students' Problem-Solving Skills," *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9 (2025): 66.

¹⁰ Amrullah Amrullah, Eka Apriani, and Muhammad Idris, "Enhancing Pedagogical Competence of Pre-Service Islamic Education Teachers through Peer Assessment and Constructive Feedback," *Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2025): 191-208.

pembelajarannya untuk meningkatkan pemikiran siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan sebuah media pembelajaran.¹¹

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan pihak sekolah yakni Wakil Kepala Sekolah, Bidang Kurikulum dan Guru PAI di SMPN 12 Rejang Lebong terkait pembelajaran diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMPN 12 Rejang Lebong adalah kurikulum merdeka. Proses pembelajaran dikelas, guru masih kurang menggunakan metode dan media yang menarik, interaktif dan inovatif dengan hanya menampilkan bahan ajar berupa PPT, buku cetak, penggunaan papan tulis, metode ceramah dan metode diskusi.¹²

Kemudian, jika diskusi berlangsung sebagian besar siswa jarang mengemukakan ide, saran, pendapat, atau solusi dalam diskusi. Siswa cenderung belum mampu bekerja sama dan saling berkontribusi dalam diskusi kelompok. Selain itu, jika diberi tugas kelompok, hanya beberapa siswa yang mengerjakan sedangkan anggota lainnya justru membahas hal lain di luar materi pelajaran dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bercerita sehingga tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII A SMP Negeri 12 Rejang Lebong, hasil rata-rata

¹¹ Mawar Sari et al., “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024), Hal. 206.

¹² Sri Hidayanti (Kepala Sekolah), Siti Fatimah (Wakasek), dan Ari Jayanti (Guru PAI), *Wawancara oleh peneliti, SMPN 12 Rejang Lebong, 8 September 2025*

angket awal kemampuan kolaborasi siswa menunjukkan 51,04, yang berarti siswa belum menunjukkan kemampuan berkolaborasi secara aktif dalam kelas. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong sedang dengan kecenderungan rendah. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

Permasalahan ini juga ditemukan oleh peneliti lain yang dilakukan oleh Rahmat Darmawan dan Rizqi Ilyasa Aghni menemukan rendahnya kemampuan kolaborasi pada siswa program keahlian Akuntansi dan Lembaga Keuangan di SMK Muhammadiyah 1 Baturetno. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam memberikan pendapat atau menjawab pertanyaan, serta sikap individualistis yang ditunjukkan oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung.¹³ Dengan demikian, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk melatih serta meningkatkan kemampuan kolaborasi mereka.

Kemampuan kolaborasi saat ini menjadikan proses kerja sama sebagai suatu struktur interaksi yang diatur dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memfasilitasi upaya kolektif dalam mencapai tujuan bersama. Kemampuan kolaborasi telah menjadi keterampilan penting untuk mencapai hasil yang efektif. Kolaborasi memungkinkan siswa untuk

¹³ Rahmat Darmawan and Rizqi Ilyasa Aghni, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga," POLYGOT : Jurnal Ilmiah 20, no. 1 (2024), Hal. 78.

bekerja secara bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, kolaborasi lebih dari sekedar kerja sama. Kolaborasi merupakan keseluruhan proses pembelajaran yang tergambar kan dari guru mengajar siswa, siswa mengajar satu sama lain atau bahkan siswa mengajar guru.¹⁴ Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tanggung jawab terhadap pembelajar lain selain diri mereka sendiri sehingga dalam pencapaian tujuan pembelajaran melibatkan siswa yang saling membantu dalam belajar dan memahami pelajaran. Keterampilan kolaborasi menjadi suatu hal yang wajib untuk dapat dikembangkan pada diri siswa.¹⁵

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Media pembelajaran tidak hanya berdampak bagi perkembangan kognitif siswa, tetapi juga dapat mengembangkan daya imajinasi dan keterampilan siswa, salah satunya keterampilan kolaborasi.¹⁶ Lebih lanjut, keterampilan kolaborasi siswa dapat dipicu dengan media pembelajaran yang menerapkan metode kolaboratif. Artinya, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai

¹⁴ Sutarto Sutarto, “Strategi Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c ’s (Kolaborasi , Komunikasi , Berpikir Kritis Dan Kreatif) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” 9, no. 3 (2023): 1543–52.

¹⁵ Muh. Rizal Kurniawan Yunus, “Analisis Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Barru Pada Model Pembelajaran Kooperatif Number Heads Together.” *Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2023), Hal. 351.

¹⁶ Laelatul Munawaroh, Siti Nurafiah, and Patra Aghtiar Rakhman, “Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN Tembong 2,” *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, no. 9 (2024), Hal.6239.

alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi wahana untuk merangsang keterampilan kolaborasi siswa.¹⁷

Dengan demikian, integritas media pembelajaran yang mempromosikan metode kolaboratif menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis dan karakteristik materi yang akan disampaikan kepada siswa. Selain itu, pemilihan media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, media pembelajaran yang dipilih semestinya mengandung kegiatan yang merangsang kolaborasi siswa, salah satu alternatifnya yaitu media pembelajaran *Baamboozle*.¹⁸

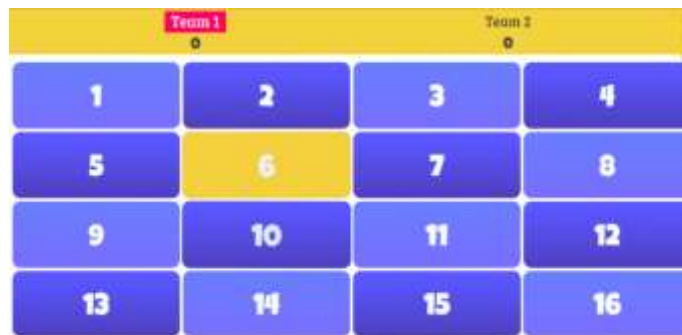
Baamboozle merupakan sebuah platform interaktif yang menyediakan kuis dan permainan edukatif. *Baamboozle* adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. *Edugames* itu bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai UH, UTS, maupun UAS. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan adaptif dengan berbagai materi. Senada dengan para siswa guru-guru juga

¹⁷ Abdullah Najib, Badruli Martati, and Meirza Nanda Faradita, "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran IPAS", *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024), Hal.1967.

¹⁸ Rahmat Darmawan and Rizqi Ilyasa Aghni, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga," *POLYGOT : Jurnal Ilmiah* 20, no. 1 (2024), Hal. 83.

merasa keberadaan aplikasi desain yang mudah dioperasikan tentunya akan memudahkan mereka dalam mempersiapkan pembelajaran sebab proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bervariasi.¹⁹

Gambar 1. 1 Media *Baamboozle*



Baamboozle tidak hanya berfungsi untuk mengisi waktu luang dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga membantu dalam pembelajaran melalui kesenangan. Menurut penelitian terdahulu, “Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang menawarkan kesempatan untuk mempelajari bahasa asing dalam lingkungan yang santai dan menarik”. Media *Bamboozle* mempromosikan gagasan bahwa belajar harus menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bertujuan untuk mendukung para pendidik dalam memperkuat konsep-konsep utama sambil melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

¹⁹ Tri Mulya, Nunu Mahnun, and Anggi Rosita Dewi, “Efektivitas Penggunaan Media *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa Di SDIT BPMAA Pekanbaru”, *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2025), Hal. 131.

Selain itu, *Bamboozle* menawarkan kesempatan untuk bekerja sama di antara siswa.²⁰

Dengan berdasarkan latar belakang di atas, media pembelajaran *Baamboozle* berpotensi dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Namun, belum ada penelitian yang menyelidiki pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa di jenjang SMP terutama di SMP Negeri 12 Rejang Lebong. Oleh sebab itu, mengingat pentingnya kemampuan kolaborasi dan kelebihan yang ditawarkan oleh media pembelajaran *Baamboozle*, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut ke dalam bentuk karya ilmiah dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Kolaborasi Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal dan tinjauan terhadap kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sedang berjalan di SMP Negeri 12 Rejang Lebong, terdapat beberapa masalah yang melatar belakangi penelitian ini, yaitu:

1. Proses pembelajaran dikelas, guru masih kurang menggunakan metode dan media yang menarik, interaktif dan inovatif dengan hanya menampilkan bahan ajar berupa PPT, buku cetak, penggunaan papan tulis, metode ceramah dan metode diskusi.

²⁰ Hiba Qureshi and Sahib Khatoon, "The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizizz and Baamboozle of English Language Learners", *Pakistan Languages and Humanities Review* 7, no. 4 (2023), Hal. 185.

2. Mayoritas siswa hampir tidak pernah menyampaikan pemikiran, rekomendasi, pendapat, atau solusi mereka selama diskusi kelas. Dalam diskusi kelompok, siswa sering kesulitan untuk berkolaborasi dan saling mendukung.
3. Ketika guru memberikan tugas proyek kelompok, hanya sebagian kecil siswa yang mengerjakannya sementara yang lain membicarakan topik yang tidak berkaitan dengan pelajaran dan menghabiskan lebih banyak waktu bercerita.
4. Kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong rendah, dibuktikan melalui observasi pada kelas VIII A yang menunjukkan rata-rata siswa 51,04 jadi belum menunjukkan perilaku kolaboratif secara aktif dalam pembelajaran.

C. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan oleh penulis di atas, maka peneliti menemukan 3 rumusan masalah yang akan menjadi bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kemampuan kolaborasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong sebelum penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*?
2. Bagaimana tingkat kemampuan kolaborasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*?

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 12 Rejang Lebong ?

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka dalam hal ini pembahasan penelitian ini hanya dibahas sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan hanya pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 12 Rejang Lebong yang berjumlah 25 siswa.
2. Pembelajaran yang diberikan menggunakan media pembelajaran *Boombazle*
3. Penelitian ini difokuskan pada kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran PAI

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka peneliti ini memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong sebelum penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran PAI pada kelas VIII di SMP Negeri 12 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dan kemampuan kolaborasi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji topik sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru-guru di SMP Negeri 12 Rejang Lebong mengenai penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Bagi Siswa : Diharapkan siswa dapat merasakan dampak positif dari perbaikan metode mengajar guru, sehingga minat belajar PAI

mereka meningkat, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan prestasi belajar.

- c. Bagi Sekolah : hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif sebagai sumber belajar bagi sekolah pada umumnya.
- d. Bagi Peneliti : Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menerapkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman dalam melaksanakan penelitian ilmiah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kolaborasi Siswa

1. Pengertian Kemampuan Kolaborasi

Kemampuan kolaborasi adalah keterampilan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Kemampuan ini mencakup komunikasi efektif, pembagian tugas, pemecahan masalah secara bersama-sama, dan pengambilan keputusan yang demokratis. Dalam bidang pembelajaran, kolaborasi menjadi salah satu keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa untuk menghadapi tantangan global.¹ Menurut *Greenstein* dalam Mawardi, Sunbanu, dan Wardani, keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan untuk bekerja sama secara efektif, menunjukkan rasa hormat terhadap anggota tim yang berbeda, melatih kefasihan dan bersedia mengambil keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan.² Sejalan dengan pendapat Lusi, Nurbaya & Kania bahwa

¹ Dea Firmayanti And Indra Fardhani, “Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam,” Seminar Nasional Pendidikan IPA Dan Matematika 8, No. 1 (2023), Hal. 133.

² Mawardi, Halani Felda Sunbanu, and Krisma Widi Wardani, “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Twostray Di Sekolah Dasar,” Jurnal Basicedu 6, no. 4 (2022), Hal. 2038.

keterampilan kolaborasi meliputi kemampuan mengakomodasi orang lain untuk ikut serta dalam suatu kerja tim.³

Kemampuan kolaborasi ini diperlukan untuk siswa saling berdiskusi mengenai permasalahan yang ada, sehingga dapat mencapai tujuan dengan mudah dan cepat. Siswa yang berkompeten dalam kemampuan kolaborasi memiliki ciri seperti mampu beradaptasi dengan kelompok yang heterogen, bertanggung jawab mengerjakan tugas, menghargai anggota lain. Dengan adanya keterampilan kolaborasi, siswa yang pasif dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.⁴

Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kolaborasi bukan hanya sekadar kemampuan bekerja dalam kelompok, tetapi juga mencerminkan kualitas diri seseorang dalam membangun hubungan sosial yang sehat. Kemampuan berkolaborasi menuntut adanya saling ketergantungan yang positif, rasa tanggung jawab, serta komitmen bersama dalam mencapai tujuan. Selain itu, kemampuan kolaborasi ini juga berperan penting dalam membentuk keseimbangan hidup dan menjadi salah satu keterampilan

³ Lusi Susanti et al., *“Pendidikan Abad 21”* (Jawa Barat: CV. Edupedia Publisher, 2024), Hal. 17-18.

⁴ Salma Indah Sudibyo and Elok Khoirunnisa, *“Profil Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD,”* ScienceEdu 6, no. 1 (2023), Hal 93.

penting yang harus dikembangkan oleh peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan di era Revolusi Industri 4.0.

2. Indikator Kemampuan Kolaborasi Siswa

Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang membangun hubungan baik dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang sama dalam suatu kelompok. Berdasarkan penelitian yang mengacu pada teori kemampuan kolaborasi menurut *Greenstein*, indikator kemampuan kolaborasi meliputi berpartisipasi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, saling menghargai antar anggota kelompok.⁵

a. Berkontribusi secara aktif

Indikator ini terbentuk ketika siswa mengemukakan ide, saran atau solusi dalam diskusi karena pada tahap ini siswa saling berdiskusi untuk mencari informasi lalu merumuskan masalah untuk mengetahui pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan. Hal ini akan membuat siswa terbuka terhadap anggota kelompok dan saling bergantung untuk memecahkan masalah.

b. Bekerja secara produktif

Indikator ini bertujuan untuk membantu siswa dapat mencari informasi dari berbagai sumber, mengerjakan tugas yang

⁵ Irma Dhitasarifa, Anna Dyah Yuliatun, and Erna Noor Savitri, “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di SMP Negeri 8 Semarang,” Seminar Nasional IPA XIII 2, no. 1 (2023), Hal. 685.

berbeda dengan baik dan menggunakan waktu dengan efisien dengan tetap fokus atau tugas yang dikerjakan serta berdiskusi dengan kelompoknya.

c. Bertanggung jawab

Indikator ini melatih siswa untuk selalu menghadiri pertemuan tepat waktu pada saat berdiskusi. Sehingga pada tahap ini siswa menunjukkan bertanggung jawab dalam pertemuan kelompok untuk berdiskusi, mencari informasi dan bertukar pendapat.

d. Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi

Indikator ini terbentuk dalam kesediaan untuk menerima keputusan bersama, menunjukkan fleksibilitas dalam bekerja sama dan menerima kritik dan saran. Menyelesaikan perspektif yang berbeda untuk mencapai solusi masalah dan berkompromi dengan tim untuk menyelesaikan masalah.

e. Saling menghargai antar anggota kelompok

Indikator ini mengajarkan siswa untuk bersikap sopan dan baik terhadap orang lain, mendengarkan dan menghormati pendapat orang lain, dan menghargai kontribusi atau usaha orang lain.

3. Karakteristik Kemampuan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a. Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dan penuh rasa hormat dengan tim yang beragam.
- b. Melatih fleksibilitas dan kemauan untuk membantu dalam membuat kompromi yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.
- c. Mengasumsikan tanggung jawab bersama untuk pekerjaan kolaboratif dan menghargai kontribusi individu yang dibuat oleh masing-masing anggota kelompok.⁶

Dalam Maman, Klemm mencantumkan ciri-ciri pembelajaran kolaboratif sebagai berikut: (1) ketergantungan positif; (2) interaksi; (3) tanggung jawab individu dan kelompok; (4) pengembangan keterampilan interpersonal; (5) pembentukan kelompok heterogen; (6) berbagi pengetahuan antara guru dan siswa; (7) berbagi wewenang antara guru dan siswa; dan (8) guru bertindak sebagai mediator.⁷

Selain itu, menurut Siswati, terdapat beberapa karakteristik dari pembelajaran kolaboratif, yaitu:⁸

- a. Pembelajaran dilakukan dalam kelompok yang dibentuk secara sengaja.
- b. Siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.

⁶ Bambang Pujiasmanto et al, *"Agroeduwisata Serat Nanas Sebagai Produk Unggulan Dan Digital Marketing Bidang Seni Di Desa Karungan, Plupuh, Sragen"* (Crobogan: CV Sarnu Untung, 2023). Hal. 110

⁷ Maman A. Najid Binfas et al, *"Procedings International Seminar & Book Review of Manonism Multidisciplinary Creativity And Characteristics Of Advanced Education"* (Jakarta: Uhamka Press, 2021). Hal. 242

⁸ Bea Hana Siswati, *"Inovasi Pembelajaran Biologi Di Kawasan Pertanian Industrial"* (Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2022). Hal. 38.

- c. Siswa difasilitasi untuk belajar dari rekan sekelompok dan dari proses interaksi sosial.
- d. Siswa difasilitasi untuk belajar dengan cara yang lebih efektif.
- e. Siswa difasilitasi untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.
- f. Guru mengatur proses pembelajaran dan memberikan dukungan, bukan menjadi pemberi seluruh informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi ditandai oleh kemampuan individu untuk bekerja sama secara efektif dalam kelompok guna mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini juga mencakup adanya tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok, serta hubungan saling ketergantungan positif antar anggota sebagai dasar utama terjalinnya kerja sama. Selain itu, kolaborasi memberi peluang bagi berkembangnya kemampuan interpersonal secara optimal dan mendorong terjadinya pertukaran pengetahuan antara guru dan siswa. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran dan memberikan dukungan, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kolaborasi

Ada banyak kemungkinan yang mempengaruhi keberhasilan upaya kolaborasi siswa. Kemampuan tersebut dibagi menjadi empat tingkatan sebagai berikut:

- a. *Forming* (membentuk), yaitu kemampuan paling dasar untuk membangun kelompok belajar yang bekerja sama.
- b. *Functioning* (memfungsikan), yaitu kemampuan siswa untuk mengendalikan kegiatan kelompok, menyelesaikan tugas, dan menjaga hubungan kerja yang efektif.
- c. *Formalizing* (merumuskan), yaitu kemampuan membangun ide dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan untuk mendorong penggunaan metode atau strategi berpikir tingkat tinggi dan memaksimalkan penguasaan materi yang diajarkan.
- d. *Fementing* (mengembangkan), yaitu kemampuan untuk mengembangkan materi yang dipahami, mengatasi konflik kognitif dan mencari lebih banyak informasi saat mengkomunikasikan hasil.⁹

B. Media Pembelajaran *Baamboozle*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta

⁹ Agung Dwi Saputro, “Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar LKS Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas IV Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu,” Skripsi : IAIN Curup. (2025). Hal. 21.

didik dalam proses pembelajaran.¹⁰ Media juga berperan penting karena menjadi unsur yang menyatu dalam proses belajar mengajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah.¹¹ Pendapat tersebut Sejalan dengan

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga mengurangi perbedaan penafsiran, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, serta membantu efektivitas pembelajaran karena materi dapat disajikan lebih konkret dan terstruktur.¹² Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan variatif. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai

¹⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), Hal. 3-5.

¹¹ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*" (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2004), hlm.

sarana pendukung dalam proses belajar mengajar yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berdasarkan konsep yang dirujuk oleh Arsyad dari Gerlack dan Ely media pembelajaran memiliki beberapa ciri yang membuatnya efektif digunakan dalam proses belajar.

a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif yaitu kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa sehingga fenomena yang terjadi dapat diamati berulang tanpa bergantung pada waktu kejadian.

b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif yaitu kemampuan media untuk mengubah atau menata kembali penyajian peristiwa, misalnya mempercepat, memperlambat, mengulang, atau menyederhanakan proses sehingga lebih mudah dipahami peserta didik.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu kemampuan media untuk mendistribusikan informasi kepada banyak peserta didik secara

¹² Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*" (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), Hal.21

serempak sehingga pengalaman belajar yang diterima lebih seragam.¹³

4. Media *Baamboozle*

Perkembangan teknologi telah mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu media pembelajaran yang banyak dimanfaatkan adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara individu maupun kelompok, peserta didik didorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

a. Pengertian *Baamboozle*

Media pembelajaran *Baamboozle* adalah sebuah platform yang dapat digunakan guru dalam merancang kuis atau permainan edukatif yang dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok.¹⁴ Platform ini berfungsi sebagai instrumen penilaian dan

¹³ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*" (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004) Hal. 12-14

¹⁴ Juita Cahyani Putri et al., "*Implementasi Baamboozle Game Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun,*" Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 9, no. 1 (2025), Hal. 297.

media pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa melalui komponen yang kompetitif dan kolaboratif.¹⁵

Menurut teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, proses belajar berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Pengetahuan dibangun melalui kerja sama, diskusi, dan pemberian bantuan (*scaffolding*) dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD).¹⁶ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran Baamboozle yang dirancang dalam bentuk permainan kelompok dapat memfasilitasi interaksi, diskusi, dan kerja sama antarsiswa sehingga berpotensi mendukung berkembangnya kemampuan kolaborasi.

Media pembelajaran *Baamboozle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena menyediakan permainan edukatif berbentuk kuis yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁷

¹⁵ Bintang Erdinda, "Pengembangan Media Interaktif Berbantu Baamboozle Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN 105297 Helvetia," *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif* 6, no. 2 (2025), Hal. 238.

¹⁶ Listiana Dewi and Endang Fauziati, "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky," *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021): 163–74.

¹⁷ Putri et al., "Implementasi Baamboozle Game Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2025), Hal. 297-298.

Berdasarkan uraian tersebut, *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang menerapkan konsep *Game Based Learning*. Melalui aktivitas permainan edukatif yang dilakukan secara berkelompok, media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar pendapat, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas bersama. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* secara teoritis berpotensi mendukung berkembangnya kemampuan kolaborasi siswa.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Baamboozle*

- 1) Langkah-langkah untuk mengakses *Baamboozle* sebagai media pembelajaran PAI dimulai dengan membuka halaman utama situs resmi *baamboozle* kemudian melanjutkan dengan mengklik opsi "*Play Game*" seperti yang terlihat pada

Gambar 2. 1 Tampilan awal media *Baamboozle*



- 2) Setelah itu, pengguna dapat memilih permainan yang diinginkan, lalu *mengklik* opsi bermain untuk memulai aktivitas pembelajaran interaktif.

Gambar 2. 2 Pilihan permainan media *Baamboozle*



- 3) Tahap berikutnya, pendidik dapat membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, dengan pilihan jumlah tim sebanyak 2, 4, atau 8. Tampilan *Baamboozle* akan terlihat seperti
- 4) Setelah pembagian tim dilakukan, guru dapat memilih jenis permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan di kelas.¹⁸

Selain memanfaatkan permainan yang telah tersedia di situs *Baamboozle*, Guru atau pengajar dapat membuat soal sendiri pada platform *Baamboozle* ini, dengan menyesuaikan materi atau topik yang akan disampaikan dikelas pada saat itu. Dapat pula disesuaikan dengan kondisi atau karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik dikelas. Berikut langkah-langkah pembuatan soal sendiri dalam *media Baamboozle*:

- 1) Masuk laman atau situs web <https://www.baamboozle.com/> kemudian buat akun dengan klik *Join For Free*, masukkan alamat email dan buatkan *password*

¹⁸ Puji Lestari Muhammad Lutfi, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang," *Sosiolium : Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, no. 7 (2021), Hal. 30.

Gambar 2. 3 Tampilan awal



- 2) Setelah itu, ketika pengguna sudah masuk ke halaman seperti gambar klik + permainan “ yang berada di sebelah kiri bawah

Gambar 2. 4 Fitur *Baamboozle*



- 3) Kemudian lanjut lengkapi judul, keterangan dan bahasa, setelah itu klik simpan yang terlihat di gambar *Gambar 2.6*

Gambar 2. 5 Memilih jenis



- 4) Setelah itu, pengguna dapat memilih jenis soal sesuai kebutuhan pilihan ganda atau *essay*, kemudian masukkan pertanyaan dan jawaban yang sudah disiapkan sebelumnya sesuai materi yang diajarkan, tentukan *point*, dan tambahkan gambar jika diperlukan, lalu klik “menyimpan” di bawah seperti yang ada pada *Gambar 2.7*

Gambar 2. 6 Membuat Soal



- 5) Setelah soal dibuat pengguna bisa memilih metode *game* untuk menyampaikan soal-soal tersebut kepada siswa, menyesuaikan dengan tingkatan kelas siswa lalu pilih metode kuis apa yang akan digunakan seperti *Quiziz*, *Classic*, dan *Classic Jr*

Gambar 2. 7 Memilih Metode



- 6) Kemudian setelah guru menyampaikan soal pada kotak dan siswa menjawab soal tersebut. Jika benar guru bisa mengklik benar dan jika salah guru bisa mengklik yang salah.

Gambar 2. 8 Soal siap digunakan



d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle*

Kelebihan media *Baamboozle* yaitu sebagai berikut :

- 1) *Website Baamboozle* memiliki tampilan yang menarik dan informatif,
- 2) *Website Baamboozle* memungkinkan pendidik untuk membuat *games* sendiri,
- 3) *Website Baamboozle* memudahkan pengguna untuk membuat akun,
- 4) *Website Baamboozle* dapat digunakan untuk kegiatan *ice-breaking* untuk meningkatkan suasana serta kondisi peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran,
- 5) Ketika mengakses *website Baamboozle*, pendidik tidak memerlukan persiapan yang banyak,

- 6) *Website Baamboozle* tidak hanya dapat digunakan oleh tenaga kependidikan tetapi dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat tanpa terkecuali,
- 7) *Website Baamboozle* salah satu media pembelajaran yang menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim.¹⁹

Adapun kekurangan *Baamboozle* dalam penelitiannya yaitu sebagai berikut :

- 1) Apabila pengguna tidak menggunakan akun *Baamboozle*, maka *games* yang telah dibuatnya bersifat terbuka atau publik yang dapat dimainkan oleh pengguna lain
- 2) Banyak fitur menarik yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun *Baamboozle*
- 3) Memerlukan aplikasi lain (pihak ketiga) untuk memainkannya pada saat pembelajaran *online*,
- 4) *Website Baamboozle* kurang dapat dijadikan sebagai acuan penilaian dalam kegiatan pembelajaran.²⁰

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada tiga landasan teori yang saling berkaitan, yaitu teori media pembelajaran, teori konstruktivisme sosial, dan teori kemampuan kolaborasi. Ketiga teori tersebut menjadi dasar dalam

¹⁹ Rida Mariska Sari and Ratih Purnama Pertiwi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri," *Finger: Journal of Elementary School* 3, no. 2 (2024), Hal. 63

²⁰ Tsurayya and Sukmawati, "Pemanfaatan Media Interaktif *Baamboozle* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Dinamika : Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* 6, No. 2, (2023), Hal. 90-91.

menjelaskan hubungan antara penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dengan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI.

Teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, *Baamboozle* diposisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan interaktif.

Selanjutnya, teori konstruktivisme sosial *Vygotsky* menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Pembelajaran akan berlangsung lebih optimal ketika peserta didik terlibat dalam diskusi, kerja sama, saling bertukar gagasan, dan memperoleh bantuan (*scaffolding*) dari lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* yang dilaksanakan melalui permainan kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, memecahkan masalah bersama, serta belajar secara kolaboratif.

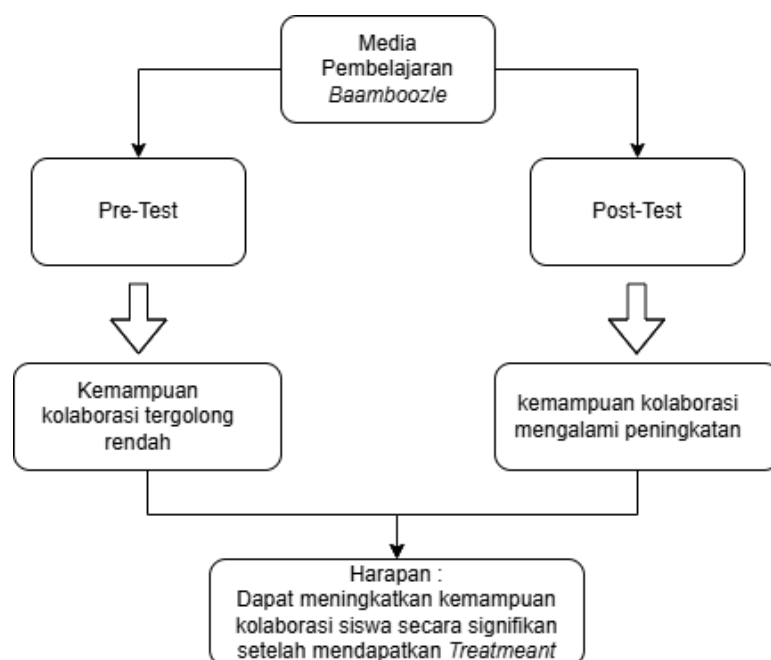
Kemampuan kolaborasi dalam penelitian ini mengacu pada teori *Greenstein* yang meliputi lima indikator, yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, serta saling menghargai antaranggota kelompok. Kelima

indikator tersebut menjadi acuan dalam mengukur kemampuan kolaborasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Baamboozle*.

Berdasarkan ketiga teori tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai media pembelajaran interaktif, didukung oleh proses belajar menurut teori konstruktivisme sosial Vygotsky, berpotensi menciptakan aktivitas belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, bertukar pendapat, dan menyelesaikan tugas secara bersama. Aktivitas tersebut sejalan dengan indikator kemampuan kolaborasi menurut *Greenstein*. Dengan demikian, secara teoritis penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* diduga memberikan pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir



D. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan hasil temuan studi "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Program Studi Akuntansi dan Keuangan Institusi" oleh Rahmat Darmawan dan Rizqi Ilyasa Aghni, terdapat dampak signifikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi mahasiswa Program Studi Akuntansi dan Keuangan Institusi, sebagaimana dibuktikan dengan uji t sampel independen. Konsekuensinya adalah guru dapat menggunakan materi pembelajaran *Baamboozle* dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran mereka untuk membantu mahasiswa menjadi lebih kolaboratif.. Berdasarkan hasil tes, nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen adalah 154,7, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 140,6. Nilai perbedaan rata-rata (*mean*) sebesar 14,148 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa, dengan selisih skor 14,148, skor rata-rata keterampilan kerja sama kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Adapun kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Darmawan dan Rizqi Ilyasa Aghni dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Akan tetapi,

perbedaan keduanya terletak perbedaan tempat, jenjang dan tingkat kelas sampel. Selain itu, pada desain penelitiannya juga berbeda Rahmat Darmawan dan Rizqi Ilyasa Aghni menggunakan *quasi-eksperimen* (dua kelompok), sementara peneliti menggunakan *pra-eksperimen* (*one-group pretest-posttest*).

2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wakina Bangol dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Smk Negeri 1 Kotamobagu”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan Terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dari yang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dengan yang tidak menggunakan media *Baamboozle*. Dapat dilihat dari perbandingan hasil pembelajaran yang dicapai oleh kelompok *Pre-test* dengan rata-rata 68,33 dengan nilai yang dicapai oleh kelompok *Post-test* dengan nilai rata-rata 86,30, hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 17,97. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, terdapat hasil yang menunjukkan perbedaan hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dengan memperoleh nilai signifikan (2-tailed) 0,00 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan analisis n-gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,54 pada kategori sedang maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* pada mata pelajaran PAI efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun kesamaan yang jelas terletak pada penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai variabel independen, serta kesamaan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). kedua penelitian juga sama-sama menggunakan desain penelitian *pra-eksperimen one-group pretest-posttest*. Namun, perbedaannya terdapat pada variabel terikat yang diukur penelitian Wakina Bangol berfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan peneliti mengkaji kolaborasi siswa. Selain itu, terdapat perbedaan jenjang dan tingkat kelas sampel, yaitu siswa kelas X SMK pada penelitian Wakina Bangol sementara peneliti memilih siswa kelas VIII yang menunjukkan populasi yang berbeda.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Agung Dwi Saputro dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Lks Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu”. Dalam penelitian ini menunjukkan berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini bahwa skor t_{hitung} yakni 13,468 dengan $N=24$. Sedangkan t_{tabel} untuk $N=24$ dengan taraf signifikan t_{tabel} yakni 2,073 dengan demikian skor t_{hitung} $13,468 \geq t_{tabel}$ 2,073. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam Penggunaan Bahan Ajar LKS Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Kemudian berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh skor 0,7066 yang berarti skor tersebut berada pada kategori tinggi. Kemudian rata-

rata *N-gain* persen berada pada persentase (%) *N-Gain* 56-75 yang menunjukkan rata-rata peningkatan kemampuan kolaborasi berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar LKS cukup efektif terhadap kemam,

Adapun kesamaan antara penelitian Agung Dwi Saputro dengan peneliti adalah sama-sama meneliti kemampuan kolaborasi siswa sebagai variabel Y dengan pendekatan kuantitatif *pra-eksperimen (one-group pretest-posttest)*. Namun, terdapat perbedaan jelas dengan peneliti di variabel X yang mempengaruhi variabel Y, penelitian Agung Dwi Saputro fokus tentang Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Lks sedangkan peneliti fokus tentang pengaruh media pembelajaran *Baamboozle*. Selain itu, perbedaan keduanya juga terletak di jenjang pendidikan atau sekolah subjek penelitian.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara atau proposisi tentatif tentang hubungan antara dua variabel atau lebih.²¹ Hipotesis dapat juga dikatakan suatu konstruk (*construct*) yang masih perlu dibuktikan, suatu kesimpulan yang belum teruji kebenarannya. Namun perlu digarisbawahi bahwa besar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar.²² Maka dalam penelitian ini hipotesisnya adalah adakah pengaruh media

²¹ Sari et al., *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, (Jaya Pura : CV.Angkasa Pelangi, 2023), Hal. 78.

²² Muri Yusuf, “Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan” (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), 480. (Jakarta: Pranamedia Group, 2016), Hal. 130.

pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran PAI di SMPN 12 Rejang Lebong.

Dalam bentuk hipotesis statistik, dirumuskan sebagai berikut ini :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 12 Rejang Lebong.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 12 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Alasan disebut kuantitatif adalah karena informasi yang dikumpulkan bersifat data kuantitatif atau jenis lain yang dapat diukur dan dianalisis dengan teknik statistik.¹ Penelitian kuantitatif adalah “penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.”² Oleh sebab itu, pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pra-eksperimental, yang dapat dianggap sebagai eksperimen semu yang sangat mirip dengan eksperimen nyata di mana semua faktor yang relevan tidak dapat dikendalikan atau diubah. Selain itu, penelitian dengan desain *Pre-eksperimental design* juga mengandung hubungan kausal, yaitu sebab-akibat.³ Jadi, dalam penelitian yang digunakan adalah tipe *One Group Pretest Posttest* di mana data yang didapatkan di Uji dengan uji *paired-sampel t test*. Uji ini digunakan ketika dua set data berasal

¹ Yusuf, “*Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*.” (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), Hal.

² Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*” (Bandung: ALFABETA, CV., 2014), Hal. 7.

³ Sukarman Syaumbi, “*Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*” (Lp2 Stain Curup, 2011), hal. 257.

dari sampel yang sama, namun diukur dalam dua kondisi atau waktu yang berbeda, misalnya sebelum dan sesudah diberi perlakuan tertentu.⁴ Dalam konteks pendidikan, membandingkan hasil rata-rata kemampuan kolaborasi sebelum dan sesudah perlakuan sering kali diperlukan untuk menilai efektivitas suatu media pembelajaran.

Tabel 3. 1 Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : *Pre-Test*

X : *Treatment* atau perlakuan

O : *Post-Test*.⁵

Dalam hal ini, *Pretest* diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan kolaborasi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk menilai tingkat kemampuan kolaborasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dan memperoleh perlakuan selama proses pembelajaran di kelas.

⁴ Diah Ayu Rahmani and Muhammad Fikri Hamdani, “Uji *T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test)*,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2025), Hal. 569.

⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.*” (Bandung: ALFABETA, 2011), Hal. 74.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 12 Rejang Lebong, alasan peneliti mengambil lokasi atau tempat ini adalah kemudahan peneliti untuk mendapatkan data karena sebelumnya sudah melakukan observasi dan studi pendahulu.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajar 2025/2026 tepatnya pada 10 Februari s. d 10 Mei tahun 2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kategori untuk generalisasi yang terdiri dari item atau orang dengan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki dan diambil kesimpulannya.⁶ Selain itu, populasi tidak hanya mencakup kuantitas item atau orang yang diteliti tetapi juga atributnya.⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 12 Rejang Lebong yang terdiri dari 3 kelas yakni kelas A, B, dan C. Berikut rincian populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2.

⁶ Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: ALFABETA, CV., 2014), Hal. 80.

⁷ Syfa Adillah, "Kesejahteraan Pegawai Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Melalui Kepuasan Kerja," *Journal of Science Education and Management Business* 3, no. 1 (2024), Hal 92.

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	25
VIII B	25
VIII C	23
Jumlah Seluruh Siswa : 73	

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari ukuran dan komposisi populasi.⁸ Teknik atau pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel dengan cara kluster (*Cluster Random Sampling*) adalah melakukan randomisasi terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara individual.⁹

Pemilihan teknik *Cluster Random Sampling* dilakukan karena populasi penelitian telah terbagi ke dalam beberapa kelompok atau kelas yang bersifat homogen. Setelah dilakukan pertimbangan terhadap kondisi kelas, dipilih kelas VIII A sebagai sampel penelitian karena memiliki tingkat kehadiran siswa yang lebih konsisten dan proses pembelajaran yang lebih stabil dibandingkan kelas lainnya. Kondisi tersebut memungkinkan pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dan pengambilan data penelitian dapat berlangsung secara optimal dan berkesinambungan. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A

⁸ Elvera and Yesita Astarina, “*Metodeologi Penelitian*” (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2021), Hal.57.

⁹ Suyono Arikunto, “*Cara Dahsyat Membuat Skripsi*” (Jawa Timur: JAYA STAR NINE, 2013), Hal. 50-51.

SMPN 12 Rejang Lebong yang berjumlah 25 siswa dan dijadikan sebagai kelompok eksperimen.

Tabel 3. 3 Data Sampel Penelitian

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Laki-laki	12
Perempuan	13
Jumlah seluruh siswa	25

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah komponen yang menjadi atribut sekaligus objek yang perlu diperhatikan dalam penelitian. Variabel penelitian dapat dilihat dari judul penelitian, variabel ini merupakan suatu gejala yang akan dinilai dan dianalisis pada sebuah penelitian yang nilainya bervariasi.¹⁰ Dari penjelasan di atas, variabel sebagai objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas (X) adalah variabel yang menjadi sebab atau mengubah/mempengaruhi variabel lain (variabel *dependent*).¹¹ Pada penelitian ini variabel bebas yaitu Media Pembelajaran *Baamboozle*.
2. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel yang

¹⁰ Elvera and Astarina, “*Metodeologi Penelitian*.” (Jogjakarta: CV. ANDI OFFSET, 2021), Hal. 42.

¹¹ Syofian Siregar, “*Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*,” (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013), Hal. 10.

lain.¹² Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan Kolaborasi Siswa.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional, yaitu merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur.¹³ Untuk menghindari perbedaan penafsiran antara peneliti dan pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah operasional yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Baamboozle*

Media pembelajaran *Baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis permainan kuis interaktif yang digunakan guru untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Baamboozle* dalam penelitian ini adalah perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan platform *Baamboozle* dalam pembelajaran PAI kelas VIII A SMPN 12 Rejang Lebong selama beberapa pertemuan. Variabel ini tidak diukur dengan kuesioner, tetapi diwujudkan dalam bentuk implementasi pembelajaran oleh guru. Penerapan media *Baamboozle* dilakukan melalui kegiatan menjawab soal kuis PAI yang ditampilkan menggunakan proyektor dan dikelola oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

¹² Yusuf, "Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan." (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), Hal. 109.

¹³ Annita Sari et al., "Dasar-Dasar Metodologi Penelitian," (Jaya Pura: CV.Angkasa Pelangi, 2023), Hal. 32.

2. Kemampuan Kolaborasi Siswa

Kemampuan kolaborasi merupakan kemampuan siswa untuk bekerja sama secara sehat dengan anggota kelompok dalam mencapai tujuan bersama melalui interaksi yang positif dan terarah selama proses pembelajaran. Kemampuan ini tercermin dari bagaimana siswa terlibat, berkontribusi, dan menjaga hubungan kerja yang konstruktif dalam kegiatan kelompok. Kemampuan kolaborasi siswa dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan siswa kelas VIII SMPN 12 Rejang Lebong dalam bekerja sama selama pembelajaran PAI yang dinyatakan melalui skor hasil pengisian kuesioner kolaborasi. Adapun indikator dari kemampuan kolaborasi siswa yang mengacu pada teori *Greenstein*, meliputi berpartisipasi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, saling menghargai antar anggota kelompok.

Pengukuran kemampuan kolaborasi siswa dalam penelitian ini dilakukan menggunakan instrumen angket dengan skala *Likert* lima poin, yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Skor jawaban untuk pernyataan positif yaitu: sangat setuju (SS) = 5, setuju (S) = 4, ragu-ragu (RG) = 3, tidak setuju (TS) = 2, dan sangat tidak setuju (STS) = 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif, pemberian skor dilakukan secara terbalik. Skor yang diperoleh siswa mencerminkan tingkat kemampuan kolaborasi, di mana semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin baik kemampuan kolaborasi siswa.

F. Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono, prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan kerja yang disusun secara sistematis untuk memastikan penelitian dapat dilaksanakan secara terencana, terukur, serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.¹⁴ Proses penelitian umumnya melibatkan tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi:

1. Tahap Persiapan Penelitian

a. Menetapkan Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian dilaksanakan pada bulan 10 Februari s. d 10 Mei 2026.

b. Menentukan Materi Pembelajaran dan Mempersiapkan Soal Untuk Kuis *Baamboozle*

Dalam penelitian ini materi “Menjadi Generasi Toleran Membangun Harmoni Intern dan Antar Umat Beragama.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Memberikan tes awal (*Pretest*) terhadap sampel.

b. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* sebagai penyaji kuis interaktif dan permainan edukatif

c. Memberikan tes akhir (*Posttest*) terhadap sampel.

3. Tahap Evaluasi

¹⁴ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D” (Bandung: ALFABETA, 2010).

- a. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang diperoleh sesuai dengan variabel yang diteliti.
- b. Menyusun laporan pelaksanaan hasil penelitian

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam teknik komunikasi tak langsung. Artinya responden secara tidak langsung menjawab daftar pertanyaan tertulis yang dikirim melalui media tertentu.¹⁵

Dalam penelitian ini jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket langsung dengan menggunakan skala *Likert* dan berbentuk pertanyaan tertutup, di mana alternatif jawaban telah disediakan. Responden diminta untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman mereka dengan memberikan tanda centang pada pilihan yang tersedia.

¹⁵ Suyono Arikunto, "*Cara Dahsyat Membuat Skripsi*" (Jawa Timur: JAYA STAR NINE, 2013), Hal.81

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka untuk pernyataan Positif, masing-masing kategori jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut:¹⁶

- a. Sangat Setuju (SS) = diberi skor 5
- b. Setuju (S) = diberi skor 4
- c. Ragu-ragu (RG) = diberi skor 3
- d. Tidak Setuju (TS) = diberi skor 2
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) = diberi skor 1

Untuk pernyataan Negatif, masing-masing kategori jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut :

- a. Sangat Setuju (SS) = diberi skor 1
- b. Setuju (S) = diberi skor 2
- c. Ragu-ragu (RG) = diberi skor 3
- d. Tidak Setuju (TS) = diberi skor 4
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) = diberi skor 5.

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini digunakan berupa angket dalam realisasinya disusun berdasarkan indikator sebagai mana pada tabel berikut :

¹⁶ Rachmat Kriyantono, "*Teknik Praktis Riset Komunikasi*" (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2010). Hal. 137.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen kemampuan kolaborasi

No.	Indikator	Sub Indikator	Deskriptor	No. Butir Positif	No. Butir Negatif	Jumlah Butir
1	Berkontribusi secara aktif	Terlibat dalam diskusi kelompok	Siswa aktif mengikuti diskusi kelompok	1, 2	3	3
		Mengemukakan pendapat	Siswa menyampaikan ide atau pendapat	4, 5	-	2
		Merespons pendapat teman	Siswa menanggapi ide teman	6, 7	8	3
2	Bekerja secara produktif	Fokus pada tugas kelompok	Siswa serius menyelesaikan tugas	9, 10	11	3
		Berkontribusi pada hasil kelompok	Siswa memberikan sumbangan kerja nyata	12, 13	-	2
		Menggunakan waktu efektif	Siswa memanfaatkan waktu diskusi	14, 15	16	3
3	Bertanggung jawab	Menyelesaikan tugas yang diberikan	Siswa menuntaskan tugas kelompok	17, 18	19	3
		Menjalankan peran dalam kelompok	Siswa melaksanakan peran	20, 21	-	2
		Menjaga komitmen kelompok	Siswa konsisten dalam kerja kelompok	22, 23	24	3
4	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	Menerima perbedaan pendapat	Siswa terbuka terhadap ide lain	25, 26	27	3
		Bersedia mengubah pendapat	Siswa tidak kaku pada pendapat sendiri	28, 29	-	2

No.	Indikator	Sub Indikator	Deskriptor	No. Butir Positif	No. Butir Negatif	Jumlah Butir
		Mencari solusi bersama	Siswa mengutamakan mufakat	30, 31	32	3
5	Saling menghargai antar anggota kelompok	Mendengarkan teman	Siswa memperhatikan saat teman bicara	33, 34	35	3
		Tidak mendominasi diskusi	Siswa memberi kesempatan pada teman	36, 37	-	2
		Memberi apresiasi	Siswa menghargai kontribusi teman	38, 39	40	3

H. Uji Coba Instrumen

Pengujian instrumen penelitian dilakukan untuk menyeleksi dan menelaah setiap butir instrumen yang disusun oleh peneliti guna mengetahui tingkat validitas sebagai ukuran ketepatan serta reliabilitas sebagai ukuran ke handalan instrumen yang digunakan.

1. Uji Validitas

Tingkat validitas atau keaslian suatu instrumen dapat ditentukan melalui pengujian validitas. Uji validitas ini berguna agar dapat melihat apakah suatu alat ukur berupa pernyataan-pernyataan tersebut Valid atau Tidak Valid. Validitas instrumen meliputi :

- a. Validitas isi (*content validity*), yang dimaksud dengan validitas isi adalah kemampuan sebuah instrumen dalam mengukur isi/konsep

yang harus diukur.

- b. Validitas kriteria (*criteria validity*) merupakan validitas yang menilai ketepatan hasil pengukuran instrumen dengan cara membandingkan skor yang diperoleh dengan skor instrumen lain yang digunakan sebagai acuan melalui teknik korelasi.
- c. Validitas konstruk (*Construct Validity*) merupakan kerangka dari suatu konsep, validitas konstruk merupakan validitas yang berhubungan dengan kemampuan sebuah instrumen dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya.

Sebelum melakukan pengumpulan data, instrumen penelitian berupa angket terlebih dahulu divalidasi oleh ahli. Validasi ini bertujuan untuk menilai validitas isi dan validitas konstruk instrumen. Validitas isi berkaitan dengan kesesuaian butir pertanyaan dengan indikator kemampuan kolaborasi, sedangkan validitas konstruk berkaitan dengan kejelasan bahasa dan ketetapan instrumen dalam mengukur konsep yang diteliti. Dengan demikian, butir-butir pertanyaan tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam bidangnya yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Validitas Ahli

No	Nama Validator	Keterangan	Kriteria
	Dr. Muhammad Idris, S. Pd. I, M. A	Validator	Layak digunakan

Berdasarkan tabel tersebut Dr. Muhammad Idris, S. Pd., M. A sebagai validator ahli dalam penelitian ini. Item-item pernyataan yang telah disusun sebelumnya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen yang siap disebarkan kepada responden, namun dengan sedikit merevisi penomoran dan tata letak per butir pernyataan negatif dalam angket tersebut. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing telah menelaah pernyataan-pernyataan tersebut. Setelah instrumen tersebut dinyatakan layak, peneliti akan langsung menggunakan angket tersebut untuk melakukan uji coba angket atau uji validitas empiris

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan sebuah instrumen. Artinya suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Begitu pun sebaliknya, jika instrumen tersebut kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.¹⁷

Adapun rumus validitas yang digunakan :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar x dan y x = Variabel x

y = Variabel y

n = jumlah sampel

¹⁷ Abdul Muin, "Metode Penelitian Kuantitatif" (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), 58. (Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), Hal. 61.

$$\sum x^2 = \text{Jumlah skor dari } x^2$$

$$\sum y^2 = \text{Jumlah skor dari } y^2$$

$$\sum xy = \text{Jumlah hasil perkalian } x \text{ dan } y.^{18}$$

Setelah instrumen sudah dikatakan layak untuk disebar kepada responden dan untuk validitas kriteria selanjutnya angket di uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas sebuah instrumen. Uji coba angket atau uji validitas empiris dilakukan oleh peneliti di kelas VIII B yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas uji coba atau kelas yang bukan termasuk sampel dalam penelitian.

Suatu butir dinyatakan valid apabila memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total, yaitu apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun hasil uji validitas yang menggunakan aplikasi SPSS versi 24 secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	,638	0,396	Valid
2	,597	0,396	Valid
3	,420	0,396	Valid
4	,421	0,396	Valid
5	,358	0,396	Tidak Valid
6	,310	0,396	Tidak Valid

¹⁸ Arikunto, “*Cara Dahsyat Membuat Skripsi.*” (Jawa Timur: JAYA STAR NINE, 2013), Hal. 103

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
7	,474	0,396	Valid
8	,410	0,396	Valid
9	,178	0,396	Tidak Valid
10	,465	0,396	Valid
11	,412	0,396	Valid
12	,412	0,396	Valid
13	,593	0,396	Valid
14	,530	0,396	Valid
15	,244	0,396	Tidak Valid
16	,283	0,396	Tidak Valid
17	,323	0,396	Tidak Valid
18	,675	0,396	Valid
19	,312	0,396	Tidak Valid
20	,607	0,396	Valid
21	,090	0,396	Tidak Valid
22	,342	0,396	Valid
23	,420	0,396	Valid
24	,092	0,396	Tidak Valid
25	-,030	0,396	Tidak Valid
26	,419	0,396	Valid
27	,115	0,396	Tidak Valid
28	,403	0,396	Valid
29	,457	0,396	Valid
30	,521	0,396	Valid
31	,397	0,396	Valid
32	,340	0,396	Tidak Valid
33	,548	0,396	Valid
34	,573	0,396	Valid
35	,414	0,396	Valid

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
36	,090	0,396	Tidak Valid
37	,206	0,396	Tidak Valid
38	,434	0,396	Valid
39	,291	0,396	Tidak Valid
40	,272	0,396	Tidak Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 40 item pernyataan yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 12 Rejang Lebong, terdapat 23 item pernyataan yang dinyatakan valid. Dengan demikian, seluruh item pernyataan tersebut dianggap layak sebagai instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indikator yang menunjukkan tingkat kepercayaan atau keandalan suatu alat ukur. Tujuan pengujian reliabilitas instrumen adalah untuk memastikan seberapa konsisten suatu alat ukur menghasilkan data. Ketika objek yang sama diukur kembali, alat penelitian yang dapat dipercaya akan menghasilkan hasil yang konsisten.¹⁹

Tujuan reliabilitas dalam penelitian ini adalah untuk memastikan tingkat akurasi hasil pengukuran kuesioner yang digunakan. Jika kuesioner ini menghasilkan jawaban yang konsisten atau dapat menghasilkan hasil yang relatif sebanding ketika dinilai kembali pada

¹⁹ Sugiyono, *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.”* (Bandung: ALFABETA, 2014), Hal 121

berbagai hal di waktu yang berbeda, maka kuesioner tersebut dianggap dapat diandalkan. Dalam penelitian penulis menggunakan rumus *Cronbach alpha* sebagai berikut :

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_x = Reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = Varians total.

Tinggi atau rendahnya tingkat reliabilitas suatu instrumen ditunjukkan oleh besarnya nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh. Setelah nilai koefisien reliabilitas diketahui, penentuan apakah instrumen penelitian dinyatakan reliabel atau tidak dilakukan dengan mengacu pada kategori nilai koefisien reliabilitas yang telah ditetapkan yaitu :

- a) 0,80 – 1,00 : reliabilitas sangat tinggi
- b) 0,60 – 0,80 : reliabilitas tinggi
- c) 0,40 – 0,60 : reliabilitas sedang
- d) 0,20 - 0,40 : reliabilitas rendah.²⁰

Hal ini berarti, meskipun penelitian dilakukan berulang kali

²⁰ Arikunto, “*Cara Dahsyat Membuat Skripsi*.”(Jawa Timur: Jaya Star Nine, 2013), Hal.

menggunakan instrumen yang sama, kesimpulan yang diperoleh tetap konsisten, meskipun nilai angka yang dihasilkan tidak selalu identik.

- a) Jika nilai $R_{hitung} \geq 0,60$ maka butir-butir kuisioner dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai $R_{hitung} < 0,60$ maka butir-butir kuisioner dinyatakan tidak reliabel.²¹

Dalam penelitian ini, uji reabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Berikut hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,885	23

Berdasarkan uji reabilitas yang telah dilakukan terhadap 23 pernyataan yang dinyatakan valid, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* = 0,885. Karena nilai *Cronbach's Alpha* > dari 0.6 yaitu 0,885 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket dalam penelitian ini memiliki kategori reabilitas sangat tinggi dan layak digunakan untuk penelitian.

²¹ Arikunto.(Jawa Timur: Jaya Star Nine, 2013), Hal. 128.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahapan-tahapan yang diselesaikan setelah semua data penelitian terkumpul.²² Data penelitian kuantitatif yang telah dikumpulkan melalui kegiatan lapangan pada dasarnya masih berupa data mentah (*raw data*). Untuk dapat menggunakan data sebagai landasan empiris dalam menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis penelitian, maka perlu dilakukan rangkaian proses pengolahan serta analisis data.²³ Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa melalui beberapa tahap pengujian sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif

Menghitung statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan keadaan variabel penelitian berdasarkan data hasil pengukuran, seperti menghitung nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varians, serta menyajikan dalam bentuk tabel agar lebih sistematis dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan SPSS *for windows version 24* untuk menguji *statistic deskriptif*.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan kolaborasi siswa, data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata

²² Abdul Muin, “*Metode Penelitian Kuantitatif*.” (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), Hal. 86.

²³ Sofwatillah Jailani et al., “*Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah*,” *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024), Hal. 80.

(mean) dan simpangan baku (*standard deviation*). Selanjutnya, skor kemampuan kolaborasi dikategorikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah. Adapun rumus pengkategorian yang digunakan adalah sebagai berikut.²⁴

Tabel 3. 8 Rumus Pengkategorian

Kategori	Rumus
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5SD$
Tinggi	$M + 0,5SD \leq X < M + 1,5SD$
Sedang	$M - 0,5SD \leq X < M + 0,5SD$
Rendah	$M - 1,5SD \leq X < M - 0,5SD$
Sangat Rendah	$X < M - 1,5SD$

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Menurut Wagiran Uji normalitas data dimaksud untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau sampel diambil dari dan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.²⁵

²⁴ Saifuddin Azwar, "Metode Penelitian" (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).

²⁵ Wagiran, "Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori Dan Implementasi" (Yogyakarta: Deepublish, 2013), Hal. 340.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows version 24* dengan melalui uji *Shapiro-Wilk*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05, maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji normalitas adalah kecocokan *Chi-kuadrat* yaitu sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : *Chi-kuadrat*

f_o : Frekuensi dari hasil Observasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah Uji *Paired Sample T-Test*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan apakah rata-rata dari dua sampel berpasangan data yang dikumpulkan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) berbeda.

Menurut Sugiyono, uji t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel yang berhubungan atau berpasangan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua data tersebut.²⁶

Dengan membandingkan hasil kuesioner kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan, Uji T Sampel Berpasangan digunakan dalam penelitian ini untuk memastikan apakah media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran PAI di SMPN 12 Rejang Lebong. Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 24.

Rumus yang digunakan dalam uji *Paired Sample T-Test* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_{beda}}{S_{beda}/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$\bar{X}_{beda}$ = Rata-rata perbedaan antara dua sampel

S_{beda} = Simpangan baku dari perbedaan sampel

n = jumlah pasangan sampel

Adapun kriteria Pengambilan Keputusan dalam pengujian hipotesis ini sebagai berikut :

²⁶ Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.”

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.
- b. Jika nilai, (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.²⁷

4. Uji N- Gain

N-Gain (*Normalized Gain*) adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran). Tujuan menggunakan analisis ini yaitu N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan pengaruh suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Adapun Rumus Perhitungan nilai N-Gain dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain Score = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Keterangan:

- *Posttest* = skor yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan.
- *Pretest* = skor yang diperoleh siswa sebelum diberikan perlakuan.
- Skor Maksimum = skor tertinggi yang dapat diperoleh siswa.

²⁷ Jujur Mayasari, Manah Rasmanah, and Bela Janare Putra, "Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Berbasis Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Berbusana Muslimah Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang," *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024), Hal. 37.

Tabel 3. 9 Kategori Hasil Uji *N-Gain*

N-Gain	Kategori
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,3 - < 0,7$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

Perhitungan uji N-Gain pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 24. Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan kolaborasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Baamboozle* serta untuk mendukung hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat SMP Negeri 12 Rejang Lebong

SMP Negeri 12 Rejang Lebong merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama yang berada di bawah naungan pemerintah daerah Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini didirikan berdasarkan Surat Keputusan (SK) pendirian Nomor 0472/O/1983 pada tanggal 07 November 1983. Pada awal berdirinya, sekolah ini bernama SMP 1 Padang Ulak Tanding (PUT) yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan menengah pertama di wilayah tersebut.

Seiring dengan perkembangan sistem pendidikan nasional serta penyesuaian kebijakan pemerintah, nama sekolah ini mengalami beberapa kali perubahan. Pada tahun 1996–1997 sekolah ini berubah nama menjadi SLTP Negeri 2 Blitar. Selanjutnya pada tahun 1997–2003 kembali mengalami perubahan nama menjadi SLTP Negeri 2 Padang Ulak Tanding (PUT). Setelah itu pada tahun 2003–2016 sekolah ini dikenal dengan nama SMP 1 Sindang Kelingi. Kemudian sejak tahun 2016 hingga sekarang resmi menggunakan nama SMP Negeri 12 Rejang Lebong sebagaimana yang berlaku hingga saat ini.

SMP Negeri 12 Rejang Lebong beralamat di Desa Blitar Muka, Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Lokasi sekolah yang berada di tengah lingkungan masyarakat menjadikan sekolah ini mudah dijangkau oleh peserta didik dari berbagai desa di sekitarnya. Sejak berdirinya pada tahun 1983 hingga sekarang, SMP Negeri 12 Rejang Lebong terus mengalami perkembangan baik dari segi sarana prasarana maupun kualitas pendidikan. Sekolah ini memiliki luas lahan sekitar 14.526 meter persegi dengan berbagai fasilitas pendukung kegiatan belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, serta perpustakaan. Selain itu, proses pembelajaran di sekolah ini dilaksanakan pada pagi hari dengan dukungan tenaga pendidik yang profesional dan berkompeten di bidangnya.

Dalam perjalanan sejarahnya, SMP Negeri 12 Rejang Lebong telah melahirkan banyak lulusan yang melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta berperan aktif di tengah masyarakat. Oleh karena itu, keberadaan sekolah ini menjadi salah satu aset penting dalam pembangunan pendidikan di Kabupaten Rejang Lebong. Dengan berbagai pengalaman dan perkembangan yang telah dilalui, SMP Negeri 12 Rejang Lebong terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan guna mencetak generasi muda yang berilmu, berakhlak, serta mampu berkontribusi bagi bangsa dan negara.

2. Profil Sekolah SMPN 12 Rejang Lebong

Nama Satuan	: SMP NEGERI 12 REJANG LEBONG
NPSN	: 10700600
Bentuk Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Negeri
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Izin Operasional	: 180.381.VII TAHUN 2016
Tanggal SK	: 1910-01-01
Alamat	: Ds. Blitar Muka
Desa/Kelurahan	: Blitar Muka
Kecamatan	: Sindang Kelingi
Kabupaten/Kota	: Kabupaten Rejang Lebong
Provinsi	: Bengkulu
RT/RW	: 2/2
Nama Dusun	: Sido Mulyo
Kode Pos	: 39181
Lintang/Bujur	: -3.451100000000/102.602600000000
Layanan Keb. Khusus	: Tidak Ada
SK Pendirian	: 0472/O/1983
Tanggal SK	: 1983-11-07
Rekening BOS	: 0020201421203
Nama Bank	: BPD BENGKULU
Nama KCP/Unit	: BPD BENGKULU CABANG CURUP
Atas Nama	: SMP N 12 REJANG LEBONG
MBS	: Ya
Nomor Telepon	: 081271818488
Nomor Fax	: Null
Email	: Smpn12rejanglebong@gmail.com
Websait	: http://www.smpn12rejanglebong.sch.id

3. Visi Misi Sekolah

a. Visi

“Terwujudnya insan yang BEGENYA : Berakhlak, Gotong

Royong, Elaborasi, Nalar Kritis, Berbudaya dan Aplikatif”

b. Misi

1. Melaksanakan pembiasaan berperilaku yang mencerminkan akhlakul karimah sesuai dengan nilai luhur bangsa, sosial budaya, dan ajaran agama yang dianut sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak
2. Menumbuhkembangkan budaya gotong royong, saling asih asah dan asuh kepada seluruh warga sekolah melalui kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan sekolah
3. Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan secara menyeluruh, profesional, disiplin dan bertanggung jawab, serta melaksanakan berbagai inovasi pembelajaran
4. Menumbuhkembangkan semangat berprestasi dibidang akademik dan non akademik, rajin belajar, suka bekerja keras, dan gemar membaca memperluas wawasan hingga tercipta lulusan yang cerdas dan terampil
5. Mewujudkan kegiatan sekolah yang menjunjung tinggi kearifan budaya lokal dan nasional, serta menanamkan tanggung jawab peserta didik terhadap keluarga, sekolah dan lingkungan
6. Mengalakan penggunaan media pembelajaran dan pengembangan sistem penilaian berbasis IT

4. Keadaan Guru dan Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari SMP Negeri 12 Rejang Lebong, diketahui bahwa terdapat

a. Daftar Nama-nama Guru

Tabel 4. 1 Daftar Guru SMPN 12 R/L

No	Nama	L / P	NIP	Jabatan	Status
1	Sri Hidayanti, M. Pd	P	1971041019941220 01	Kepala Sekolah	PNS
2	Imam Suprayitno, S. Pd	L	1969080319920110 01	Guru	PNS
3	Zulyadi, A. Md. Pd	L	1970101419941210 01	Guru	PNS
4	Siti Fatimah, S. Pd	P	1977080520050220 02	Waka. Sek	PNS
5	Heni Tri Astuti, M. TPd	P	1978121420010012 006	Bend. BOS	PNS
6	Amin Aladin, S.Pd	L	1983011620100110 17	Guru	PNS
7	Ari Jayanti, S. Pd. I	L	1991012720150320 01	Guru	PNS
8	Sri Puryanti, S. Pd	P	1972092720060420 08	Guru	PNS
9	Nurhayati. H	P	1964122020140720 01	TU	PNS
	Estugiati, S. Pd		1968090920140720 01	Guru	PNS
10	Warsi	P	1974101120140720 03	TU	PNS
11	Lina Mustika, S. Pd	P	-	Guru	P3K
12	Zunubi Indra, S. Pd	L	-	Guru	P3K
13	Nurul Firduas, S. Pd	L	-	Guru	P3K
14	Naomi Eunike Puspa, S. Pd	P	-	Guru	P3K
15	Ari Dewo, S. Pd	L	-	Guru	P3K
16	Devi Veronika A. S. Pd	P	-	Guru	Honorer
17	Rian Sanjaya, S. Pd	L	-	Guru	Honorer
18	Sulastri, S. Pd	P	-	Guru	Honorer
19	Yosi Afriyanti, S. Pd	P	-	Guru	Honorer
20	Elmi Jumiarti, S. Kom	P	-	Guru	Honorer

No	Nama	L / P	NIP	Jabatan	Status
21	Sanjaya, S. Pd	L	-	Guru	Honorer
22	Yemiati, S. Pd	P	-	Guru	Honorer
23	Yulia Helzari, S. Pd	P	-	Guru	Honorer
24	Ria Ayu Fransiska, S. Pd	P	-	Guru	Honorer
25	Monika, S. Pd	P	-	Guru	Honorer
26	Leni Marlina. I	P	-	TU	Honorer
27	Thio Ardiansyah	L	-	TU	Honorer
28	Irvan Mustika Putra	L	-	SATPAM	Honorer

b. Keadaan Siswa

1) Jumlah Peserta didik Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 2
Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Laki-laki	Perempuan	Total
170	182	352

2) Jumlah Peserta didik Berdasarkan Usia

Tabel 4. 3
Jumlah Siswa Berdasarkan Usia

Usia	L	P	Total
< 6 tahun	-	-	-
6 – 12 tahun	26	31	57
13 – 15 tahun	131	144	275
16 – 20 tahun	13	7	20
>20 tahun	-	-	0
Total	170	182	352

3) Jumlah Peserta didik Berdasarkan Agama

Tabel 4. 4
Jumlah Siswa Berdasarkan Agama

Agama	L	P	Total
Islam	172	185	350
Kristen	-	1	1
Khatolik	1	-	1
Hindu	-	-	0
Budha	-	-	0
Konghucu	-	-	0
Lainnya	-	-	0
Total	-	-	0

5. Sarana dan Prasarana

Tabel 4. 5 Daftar Sarana dan Prasarana

No.	Sarana/Prasarana	Kondisi			Jumlah
		B	RR	RB	
1	Ruang Kepsek	1	-	-	1
2	Ruang Kelas	7	3	5	15
3	Ruang TU	1	-	-	1
4	Silabus olimpiade Sains Nasional	1	-	-	1
5	Ruang Perpustakaan	1	-	-	1
6	Ruang Keterampilan	1	-	-	1
7	Buletin Pendidikan Edisi XII	1	-	-	1
8	Gudang	1	-	-	1
9	WC/KM	3	5	-	8
10	Laptop Operasional Software Pendidikan	1	-	1	2
11	Labor IPA	2	-	-	2
12	LCD Proyektor	1	-	-	1
13	UPS Untuk Backup Perangkat Pendidikan	1	-	-	1
14	Komputer	2	-		2
15	Mesin Ketik		-	2	2
16	Printer	1	-	1	2
17	Brangkas	1	-	2	3
18	Software MP Matematika	1	-	1	2

No.	Sarana/Prasarana	Kondisi			Jumlah
19	Alat Kesenian	1	-	-	1
20	Alat Olahraga	2	1	-	3
21	Mesin Rumput	-	1	1	2
22	Meja Guru	5	10	11	26
23	Kursi Guru	5	10	11	26
24	Meja Siswa	100	10 6	113	319
25	Kursi Siswa	100	10 6	113	319
26	Papan Tulis	4	6	2	12
27	Ampilifier	1	-	-	1
28	Smart Board	1	-	-	1
29	Micropon	1	-	-	1
30	Musolah	1	-	-	1

B. Hasil Temuan Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh selama proses penelitian di SMP Negeri 12 Rejang Lebong. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII A.

Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui pemberian *pretest* dan *posttest* kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 24 melalui beberapa tahap pengujian, yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, uji normalitas dan uji

homogenitas sebagai syarat dilakukannya uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa.

1. Deskripsi Data

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data hasil penelitian sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut. Pada penelitian ini, analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 12 Rejang Lebong. Data yang disajikan meliputi jumlah responden (N), nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi yang diperoleh dari hasil pengolahan data menggunakan program SPSS versi 24.

Adapun penyajian hasil uji statistik deskriptif diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	25	53	78	62,48	6,526
Post-Test	25	76	100	87,24	6,166
Valid N (listwise)	25				

a. Deskripsi Data *Pretest*

Untuk menjawab rumusan masalah pertama, yaitu mengenai tingkat kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI sebelum penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* di SMP Negeri 12 Rejang Lebong, peneliti terlebih dahulu melakukan *pretest* terhadap siswa kelas VIII. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kolaborasi siswa sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil analisis deskriptif data *pretest* menggunakan program SPSS versi 24 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Deskripsi Data *Pretest*

Jumlah sampel (N)	25
Nilai Minimum	53
Nilai Maximum	78
Mean (rata-rata)	62,48
Std. Deviasi	6,526

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data I, diketahui bahwa jumlah sampel sebanyak 25 siswa, dengan nilai minimum 53 dan maksimum 78. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 62,48 dan standar deviasi sebesar 6,526. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat variasi kemampuan kolaborasi antar siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut tabel kalsifikasi yang telah ditetapkan pada skor *pretest*.

Tabel 4. 8 Klasifikasi Kategori Skor *Pretest*

Kategori	Rentang Skor
Sangat Tinggi	>72
Tinggi	66-71
Sedang	59-65
Rendah	53-58
Sangat Rendah	<53

Selanjutnya, hasil distribusi frekuensi kemampuan kolaborasi siswa pada data *pretestt* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 9 Klasifikasi Tingkat Kemampuan Kolaborasi *Pretest* Siswa

No.	Rentang Skor	F	%	Kategori
1	>72	3	12%	Sangat Tinggi
2	66-71	4	16%	Tinggi
3	59-65	11	44%	Sedang
4	53-58	7	28%	Rendah
5	<53	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 3 siswa (12%), pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa (16%), pada kategori sedang sebanyak 11 siswa (44%), pada kategori rendah sebanyak 7 siswa (28%) dan sementara itu, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Dengan demikian, secara umum kemampuan kolaborasi siswa tidak berada pada kondisi yang sangat memprihatinkan, meskipun masih perlu ditingkatkan.

b. Deskripsi Data *Posttest*

Setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*, selanjutnya dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui tingkat kemampuan kolaborasi siswa. Pengukuran ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian kedua, yaitu untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan kolaborasi siswa setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran.

Data *posttest* yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif guna memberikan gambaran mengenai kondisi akhir kemampuan kolaborasi siswa. Analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 24 yang meliputi jumlah sampel, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), serta standar deviasi. Hasil analisis tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 10 Deskripsi Data *Posttest*

Jumlah sampel (N)	25
Nilai Minimum	76
Nilai Maximum	100
Mean (rata-rata)	87,24
Std. Deviasi	6,166

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data *posttest*, diketahui bahwa jumlah sampel sebanyak 25 siswa, dengan nilai minimum 76 dan nilai maksimum 100. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 87,24 dan standar deviasi sebesar 6,166 menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa mengalami peningkatan setelah

penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Berikut tabel klasifikasi kategori skor *posttest*.

Tabel 4. 11 Klasifikasi Kategori Skor *Posttest*

Kategori	Rentang Skor
Sangat Tinggi	>96
Tinggi	90-95
Sedang	84-89
Rendah	78-83
Sangat Rendah	<78

Selanjutnya, hasil distribusi frekuensi kemampuan kolaborasi siswa pada data *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 12 Klasifikasi Tingkat Kemampuan Kolaborasi *Posttest* Siswa

No.	Rentang Skor	F	%	Kategori
1	>96	2	8%	Sangat Tinggi
2	90-95	7	28%	Tinggi
3	84-89	9	36%	Sedang
4	78-83	6	24%	Rendah
5	<78	1	4%	Sangat Rendah
Jumlah		25	100%	

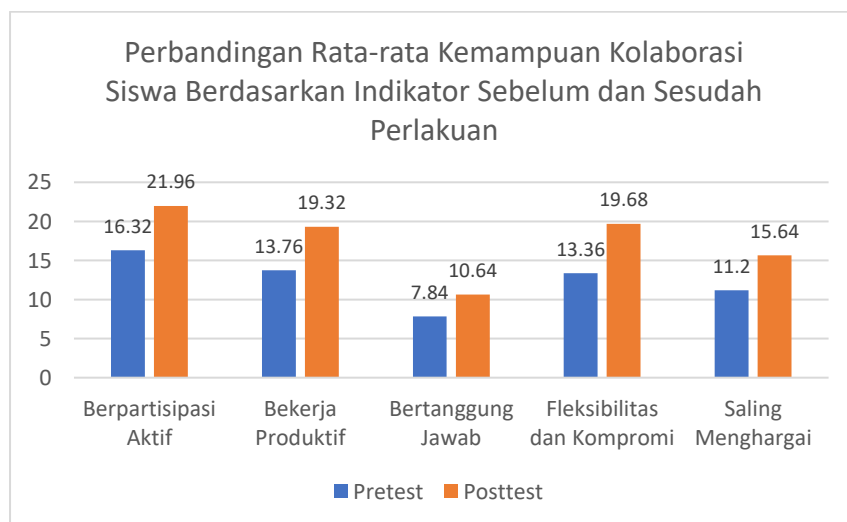
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 2 siswa (8%), pada kategori tinggi sebanyak 7 siswa (28%), pada kategori sedang sebanyak 9 siswa (36%), pada kategori rendah sebanyak 6 siswa (24%) dan pada kategori sangat rendah 1 siswa (4%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya

peningkatan positif setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran PAI.

c. Perbandingan Kemampuan Kolaborasi Berdasarkan Indikator

Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai perubahan kemampuan kolaborasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*, analisis tidak hanya dilakukan berdasarkan skor keseluruhan, tetapi juga pada setiap indikator kemampuan kolaborasi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan rata-rata pada masing-masing indikator sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Perbandingan nilai rata-rata setiap indikator disajikan pada gambar berikut.

Gambar 4. 1 Perbandingan Rata-rata kemampuan Kolaborasi Berdasarkan Indikator



Berdasarkan gambar 4.1 seluruh indikator kemampuan kolaborasi mengalami peningkatan setelah diterapkan media pembelajaran *Baamboozle*. Indikator pertama mengalami

peningkatan dari nilai rata-rata 16,32 menjadi 21,96. Indikator kedua meningkat dari 13,76 menjadi 19,32. Indikator ketiga meningkat dari 7,84 menjadi 10,64. Indikator keempat meningkat dari 13,36 menjadi 19,68. Sementara itu, indikator kelima meningkat dari 11,20 menjadi 15,64. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan dampak positif terhadap seluruh indikator kemampuan kolaborasi siswa.

2. Uji Prasyarat

Selanjutnya adalah melakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat dilakukannya uji hipotesis. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 24 melalui uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden, yaitu sebanyak 25 siswa. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0,05).

Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>PRETEST</i>	,108	25	,200*	,950	25	,251
<i>POSTTEST</i>	,162	25	,090	,965	25	,524

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada data *pretest* sebesar 0,251 dan data *posttest* sebesar 0,524. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat uji normalitas sehingga analisis data dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji *Paired Sample t-Test*.

3. Uji Hipotesis

Untuk menjawab rumusan masalah ketiga, yaitu mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Negeri 12 Rejang Lebong, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 24. Uji hipotesis dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal melalui uji normalitas.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Uji ini dilakukan dengan membandingkan dua data yang berasal dari kelompok yang sama, yaitu nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan kolaborasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*.

Pengambilan keputusan dalam penelitian ini didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji *Paired Sample t-Test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired Sample 1	PRETEST - POSTTEST	-24,760	9,649	1,930	-28,743	-20,777	-12,830	24	,000

Berdasarkan tabel hasil uji *Paired Sample t-Test* di atas, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar ,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas VIII A di SMP Negeri 12 Rejang Lebong.

4. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan kolaborasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong. Perhitungan nilai *N-Gain* didasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa, sehingga dapat diketahui besarnya peningkatan kemampuan kolaborasi setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan ke dalam tingkat peningkatan tinggi, sedang, atau rendah. Adapun hasil uji *N-Gain* dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 14 Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	25	,13	,72	,4598	,15413
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* menggunakan bantuan program SPSS versi 24 diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,4598, dengan nilai minimum 0,13 dan nilai maksimum 0,72. Berdasarkan kategori interpretasi *N-Gain*, nilai rata-rata sebesar 0,4598 berada pada rentang 0,30–<0,70, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI dengan tingkat peningkatan dalam kategori sedang.

C. Pembahasan

1. Gambaran Kemampuan Kolaborasi Siswa Sebelum Menggunakan Media *Baamboozle*

Berdasarkan hasil pretest diketahui bahwa kemampuan kolaborasi siswa sebelum penggunaan media *Baamboozle* berada pada kategori sedang dengan rata-rata sebesar 62,48. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antarsiswa.

Secara teoritis, kemampuan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut *Greenstein*, kemampuan kolaborasi merupakan kemampuan seseorang untuk bekerja sama secara efektif dengan orang lain melalui partisipasi aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, serta saling menghargai antaranggota kelompok. Kemampuan tersebut tidak muncul secara otomatis, tetapi berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berinteraksi, bertukar gagasan, menyelesaikan masalah bersama, serta memiliki tanggung jawab terhadap tujuan kelompok. Berdasarkan teori tersebut, kemampuan kolaborasi siswa yang masih berada pada kategori sedang menunjukkan

bahwa sebagian besar indikator kolaborasi menurut Greenstein belum berkembang secara optimal sebelum diberikan perlakuan.

Rata-rata skor pretest, yang masih dalam kategori sedang cenderung rendah, menunjukkan bahwa sebelum penerapan Media *Baamboozle* menunjukkan bahwa, Kemampuan Kolaborasi Siswa terhadap materi PAI belum mencapai tingkat optimal. Menurut analisis peneliti, kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran PAI yang sebelumnya masih didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku paket, dan presentasi PowerPoint. Pola pembelajaran tersebut menyebabkan kesempatan siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan menyelesaikan tugas secara bersama masih terbatas sehingga kemampuan kolaborasi belum berkembang secara optimal. Akibatnya, siswa belum memiliki pengalaman belajar yang dapat melatih kemampuan komunikasi, tanggung jawab kelompok, maupun keterampilan memecahkan masalah secara kolaboratif.

Selain penggunaan media pembelajaran, kemampuan kolaborasi siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain. Faktor-faktor tersebut antara lain motivasi belajar siswa, strategi pembelajaran yang diterapkan guru, kesempatan siswa untuk berinteraksi dalam kelompok, karakteristik materi PAI, serta lingkungan belajar yang mendukung. Apabila proses pembelajaran masih didominasi oleh metode yang berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi maupun bekerja sama, maka kemampuan kolaborasi

cenderung belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif.

Dengan demikian, kemampuan kolaborasi siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* masih berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kemampuan bekerja sama, namun belum berkembang secara optimal. Kondisi awal ini menjadi dasar perlunya penerapan media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi, komunikasi, dan kerja sama antarsiswa dalam proses pembelajaran PAI.

2. Gambaran Kemampuan Kolaborasi Siswa Setelah Menggunakan Media Baamboozle

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data posttest yang diberikan kepada 25 siswa kelas VIII A SMP Negeri 12 Rejang Lebong setelah diterapkannya media pembelajaran *Baamboozle*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 87,24 dengan standar deviasi sebesar 6,166. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dibandingkan sebelum diberikan perlakuan, yang sebelumnya memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,48. Selain itu, nilai standar deviasi yang lebih kecil dibandingkan sebelum perlakuan menunjukkan

bahwa kemampuan kolaborasi siswa setelah penggunaan media *Baamboozle* cenderung lebih merata.

Peningkatan kemampuan kolaborasi tersebut sejalan dengan teori Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media *Baamboozle* diterapkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas diskusi, kerja sama, dan pemecahan masalah secara berkelompok.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Selama penggunaan media *Baamboozle*, siswa tidak hanya menjawab soal secara individu, tetapi juga berdiskusi, bertukar pendapat, saling memberikan bantuan (*scaffolding*), serta mengambil keputusan bersama dalam kelompok. Interaksi tersebut memberikan pengalaman belajar yang mendorong berkembangnya kemampuan

kolaborasi siswa melalui proses komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab bersama.

Apabila ditinjau berdasarkan indikator kemampuan kolaborasi menurut *Greenstein*, peningkatan kemampuan kolaborasi tampak pada seluruh indikator, yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, serta saling menghargai antaranggota kelompok. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi, mampu membagi tugas sesuai peran masing-masing, bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas kelompok, menerima perbedaan pendapat melalui musyawarah, serta menghargai ide dan pendapat anggota kelompok lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa secara menyeluruh.

Menurut analisis peneliti, peningkatan kemampuan kolaborasi siswa terjadi karena media *Baamboozle* memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Sistem permainan yang disertai batasan waktu mendorong siswa untuk berdiskusi secara efektif, saling bertukar informasi, membagi tugas, serta bekerja sama dalam menentukan jawaban yang paling tepat. Selain itu, adanya kompetisi antarkelompok melalui perolehan skor membuat setiap anggota kelompok terdorong

untuk memberikan kontribusi terbaik sehingga tercipta kerja sama yang lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*.

Selain penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*, peningkatan kemampuan kolaborasi siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain, seperti motivasi belajar siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, suasana kelas yang kondusif, karakteristik materi Pendidikan Agama Islam yang memungkinkan terjadinya diskusi kelompok, serta interaksi positif antarsiswa selama proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut turut mendukung berkembangnya kemampuan kolaborasi sehingga peningkatan yang terjadi tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran semata.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong interaksi antarsiswa, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.⁷⁰ Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media *Baamboozle* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kolaboratif.

⁷⁰ Amrullah et al., “Development of Islamic Values – STEM Integrated Instructional Materials to Enhance Students’ Analytical Thinking Skills” 15, no. 2 (2026): 310–30.

Dengan demikian, kemampuan kolaborasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berada pada kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Baamboozle* mampu memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama secara produktif, bertanggung jawab, bersikap fleksibel dalam mengambil keputusan, serta saling menghargai antaranggota kelompok. Oleh karena itu, media pembelajaran *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 12 Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan kolaborasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kemampuan kolaborasi siswa yang meningkat dari 62,48 pada saat pretest menjadi 87,24 pada saat posttest. Untuk memastikan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 24. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05

($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong.

Selain uji hipotesis, efektivitas penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4598 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Meskipun berada pada kategori sedang, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kolaborasi yang bermakna setelah penerapan media pembelajaran *Baamboozle*. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu memberikan perubahan positif terhadap proses belajar peserta didik.

Secara teoritis, temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Menurut Vygotsky, pembelajaran akan berlangsung lebih optimal ketika peserta didik aktif berdiskusi, bekerja sama, saling bertukar pendapat, serta memperoleh bantuan (*scaffolding*)

dari lingkungan belajarnya. Dalam penelitian ini, media pembelajaran Baamboozle memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar ide, memecahkan masalah bersama, serta mengambil keputusan secara kelompok. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk membangun pengetahuan melalui interaksi sosial sehingga kemampuan kolaborasi berkembang secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori Greenstein yang menyatakan bahwa kemampuan kolaborasi ditunjukkan melalui lima indikator, yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, serta saling menghargai antaranggota kelompok. Berdasarkan hasil penelitian, seluruh indikator kemampuan kolaborasi mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Baamboozle* mampu memfasilitasi peserta didik untuk bekerja sama secara lebih efektif melalui kegiatan diskusi, pembagian tugas, penyampaian pendapat, pengambilan keputusan bersama, dan penghargaan terhadap pendapat anggota kelompok lainnya.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan aktivitas peserta didik. Dalam penelitian ini, *Baamboozle*

digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Melalui aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan menyelesaikan setiap permasalahan secara bersama-sama sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Menurut analisis peneliti, media pembelajaran *Baamboozle* memberikan pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi karena setiap aktivitas pembelajaran dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam kerja kelompok. Selama permainan berlangsung, siswa saling berdiskusi, bertukar informasi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam menentukan jawaban yang benar dalam waktu yang telah ditentukan. Adanya sistem poin dan kompetisi antarkelompok juga mendorong setiap anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terbaik demi keberhasilan kelompoknya. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan berpusat pada aktivitas peserta didik (*student centered*) sehingga kemampuan kolaborasi berkembang melalui pengalaman belajar secara langsung.

Meskipun demikian, peningkatan kemampuan kolaborasi siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran

Baamboozle. Terdapat beberapa faktor lain yang turut mendukung berkembangnya kemampuan kolaborasi siswa, antara lain motivasi belajar, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kolaboratif, komunikasi antarsiswa, karakteristik materi PAI, serta lingkungan belajar yang kondusif. Faktor-faktor tersebut berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dan bekerja sama secara efektif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kolaborasi merupakan hasil dari perpaduan antara penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan pengelolaan pembelajaran yang baik.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Rahmat Darmawan dan Rizqi Ilyasa Aghni yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik.⁷¹ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media *Baamboozle* memiliki kemampuan kolaborasi yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Persamaan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan

⁷¹ Darmawan and Aghni, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga.”

interaksi, komunikasi, dan kerja sama antarpeserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis statistik, kajian teori, analisis peneliti, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 12 Rejang Lebong. Penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan kolaborasi melalui aktivitas diskusi, komunikasi, tanggung jawab, fleksibilitas dalam mengambil keputusan, dan sikap saling menghargai antaranggota kelompok. Oleh karena itu, media pembelajaran *Baamboozle* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas VIII A pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan kolaborasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* berada pada kategori cukup. Hal tersebut terlihat dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,48. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa sebelum diberikan perlakuan masih belum berkembang secara optimal.
2. Kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi. Hal ini terlihat dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,24. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* mampu membantu siswa menjadi lebih aktif, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas VIII A pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong. Selain itu, berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,4598, dengan nilai minimum 0,13 dan nilai maksimum 0,72. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai rata-rata tersebut berada pada rentang $0,30 < 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dengan tingkat efektivitas peningkatan pada kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran *Baamboozle* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis mempunyai beberapa saran yang diberikan sebagai berikut :

1. Bagi Guru : Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik dengan lebih memanfaatkan penggunaan media pembelajaran

berbasis ICT dalam proses pembelajaran di kelas. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti media pembelajaran *Baamboozle*, dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung, khususnya dalam pembelajaran PAI.

2. Bagi siswa : Siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta meningkatkan rasa tanggung jawab dan sikap saling menghargai dalam kegiatan belajar kelompok agar kemampuan kolaborasi dapat berkembang dengan lebih baik.
3. Bagi Peneliti selanjutnya: Peneliti sadar bahwa masih terdapat hal yang perlu ditingkatkan lagi dalam penelitian ini. Sehingga Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode penelitian yang lebih luas dan jumlah sampel yang lebih banyak agar diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muin. "Metode Penelitian Kuantitatif," 58. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023.
- Adillah, Syfa. "Kesejahteraan Pegawai Dan Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Melalui Kepuasan Kerja." *Journal of Science Education and Management Business* 3, no. 1 (2024): 84–102.
- Amrullah, Achmad Syauqi Alfanari, Erik Wiranata, and Miryana Hastuti. "Development of Islamic Values – STEM Integrated Instructional Materials to Enhance Students ' Analytical Thinking Skills" 15, no. 2 (2026): 310–30. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v15i2.22955>.
- Amrullah, Amrullah, Eka Apriani, and Muhammad Idris. "Enhancing Pedagogical Competence of Pre-Service Islamic Education Teachers through Peer Assessment and Constructive Feedback." *Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2025): 191–208. <https://doi.org/10.14421/jpi.2025.141.191-208>.
- Amrulllah, Asri Karolina, Ebi Fernandes, and Fajri Mediansyah. "Development of Learning Materials Based on the IDEAL Stage Model in Project-Based Learning (PjBL) to Enhance Students' Problem-Solving Skills." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9 (2025): 66. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v9i1.4785>.
- Arikunto, Suyono. "Cara Dahsyat Membuat Skripsi," 323. Jawa Timur: JAYA STAR NINE, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edited by Asfah Rahman. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2004.
- Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran," hlm. 1. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2004.
- Azwar, Saifuddin. "Metode Penelitian." Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Binfas, Maman A. Najid. "Procedings International Seminar & Book Review of Manonism MULTIDISCIPLINARY CREATIVITY AND CHARACTERISTICS OF ADVANCED EDUCATION." Jakarta: Uhamka Press, 2021.
- Cahyadi, Ani, Darul Qutni, and Saifullah. "Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Media." *Berajah Journal* 4, no. 2 (2024): 615–24.
- Darmawan, Rahmat, and Rizqi Ilyasa Aghni. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga." *POLYGOT: Jurnal Ilmiah* 20, no. 1 (2024): 77–97.

- Dewi, Listiana, and Endang Fauziati. "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky." *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021): 163–74.
- Dhitasarifa, Irma, Anna Dyah Yuliatun, and Erna Noor Savitri. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di SMP Negeri 8 Semarang." *Seminar Nasional IPA XIII* 2, no. 1 (2023): 684–94.
- Elvera, and Yesita Astarina. "Metodeologi Penelitian," 200. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2021.
- Erdinda, Bintang. "Prngembangan Media Interaktif Berbantu Baamboozle Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN 105297 Helvetia." *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif* 6, no. 2 (2025): 236–43.
- Firmayanti, Dea, and Indra Fardhani. "Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPA DAN MATEMATIKA* 8, no. 1 (2023): 133–36.
- Hartati, Sri. "Penggunaan Teknik Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Mendorong Kolaborasi Dan Kreativitas Siswa." *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 3, no. 7 (2024): 308–19. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>.
- Jailani, Sofwatillah, Risnita, Saksitha, M Syahran, and Deassy Arestya. "Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah." *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 79–91.
- Kriyantono, Rachmat. "Teknik Praktis Riset Komunikasi." Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2010.
- Kusumawati, Niluh Ari. "Strategi Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Era." *Penjaminan Mutu* 9, no. 2 (2023): 143–51.
- Mardawati, Agustan Syamsuddin, and Rukli. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 05, no. 1 (2022): 56–64.
- Mawardi, Halani Felda Sunbanu, and Krisma Widi Wardani. "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Twostray Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5877–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- Mayasari, Jujur, Manah Rasmanah, and Bela Janare Putra. "Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Berbasis Al-Qur'an Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Berbusana Muslimah Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang." *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024): 31–39. <https://doi.org/10.31943/counselia.v5i1.93>.

- Muhammad Lutfi, Puji Lestari. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang." *Sosiolum : Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 3, no. 7 (2021). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.
- Mulya, Tri, Nunu Mahnun, and Anggi Rosita Dewi. "Efektivitas Penggunaan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa Di SDIT BPMAA Pekanbaru." *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2025): 131–43.
- Munawaroh, Laelatul, Siti Nurafiah, and Patra Aghtiar Rakhman. "Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SDN Tembong 2." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 1, no. 9 (2024): 6238–43.
- Najib, Abdullah, Badruli Martati, and Meirza Nanda Faradita. "Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran IPAS." *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pnendidkan Dasar* 09, no. September (2024): 1964–78.
- OECD. "PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education." Vol. I, 2022. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en.html.
- Pujiasmanto, Bambang. "Agroeduwisata Serat Nanas Sebagai Produk Unggulan Dan Digital Marketing Bidang Seni Di Desa Karungan, Plupuh, Sragen." Crobogan: CV Sarnu Untung, 2023.
- Putri, Juita Cahyani, Farida Huriawati, Supadmiati, and SDN Mojopurno 01 M. "Implementasi Baamboozle Game Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SDN Mojopurno 01 Kabupaten Madiun." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2025): 295–306. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4061>.
- Qureshi, Hiba, and Sahib Khatoon. "The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizz and Baamboozle of English Language Learners." *Pakistan Languages and Humanities Review* 7, no. 4 (2023): 181–95. [https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-iv\)16](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-iv)16).
- Rahmani, Diah Ayu, and Muhammad Fikri Hamdani. "Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test)." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 2 (2025): 568–76. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal>:<https://jpion.org/index.php/jpi>.
- Saputro, Agung Dwi. "Efektivitas Pengguan Bahan Ajar LKS Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas IV Di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu," 2025.

- Sari, Annita, Dahlan, Ralph August Nicodemus Tuhumury, Yudi Prayitno, Willem Hendry Siegers, Supiyanto, and Anastasia Sri Werdhani. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Jaya Pura: CV.Angkasa Pelangi, 2023.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Sari, Rida Mariska, and Ratih Purnama Pertiwi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri." *FingeR: Journal of Elementary School* 3, no. 2 (2024): 58–64.
- Siregar, Syofian. "Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS," 528. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013.
- Siswati, Bea Hana. "Inovasi Pembelajaran Biologi Di Kawasan Pertanian Industrial." Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2022.
- Sudibyo, Salma Indah, and Elok Khoirunnisa. "Profil Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD." *ScienceEdu* 6, no. 1 (2023): 89–97. https://doi.org/https://jseahr.jurnal.unej.ac.id/index.php/Scedu/article/view/40152?utm_source=chatgpt.com.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D," 346. Bandung: ALFABETA, CV., 2014.
- . "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." Bandung: ALFABETA, 2010.
- Susanti, Lusi, Nurbaya, Nia Kania, Neneng Mila Marlina, Hanida Listiani, Shorihatul Inaya, Fadhila Rahmawati, Eko Yulianto, and Tiffany Shahnaz Ruzli. "Pendidikan Abad 21," 109. Jawa Barat: CV. Edupedia Publisher, 2024.
- Sutarto, Sutarto. "Strategi Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c ' s (Kolaborasi , Komunikasi , Berpikir Kritis Dan Kreatif) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 9, no. 3 (2023): 1543–52.
- Syaumbi, Sukarman. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," 257. Lp2 Stain Curup, 2011.
- Tsurayya, Nabhana Aida, and Fitria Sukmawati. "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Dinamika* 6, no. 2 (2023): 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.
- Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

- Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.
- Wagiran. “Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori Dan Implementasi,” 382. Yogyakarta: Deepublish, 2013.
- Widodo, Slamet, and Rizky Kusuma Wardani. “Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Program Studi PGMI* 7, no. 2 (2020): 185–97.
- Yunus, Muh. Rizal Kurniawan. “Analisis Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Barru Pada Model Pembelajaran Kooperatif Number Heads Together.” *Jurnal Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2023): 350–57.
- Yusuf, Muri. “Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan,” 480. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016.

L

A

M

P

I

R

A

N

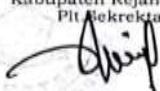
Lampiran 1

SK Pembimbing

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id	
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor : 653 Tahun 2025 Tentang	
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP	
Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan	1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : - 2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Kamis, 10 Juli 2025.
MEMUTUSKAN :	
Menetapkan	
Pertama	1. Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd 19740921 200003 1 003 2. Agus Riyan Oktori, M. Pd. I 19910818 201903 1 008 Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Nadila N I M : 22531100 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i> Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 12 Rejang Lebong.
Ketiga	Proses bimbingan dilaku kan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Keempat	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Kelima	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Keenam	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keujuh	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ; Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal, 08 November 2025 Dekan,  Sutarto	
1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama; 4. Mahasiswa yang bersangkutan;	

Lampiran 2

SK Izin Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup	
<u>SURAT IZIN</u> Nomor : 503/47/IP/DPMPITSP/II/2026	
TENTANG PENELITIAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG	
Dasar :	1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong 2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 143/In.34/PS/PP.00.9/01/2026 tanggal 5 Februari 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian
Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :	
Nama / TTL	: Nadila / Kepala Curup, 24 Juni 2004
ISIN	: 22531100
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Pendidikan Agama Islam/Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Di SMPN 12 Rejang Lebong "
Lokasi Penelitian	: SMPN 12 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 10 Februari 2026 s.d 10 Mei 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I IAIN Curup
Dengan ketentuan sebagai berikut: a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku. b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong. c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon. d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.	
Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Ditetapkan di : Curup Pada Tanggal : 10 Februari 2026	
 ACHMAD FAISAL ADRYAN, S.Sos NIP. 19811017 200212 1 004	
Tembusan: 1. Wakil Dekan I IAIN Curup 2. Kepala Sekolah SMPN 12 RL 3. Yang Bersangkutan 4. Arsip	

Lampiran 3

Surat Permohonan Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119*
---	---

Nomor	: Wt./In.34/FT/PP.00.9/02/2026	5 Februari 2026
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

**Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong**

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Nadifa
NIM	: 22531100
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Di SMPN 12 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 5 Februari 2026 s.d 5 Mei 2026
Lokasi Penelitian	: SMPN 12 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan I ,


Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 198110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Wakil I
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip

Lampiran 4

SK Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 12 REJANG LEBONG
Jalan Desa Belitar Muka Kode Pos : 39181

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
 Nomor: 421.3/ 208 /KP/SMP 12/RL/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : SRI HIDAYATI, M.Pd
 NIP : 19710410 199412 2 001
 Pangkat /Gol : Pembina Tk. I/IV.b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 NPSN : 10700600
 Unit Kerja : SMPN 12 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

N a m a : Nadila
 NIM : 22531100
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah
 Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Telah selesai melakukan penelitian disekolah SMP Negeri 12 Rejang Lebong di wilayah kerja Kecamatan Sindang Kelingi Kabupaten Rejang Lebong mulai tanggal 10 Februari sampai 10 Mei 2026 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI DALAM MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 12 REJANG LEBONG"**

Demikian surat izin ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.



Sindang Kelingi, 10 Mei 2026
 Kepala Sekolah,
SRI HIDAYATI, M.Pd
 NIP. 19710410 199412 2 001

Lampiran 5

Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 38119

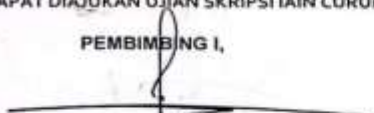
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: NADILA
NIM	: 2253100
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS	: TARIKAT
DOSEN PEMBIMBING I	: SUKARTO, S. Ag., M. Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: AGUS RIYAN OKTORI, M. Pd. I
JUDUL SKRIPSI	: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAMBORHE TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 13 REJANG LEBONG
MULAI BIMBINGAN	: 01-11-2025
AKHIR BIMBINGAN	: 06-02-2026

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	06/11/2025	Revisi Bab I (Inter hubungan, pengalaman tradisi)	f
2.	05/12/2025	Revisi BAB II & kuyut bab III	f
3.	10/1/2026	Revisi kisi-kisi instrumen angket	f
4.	29/2/2026	Revisi Angket penelitian kemampuan kolaborasi	f
5.	9/3/2026	Revisi Angket pendirian	f
6.	3/3/2026	Acc Angket penelitian	f
7.	6/4/2026	pengelolaan data Mentah	f
8.	16/4/2026	teknik analisis data bab IV	f
9.	27/4/2026	pembahasan & kesimpulan	f
10.	18/5/2026	pembahasan	f
11.	21/5/2026	teori dipembahasan	f
12.	26/5/2026	Acc sidang	f

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

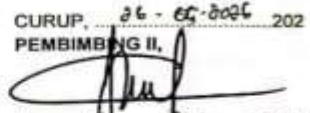
PEMBIMBING I,



Prof. Dr. Sukarto, S. Ag., M. Pd
NIP. 1974 09 01 2000031003

CURUP, 26-05-2026 202

PEMBIMBING II,



Agus Riyon Oktari, M. Pd
NIP. 1991 08 18 2019031008

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Lampiran 6

Kisi-kisi Instrumen

No.	Indikator	Sub Indikator	Deskriptor	No. Butir Positif	No. Butir Negatif	Jumlah Butir
1	Berkontribusi secara aktif	Terlibat dalam diskusi kelompok	Siswa aktif mengikuti diskusi kelompok	1, 2	3	3
		Mengemukakan pendapat	Siswa menyampaikan ide atau pendapat	4, 5	-	2
		Merespons pendapat teman	Siswa menanggapi ide teman	6, 7	8	3
2	Bekerja secara produktif	Fokus pada tugas kelompok	Siswa serius menyelesaikan tugas	9, 10	11	3
		Berkontribusi pada hasil kelompok	Siswa memberi sumbangan kerja nyata	12, 13	-	2
		Menggunakan waktu efektif	Siswa memanfaatkan waktu diskusi	14, 15	16	3
3	Bertanggung jawab	Menyelesaikan tugas yang diberikan	Siswa menuntaskan tugas kelompok	17, 18	19	3
		Menjalankan peran dalam kelompok	Siswa melaksanakan peran	20, 21	-	2
		Menjaga komitmen kelompok	Siswa konsisten dalam kerja kelompok	22, 23	24	3
4	Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	Menerima perbedaan pendapat	Siswa terbuka terhadap ide lain	25, 26	27	3
		Bersedia mengubah pendapat	Siswa tidak kaku pada pendapat sendiri	28, 29	-	2
		Mencari solusi bersama	Siswa mengutamakan mufakat	30, 31	32	3
5	Saling menghargai antar anggota kelompok	Mendengarkan teman	Siswa memperhatikan saat teman bicara	33, 34	35	3
		Tidak mendominasi diskusi	Siswa memberi kesempatan pada teman	36, 37	-	2
		Memberi apresiasi	Siswa menghargai kontribusi teman	38, 39	40	3

Lampiran 7

Angket Observasi awal/ Studi Pendahulu

ANGKET PENILAIAN
KEMAMPUAN KOLABORASI KELAS VIII
SMP NEGERI 12 REJANG LEBONG

A. Pengantar

Angket penelitian ini dibuat untuk menganalisis dan mengetahui data awal kemampuan kolaborasi siswa. Dalam angket ini, anda diminta untuk memberikan jawaban secara jujur dan benar sesuai dengan apa yang dialami dan telah anda lakukan dengan sebenarnya. Kesediaan anda dalam mengisi angket ini merupakan jasa yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas ketersediaannya, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah data identitas secara lengkap!
2. Bacalah semua pertanyaan dan salah satu jawaban sesuai dengan penilaian sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dialami sendiri
3. Berikan skor pada butir-butir pernyataan dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom skor (5-4-3-2-1) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

4. Sebelum anda kembalikan kepada peneliti, periksalah kembali kuesioner Anda apakah semua pernyataan telah dijawab
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tetapi jawaban yang jujur sangat diharapkan.

C. Identitas Responden

Nama : *Weslyah APTANA*

Jenis Kelamin : *PEREMPUAN*

Kelas : *VIIIA 0'*

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban Responden				
		STS	TS	RR	S	SS
1	Saya aktif menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok.		✓			
2	Saya ikut terlibat dalam setiap kegiatan kerja kelompok.		✓			
3	Saya bertanya kepada teman ketika ada hal yang belum dipahami.	✓				
4	Saya memberikan ide saat diskusi kelompok berlangsung.			✓		
5	Saya membantu kelompok menyelesaikan tugas tepat waktu.	✓				
6	Saya fokus saat mengerjakan tugas kelompok.				✓	
7	Saya menggunakan waktu diskusi kelompok dengan baik.					✓
8	Saya mengerjakan tugas kelompok tanpa harus disuruh teman.		✓			
9	Saya menjalankan peran yang diberikan dalam kelompok.		✓			
10	Saya menerima keputusan kelompok dengan baik.		✓			
11	Saya mau mendengarkan saran dari anggota kelompok lain.			✓		
12	Saya mengutamakan kepentingan kelompok dibanding kepentingan pribadi.		✓			
13	Saya menghargai pendapat teman saat diskusi kelompok.		✓			
14	Saya memberi kesempatan teman untuk berbicara.				✓	
15	Saya membantu teman yang mengalami kesulitan dalam kelompok.			✓		

Lampiran 8

Tabulasi Data Responden Pra Penelitian

No. Responden	Item Pernyataan															Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	2	2	1	3	1	4	5	2	2	2	3	2	2	4	3	38
2	1	2	2	2	1	2	1	3	5	5	2	2	1	1	2	32
3	1	1	1	3	4	1	3	1	1	4	2	3	3	4	5	37
4	4	5	4	5	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	2	53
5	1	3	1	1	4	4	1	5	1	3	1	5	2	2	1	35
6	3	1	1	2	3	1	3	2	1	2	4	4	2	2	2	33
7	4	3	3	1	4	2	2	1	2	3	2	1	2	3	3	36
8	1	3	1	3	1	1	3	5	3	2	1	5	3	2	2	36
9	1	1	3	1	1	4	1	1	2	4	3	1	4	5	1	33
10	4	2	1	2	3	2	3	2	4	5	1	3	3	3	2	40
11	3	1	4	1	2	4	1	3	1	2	2	2	5	2	3	36
12	2	1	2	1	5	1	5	4	1	3	1	3	2	4	4	39
13	3	4	4	4	5	2	2	2	2	2	4	4	1	5	2	46
14	1	1	2	2	4	3	4	1	3	5	4	2	4	3	1	40
15	2	2	4	2	1	3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	34
16	3	2	1	1	2	2	1	3	1	1	4	5	3	2	4	35
17	1	1	5	3	4	1	5	1	2	4	1	4	4	1	1	38
18	3	1	1	2	3	5	2	2	4	1	2	2	3	1	3	35
19	2	4	2	2	1	4	3	1	2	1	3	3	4	2	3	37
20	3	4	4	5	2	3	3	3	4	4	1	4	4	3	3	50
21	1	1	3	2	1	1	5	2	1	1	4	2	3	2	4	33
22	5	4	5	1	5	3	2	3	5	3	2	5	2	2	5	52
23	2	5	3	2	4	1	2	1	3	1	3	3	3	1	5	39
24	1	3	1	1	2	1	4	2	2	2	4	2	1	5	3	34
25	2	3	3	2	1	4	5	1	2	3	2	1	2	4	1	36

Lampiran 9

Lembar Validasi Angket

1. Surat Pernyataan Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Muhammad Idris, S. Pd. I, M. A
NIP : 198104172020121

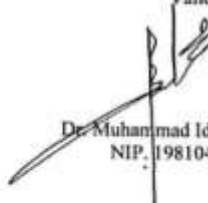
Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Nadila
Nim : 22531100
Program studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah
Judul : "Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa dalam Mata Pelajaran di SMP Negeri 12 Rejang Lebong"

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

☒ Layak digunakan
☐ layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan

Curup, Maret 2026
Validator


Dr. Muhammad Idris, S. Pd. I, M. A
NIP. 198104172020121

2. Penilaian Oleh Validator

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama : Nadila
NIM : 22531100
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Tujuan : Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas angket yang akan diberikan kepada siswa
Judul Skripsi : "Pengaruh Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Kolaborasi Dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong"

A. Petunjuk penilaian :

- Bapak/Ibu dapat memberikan tanda ceklist pada kolom yang tersedia sebagai bentuk penilaian
- Makna nilai validitas di antaranya 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik)

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek:

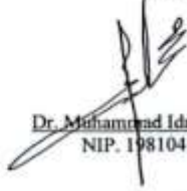
No.	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Petunjuk penggunaan angket sudah dibuat dengan jelas			✓	
2	Pernyataan dalam angket sudah sesuai dengan indikator kolaborasi			✓	
3	Pernyataan dalam angket sesuai dengan sifat positif dan negatif pada setiap <i>point</i> indikator kolaborasi			✓	
4	Kalimat pada setiap pernyataan mudah dipahami oleh peserta didik				✓
5	Pernyataan yang digunakan sesuai dengan kenyataan			✓	
6	Kalimat pernyataan tidak mengandung makna ganda				✓
7	Ada pedoman penskorannya				✓

C. Komentar dan Saran

1. Angket sudah mengaborder aspek kolaborasi

2. *trajekt*

Curup, Maret 2026
Validator


 Dr. Muhammad Idris, S. Pd. I. M. A
 NIP. 198104172020121

Lampiran 10

Angket Uji Coba

ANGKET PENELITIAN

**“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE*
TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PAI”**

A. Pengantar

Angket penelitian ini dibuat sebagai alat pengumpul data bagi peneliti. Dalam angket ini, anda diminta untuk memberikan jawaban secara jujur dan benar sesuai dengan apa yang dialami dan telah anda lakukan dengan sebenarnya. Kesediaan anda dalam mengisi angket ini merupakan jasa yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas ketersediaannya, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah data identitas secara lengkap!
2. Bacalah semua pertanyaan dan salah satu jawaban sesuai dengan penilaian sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dialami sendiri
3. Berikan skor pada butir-butir pernyataan dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom skor (5-4-3-2-1) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

4. Sebelum anda kembalikan kepada peneliti, periksalah kembali kuesioner Anda apakah semua pernyataan telah dijawab
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tetapi jawaban yang jujur sangat diharapkan.

C. Identitas Responden

Nama : *RAHMAH*

Jenis Kelamin : *Laki - Laki*

Kelas : *8²*

A. Angket Kemampuan Kolaborasi Siswa

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban Responden				
		SS	S	RG	TS	STS
A. Berkontribusi Secara Aktif						
1	Saya aktif mengikuti diskusi kelompok saat pembelajaran PAI menggunakan media <i>Baamboozle</i>	✓				
2	Saya terlibat ketika kelompok mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>			✓		
3	Saya jarang ikut berbicara saat diskusi kelompok		✓			
4	Saya berani menyampaikan pendapat saat kerja kelompok menggunakan <i>Baamboozle</i>			✓		
5	Saya mengemukakan ide kepada kelompok ketika bermain <i>Baamboozle</i> dalam pelajaran PAI		✓			
6	Saya menanggapi pendapat teman saat diskusi kelompok dalam permainan <i>Baamboozle</i>		✓			
7	Saya memberikan respon ketika teman menyampaikan jawaban		✓			
8	Saya hanya diam ketika kelompok mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>				✓	
B. Bekerja Secara Produktif						
9	Saya fokus menyelesaikan tugas kelompok saat menggunakan <i>Baamboozle</i> pada pelajaran PAI			✓		
10	Saya serius bekerja sama dengan kelompok saat mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>		✓			
11	Saya sering mengabaikan tugas kelompok			✓		
12	Saya membantu kelompok mencapai tujuan saat pembelajaran PAI menggunakan <i>Baamboozle</i>			✓		
13	Saya menggunakan waktu diskusi dengan baik		✓			
14	Saya berusaha menyelesaikan soal <i>Baamboozle</i> tepat waktu bersama kelompok		✓			
15	Saya memberikan kontribusi nyata pada hasil kerja kelompok dalam permainan <i>Baamboozle</i>				✓	

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban Responden				
		SS	S	RG	TS	STS
16	Saya sering membuang waktu saat kerja kelompok mencari jawaban dari soal permainan <i>Baamboozle</i>				✓	
C. Bertanggung Jawab						
17	Saya menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawab saya saat kegiatan <i>Baamboozle</i> sedang berlangsung			✓		
18	Saya mengerjakan bagian soal <i>Baamboozle</i> yang diberikan kepada saya oleh kelompok		✓			
19	Saya sering tidak menyelesaikan tugas kelompok				✓	
20	Saya menjalankan peran saya dengan baik dalam kelompok saat pembelajaran PAI menggunakan <i>Baamboozle</i>		✓			
21	Saya tetap terlibat selama kerja kelompok berlangsung			✓		
22	Saya menjaga komitmen dalam kelompok		✓			
23	Saya berusaha hadir dan aktif saat kelompok memainkan <i>Baamboozle</i>		✓			
24	Saya mengabaikan peran saya dalam kelompok		✓			
D. Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi						
25	Saya menerima perbedaan pendapat saat kelompok berdiskusi dalam permainan <i>baamboozle</i>			✓		
26	Saya menghargai ide yang berbeda ketika menentukan jawaban soal <i>Baamboozle</i>		✓			
27	Saya tetap memaksa pendapat saya kepada kelompok					✓
28	Saya bersedia mengubah pendapat demi keputusan bersama		✓			
29	Saya tidak memaksakan kehendak dalam kelompok saat berdiskusi		✓			
30	Saya ikut mencari solusi terbaik bagi kelompok saat mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>		✓			
31	Saya mengutamakan kesepakatan bersama dalam menjawab soal <i>Baamboozle</i>		✓	✓		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban Responden				
		SS	S	RG	TS	STS
32	Saya sulit menerima pendapat yang berbeda					✓
E. Saling menghargai antar anggota kelompok						
33	Saya mendengarkan teman saat berbicara		✓			
34	Saya memperhatikan pendapat anggota lain saat pembelajaran PAI menggunakan <i>Baamboozle</i>		✓			
35	Saya sering memotong pembicaraan teman saat diskusi					✓
36	Saya memberi kesempatan teman untuk berbicara		✓			
37	Saya tidak mendominasi diskusi kelompok ketika bermain <i>Baamboozle</i>				✓	
38	Saya menghargai kontribusi teman dalam menjawab soal <i>Baamboozle</i>		✓			
39	Saya memberikan dukungan kepada anggota kelompok		✓			
40	Saya kurang menghargai pendapat teman kelompok				✓	

No. Responde n	Butir Pertanyaan																																									
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 1 0	P 1 1	P 1 2	P 1 3	P 1 4	P 1 5	P 1 6	P 1 7	P 1 8	P 1 9	P 2 0	P 2 1	P 2 2	P 2 3	P 2 4	P 2 5	P 2 6	P 2 7	P 2 8	P 2 9	P 3 0	P 3 1	P 3 2	P 3 3	P 3 4	P 3 5	P 3 6	P 3 7	P 3 8	P 3 9	P 4 0	Jum lah	
1	5	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	2	4	4	4	4	147
2	5	3	5	3	4	4	5	5	5	5	2	2	4	5	5	2	3	3	5	5	2	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	5	4	2	4	4	4	4	149
3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	2	5	4	3	2	3	3	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	2	4	4	151
4	4	4	3	2	1	2	3	3	2	4	5	3	3	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	5	4	4	3	5	3	4	3	3	2	136	
5	4	3	4	3	4	2	4	3	5	5	3	4	3	4	3	4	5	4	5	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	147
6	5	3	2	5	4	4	2	2	4	3	3	4	1	2	4	3	2	4	3	5	2	4	5	2	2	1	3	5	2	2	4	5	4	3	1	2	4	3	2	4	4	125
7	4	3	2	4	3	2	1	2	5	4	4	5	4	5	4	4	2	5	1	4	3	2	4	2	5	4	2	3	3	4	5	1	5	3	3	4	5	4	3	4	4	137
8	4	2	1	1	2	3	1	3	3	5	2	1	2	1	2	4	3	2	3	1	5	2	2	3	3	4	2	4	3	2	2	3	4	3	3	5	3	3	5	2	109	
9	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	3	3	5	3	3	4	2	2	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	4	2	2	1	3	3	3	4	1	109	
10	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	3	1	5	2	4	4	2	3	5	3	2	1	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	5	4	4	4	4	5	2	3	140	
11	3	4	2	3	3	5	4	4	2	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	5	4	5	4	3	3	2	2	3	4	5	3	4	4	3	5	3	4	5	5	5	5	144
12	4	3	4	2	4	5	4	5	3	4	4	1	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	2	4	4	4	2	4	4	4	156
13	4	3	3	4	2	1	4	1	2	4	3	3	3	2	5	3	3	4	1	5	1	4	3	2	5	5	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	5	5	5	4	138	
14	4	3	4	2	3	4	2	2	3	4	4	3	4	4	4	2	1	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	1	2	5	1	4	4	1	4	3	5	5	3	129	
15	4	3	4	4	4	3																																				

Hasil Uji Validitas

Columbus																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Population in thousands	1	117	114	111	108	105	102	99	96	93	90	87	84	81	78	75	72	69	66	63	60	57	54	51	48	45	42	39	36	33	
Population in thousands	34	31	28	25	22	19	16	13	10	7	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	117	114	111	108	105	102	99	96	93	90	87	84	81	78	75	72	69	66	63	60	57	54	51	48	45	42	39	36	33	30	
Population in thousands	304	281	258	235	212	189	166	143	120	97	74	51	28	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	219	196	173	150	127	104	81	58	35	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	262	239	216	193	170	147	124	101	78	55	32	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	427	404	381	358	335	312	289	266	243	220	197	174	151	128	105	82	59	36	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	430	407	384	361	338	315	292	269	246	223	200	177	154	131	108	85	62	39	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	478	455	432	409	386	363	340	317	294	271	248	225	202	179	156	133	110	87	64	41	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463	440	417	394	371	348	325	302	279	256	233	210	187	164	141	118	95	72	49	26	0	0	0	0	0	0	0	0	
Population in thousands	509	486	463																												

⁴⁴ *Unternehmensrecht*, 34. Aufl. (2009) § 10, Rn. 10; *StB* 2009, 1017; *StB* 2009, 1018.

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

Lampiran 13

Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,885	23

Lampiran 14

Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

**“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE*
TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PAI”**

A. Pengantar

Angket penelitian ini dibuat sebagai alat pengumpul data bagi peneliti. Dalam angket ini, anda diminta untuk memberikan jawaban secara jujur dan benar sesuai dengan apa yang dialami dan telah anda lakukan dengan sebenarnya. Kesediaan anda dalam mengisi angket ini merupakan jasa yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas ketersediaannya, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah data identitas secara lengkap!
2. Bacalah semua pertanyaan dan salah satu jawaban sesuai dengan penilaian sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dialami sendiri
3. Berikan skor pada butir-butir pernyataan dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓) pada kolom skor (5-4-3-2-1) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

4. Sebelum anda kembalikan kepada peneliti, periksalah kembali kuesioner Anda apakah semua pernyataan telah dijawab
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah, tetapi jawaban yang jujur sangat diharapkan.

C. Identitas Responden

Nama : *TOPRAV*
 Jenis Kelamin : *Peswa*
 Kelas : *8¹*

B. Angket Kemampuan Kolaborasi Siswa

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban Responden				
		SS	S	RG	TS	STS
A. Berkontribusi Secara Aktif						
1	Saya aktif mengikuti diskusi kelompok saat pembelajaran PAI menggunakan media <i>Baamboozle</i>		✓			
2	Saya terlibat ketika kelompok mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>			✓		
3	Saya jarang ikut berbicara saat diskusi kelompok		✓			
4	Saya berani menyampaikan pendapat saat kerja kelompok menggunakan <i>Baamboozle</i>	✓				
5	Saya memberikan respon ketika teman menyampaikan jawaban		✓			
6	Saya hanya diam ketika kelompok mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>				✓	
B. Bekerja Secara Produktif						
7	Saya serius bekerja sama dengan kelompok saat mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>			✓		
8	Saya sering mengabaikan tugas kelompok				✓	
9	Saya membantu kelompok mencapai tujuan saat pembelajaran PAI menggunakan <i>Baamboozle</i>			✓		
10	Saya menggunakan waktu diskusi dengan baik			✓		
11	Saya berusaha menyelesaikan soal <i>Baamboozle</i> tepat waktu bersama kelompok	✓				
C. Bertanggung Jawab						
12	Saya mengerjakan bagian soal <i>Baamboozle</i> yang diberikan kepada saya oleh kelompok				✓	
13	Saya menjalankan peran saya dengan baik dalam kelompok saat pembelajaran PAI menggunakan <i>Baamboozle</i>			✓		
14	Saya berusaha hadir dan aktif saat kelompok memainkan <i>Baamboozle</i>				✓	

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban Responden				
		SS	S	RG	TS	STS
D. Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi						
15	Saya menghargai ide yang berbeda ketika menentukan jawaban soal <i>Baamboozle</i>					✓
16	Saya bersedia mengubah pendapat demi keputusan bersama		✓			
17	Saya tidak memaksakan kehendak dalam kelompok saat berdiskusi				✓	
18	Saya ikut mencari solusi terbaik bagi kelompok saat mengerjakan soal <i>Baamboozle</i>			✓		
19	Saya mengutamakan kesepakatan bersama dalam menjawab soal <i>Baamboozle</i>		✓			
E. Saling menghargai antar anggota kelompok						
20	Saya mendengarkan teman saat berbicara			✓		
21	Saya memperhatikan pendapat anggota lain saat pembelajaran PAI menggunakan <i>Baamboozle</i>		✓			
22	Saya sering memotong pembicaraan teman saat diskusi					✓
23	Saya menghargai kontribusi teman dalam menjawab soal <i>Baamboozle</i>				✓	

Lampiran 15

Tabulasi Data *Pre-Test*

No.	ITEM PERTANYAAN																							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1	4	3	2	5	4	4	3	4	3	3	1	2	3	2	1	4	4	3	4	3	4	5	2	73
2	2	2	3	4	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	3	2	2	2	2	3	4	56
3	3	3	2	2	5	2	1	2	3	4	2	2	1	3	2	2	2	1	3	3	2	4	5	59
4	2	3	3	4	4	1	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	2	1	3	4	64
5	3	2	1	4	3	4	5	3	1	2	1	3	4	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3	62
6	3	1	3	5	2	5	4	1	3	1	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	61
7	3	2	2	3	2	2	4	3	2	5	4	2	4	4	5	4	3	2	4	3	3	3	1	70
8	5	1	1	2	3	3	4	2	3	4	2	3	3	2	3	5	2	1	4	2	3	4	3	65
9	4	2	2	1	2	2	5	3	2	2	3	2	1	1	3	3	1	2	5	2	4	3	2	57
10	1	3	4	3	1	3	4	4	5	4	2	5	4	5	3	4	2	3	3	4	5	5	1	78
11	3	2	1	4	2	4	3	3	1	5	2	3	3	4	2	4	3	2	4	5	3	1	2	66
12	1	1	2	1	3	1	5	4	3	1	3	1	2	3	2	2	2	3	3	4	1	2	3	53
13	2	4	3	2	2	2	1	3	4	3	2	5	1	1	1	3	2	4	2	3	4	3	2	59
14	3	1	2	3	3	3	4	2	2	3	1	4	2	2	2	2	3	5	1	2	2	5	1	58
15	2	2	3	2	5	4	2	1	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	63
16	5	2	1	3	3	5	1	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	63
17	2	1	2	3	5	3	4	3	3	1	3	3	2	4	2	2	4	1	2	2	4	2	2	60
18	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	1	3	4	5	75
19	3	3	3	2	3	4	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	4	2	2	3	3	2	4	55
20	2	2	2	1	2	3	1	3	3	4	1	3	1	2	3	3	4	4	1	2	2	2	2	53
21	1	1	4	4	4	3	3	2	4	3	4	2	3	2	4	3	2	4	3	3	3	1	3	66
22	2	2	4	2	3	4	1	3	4	4	2	2	3	1	2	3	1	2	3	4	2	3	2	59
23	3	2	5	1	2	3	3	4	2	1	3	3	1	2	3	1	2	2	2	3	2	4	3	57
24	3	4	2	3	2	4	2	4	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	63
25	2	4	3	3	3	1	4	3	3	3	2	4	2	3	2	4	3	3	2	3	4	2	4	67

62,48

Tabulasi Data *Post-Test*

No.	ITEM PERTANYAAN																							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Total
1	4	1	5	4	3	4	5	5	5	4	3	2	5	4	4	4	4	3	2	5	4	5	5	90
2	3	4	4	4	5	2	4	5	5	3	3	3	4	2	3	4	4	5	4	3	2	4	4	84
3	4	3	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4	3	3	95
4	2	4	2	1	3	4	5	4	5	4	3	2	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	3	84
5	5	5	4	5	4	4	4	2	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	100
6	4	4	5	4	3	5	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	1	4	5	4	2	4	90
7	5	3	1	4	4	5	5	3	2	1	3	4	5	1	4	3	4	2	4	5	4	3	1	76
8	4	4	5	4	5	5	4	3	4	1	3	4	5	4	3	4	5	5	4	3	3	4	5	91
9	3	5	4	3	2	3	5	5	4	3	1	5	4	3	2	4	1	4	3	4	5	2	4	79
10	4	4	3	4	3	4	4	5	5	4	5	3	2	2	4	1	2	5	5	4	5	3	4	85
11	2	4	2	5	4	5	3	5	4	5	4	1	3	4	5	1	4	4	4	5	2	4	5	85
12	4	4	1	3	5	3	5	5	3	4	3	4	4	3	5	4	5	3	3	4	4	5	4	88
13	1	5	3	1	4	3	2	3	4	5	4	5	1	5	1	5	4	4	5	4	5	4	3	81
14	4	3	4	3	4	2	3	4	5	4	5	3	2	4	4	4	5	5	4	1	4	1	4	82
15	5	1	4	4	5	1	4	5	4	3	4	4	2	5	5	3	4	4	1	4	3	2	4	81
16	5	4	5	5	3	3	5	4	5	2	5	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	5	98
17	1	5	4	4	2	4	4	5	4	1	2	4	3	3	3	3	4	5	4	4	5	4	4	82
18	5	4	3	3	1	3	5	4	3	3	4	3	4	2	4	2	5	4	5	3	4	5	3	82
19	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	89
20	4	4	5	3	5	3	5	3	4	3	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	3	4	5	95
21	4	5	2	3	3	4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	96
22	3	5	3	3	3	4	3	4	5	5	3	2	4	4	4	3	4	5	1	4	5	3	5	85
23	4	5	4	4	5	4	4	5	3	3	3	3	3	2	5	4	5	4	5	3	4	4	4	90
24	5	4	5	2	3	5	2	4	4	4	4	4	2	1	4	5	4	4	4	4	4	5	5	88
25	4	2	3	4	4	4	1	2	5	3	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	1	4	4	85
																								87

Lampiran 17

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	,108	25	,200 [*]	,950	25	,251
Post-Test	,162	25	,090	,965	25	,524

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 18

Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	62,48	25	6,526	1,305
	POSTTEST	87,24	25	6,166	1,233

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	25	-,155	,459

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-24,760	9,649	1,930	-28,743	-20,777	-12,830	24	,000

Lampiran 19

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	25	53	78	62,48	6,526
Post-Test	25	76	100	87,24	6,166
Valid N (listwise)	25				

Lampiran 20**Dokumentasi****Studi Pendahuluan/Pra Penelitian (Penyebaran Angket dan Wawancara)**

Pelaksanaan Uji Coba Angket



Pelaksanaan Pre-Test



Pertemuan Pertama



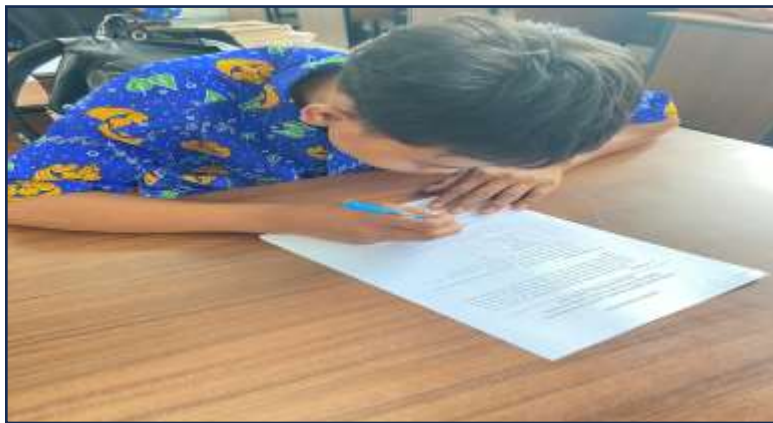
Pertemuan Kedua



Pertemuan Ketiga



Pelaksanaan *Post-Test*



Lampiran 21

Biodata Penulis



Penulis bernama Nadila, lahir di Kepala Curup pada tanggal 24 Juni 2004. Penulis merupakan anak perempuan tunggal dari Bapak Ngadino dan Ibu Helpiana. Penulis beragama Islam berasal dari desa Simpang Beliti, Jl. Curup-Linggau Kec. Binduriang, Kab. Rejang Lebong hingga saat ini penulis merantau dan berdomisili di Dusun Curup.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis dimulai dari SDN 03 Binduriang dan lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan ke SMPN 12 Rejang Lebong dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya penulis menempuh pendidikan di SMAN 7 Rejang Lebong dan lulus pada tahun 2022. Pada tahun yang sama penulis dinyatakan lulus jalur SPANPTKIN di IAIN Curup dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup.

Pada tahun 2026, penulis menyelesaikan studi S1 dengan menulis Skripsi yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 12 Rejang Lebong*”.

Untuk informasi lebih lanjut penulis dapat dihubungi melalui *E-mail*: dilaspeed@gmail.com