

BAB V

PENUTUP

A. Keimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan bahwa media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMKN 1 Sumbar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Valid setelah memenuhi kriteria penilaian validator ahli (materi, media, dan bahasa) yang menyatakan bahwa media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar sangat valid.
2. Praktis setelah memenuhi penilaian praktikalitas yang menyatakan bahwa media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar sangat praktis dengan nilai 93.3 yang diperoleh dari pendidik. Sedangkan penilaian peserta didik skala kecil yang menyatakan bahwa media *baamboozle* untuk minat belajar memperoleh nilai 90.66 dan skala besar memperoleh nilai 93.46 dengan kategori sangat praktis
3. Efektif setelah memenuhi penilaian efektivitas yang menyatakan bahwa media *baamboozle* untuk minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar memperoleh nilai 92.22 untuk skala kecil dan 92.66 untuk skala besar dengan kategori sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMKN 1 Sumbar, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran berbentuk permainan interaktif yang bisa digunakan di sekolah.
2. Media pembelajaran menggunakan *baamboozle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X di SMKN 1 Sumbar dapat dikembangkan oleh pendidik pada materi-materi pembelajaran berikutnya agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lebih menarik dan bermakna.
3. Pengembangan media *baamboozle* dapat ditingkatkan agar terdapat pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2016). *Akhlak Menjadi Seorang Muslim Berakhlak Mulia*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idarah*, 3(2), 208.
<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/view/10012>
- Afrina, E., Eka, A., Dwi, R., Irvan, T. H, Rahmanda, M., Anggara, Y. Z, Herni, R., & Maria., L. (2018). *Vokasi di era revolusi industri: Kajian ketenagakerjaan di daerah*. Perkumpulan Prakarsa. Jakarta.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2.
<https://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/5508>
- Arifin, A. (2020). *Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktik*. Universitas Indonesia. Banten.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Depok
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates. Vancouver.
- Daulay, H. P. (2016). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Prenada Media Group. Yogyakarta.
- Emang, M. R. (2018). *Pendidikan Agama Islam*. Yayasan Fatiyah Makassar. Makassar.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam. Taklim: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 81.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/43562>
- Gottfried, M. A. (2015). Chronic Absenteeism and Its Effects on Students Academic and Socioemotional Outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 107(3), 625-637.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3317030>
- Hakim, A. (2017). *Pendidikan Vokasi: Konsep, Tujuan, dan Implementasi*. Erlangga. Yogyakarta.
- Hamka. (1978). *Tafsir Al-Azhar*. Karunia. Jakarta.

- Handoko, A., Sajidan., Maridi. (2016). Pengembangan Modul Biologi Berbasis Discovery Learning (Part Of Inquiry Spectrum Learning-Winning) Pada Materi Bioteknologi Kelas XII IPA Di SMA Negeri 1 Magelang Tahun Ajaran 2014/2015. *UNS : Jurnal Inkuiri*, 5(3), 14.
<https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/9460/8390>
- Hawwa, S. (2022). *Ihya Ulumuddin*. Mutiara Media. Jakarta.
- Khoiro, D., Ami, S., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 512-513.
<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/download/1457/770/>
- Kurniawati, Y. (2019). Metode Penelitian Pendidikan, Bidang Ilmu Pendidikan Kimia. Cahaya Firdaus. Pekanbaru.
- Mahmud, A. (2018). *Aqidah Akhlak*. Gunadarma Ilmu. Makassar.
- Majid, A., & Andayani, D. (2014). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan. A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Minat Belajar Peserta Siswa SMP. *Dialektika Pendidikan*, 2(2), 205.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607/40765>
- Marleni, L. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Cendekia*, 1(1), 151-152.
<https://media.neliti.com/media/publications/269808-analisis-problematika-perkuliahan-analis-be021e97.pdf>
- Marwah, S. T., & Ain, Z. N. (2022). Baamboozle sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, 1(2), 69-75.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/pgmi/article/download/41607/1991>
- Masyhudi, F. (2014). *Merintis Pembelajaran PAI Masa Depan Melalui Information Communication Technology*. Imam Bonjol Press. Padang.
- McGreal, R., & Elliott, M. (2016). *Learning and Instruction with Media*. Springer. Berlin.
- Muhaimin. (2014). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama di Sekolah*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Munir. (2017). *Media Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.

- Murti, M., Jais, M., & Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 134.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/13026>
- Muttaqin, A. K., Nurwahida., & Irmayanti. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Tenaga Pendidik. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 63-72.
<https://pdfs.semanticscholar.org/60fa/9301ee4c5746d9cacb3ca33a06bebc58b97.pdf>
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 337-338.
<https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/0>
- Pasaribu, A. G. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Tarutung. *Jurnal Humaniora*, 2(1), 93.
https://www.academia.edu/84120313/Pengaruh_Penggunaan_Media_Grafis_Terdapat_Minat_Belajar_Pendidikan_Agama_Kristen_Siswa_Kelas_VI_II_SMP_Negeri_4_Tarutung_Tahun_2018
- Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 88-89.
<http://journal.unas.ac.id/pujangga/article/view/320/218>
- Ramayulis. (2015). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Kalam Mulia. Jakarta.
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2486.
<https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/496>
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Pendidik, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Kementerian Agama RI. Jakarta.
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., Wicaksono, F., & Wibisono, A. D. R. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 200.
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/22951>

- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sadiman, A. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish. Yogyakarta.
- Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Media Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di Smk 1 Jombang. *Jurnal Social Science Research*, 3(3), 3-4.
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2761>
- Siregar, E., & Nara, H. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rajawali. Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Bandung.
- Suhemi, E. (2019). Takabur dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits. *Jurnal Al-Mu'ashirah*, 16(2), 200.
<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/almuashirah/article/download/6568/3985>
- Sulaiman. (2017). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Yayasan PeNa Banda Aceh. Aceh.
- Suma, M. A. (2017). *Pendidikan Karakter*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sumarno, S. (2018). *Pendidikan Vokasi: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Bumi Aksara. Yogyakarta.
- Suhemi. (2019). *Pembinaan Akhlak*. Riyadhah. Jakarta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group. Jakarta.

- Suyitno. (2020). *Pendidikan Vokasi dan Kejuruan Strategi dan Revitalisasi Abad 21*. K-Media. Yogyakarta.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5(1), 444.
<https://media.neliti.com/media/publications/196966-none-017fcb72.pdf>
- Syofian, S. (2017). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perhitungan dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Tafsir, A. (2017). *Filsafat Pendidikan Islam*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Trinova, Z., & Izati, W. (2020). *Media Pembelajaran*. AA. Rizky. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1.
- Verawadina, U., Nizwardi, J., & Lise, A. (2019). Kurikulum Pendidikan Vokasi Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 83.
<https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/download/240/218/407>
- Wang, M. T., & Ecclestone, K. (2015). Predictors of Student Engagement and Disengagement in High School. *Journal of Educational Psychology*, 107(2), 411-424. <https://psycnet.apa.org/manuscript/2019-54277-001.pdf>
- Weldami, T. P., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE dalam Pengembangan E-Learning Biologi. *Journal on Education*, 6(1), 7456.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/4063/3332/>
- Wentzel, K. R. (2015). Social Support and Motivation in School: A Framework for Understanding Student Engagement. *Journal of Educational Psychology*, 107(3), 638-649.
<https://scholar.google.com/citations?user=icOt3JAAAAAJ&hl=en>
- Winaningsih, E. T. (2022). *Efektivitas Baamboozle dan pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. KMO Indonesia. Cirebon.