

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan akademik siswa, tetapi juga sangat bergantung pada kondisi psikologis siswa itu sendiri, salah satunya adalah minat belajar. Secara teoritis, minat belajar dapat dipahami sebagai mana ketika seseorang merasa lebih suka dan tertarik pada sesuatu atau aktivitas tertentu tanpa ada paksaan dari luar dirinya. Definisi ini mengacu pada pendapat Slameto (2015) yang menegaskan bahwa minat adalah manifestasi dari rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, di mana semakin kuat hubungan antara siswa dengan materi pelajaran, semakin besar pula minat yang terbentuk.". Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sendiri, minat memegang peran yang sangat penting sebagai pendorong utama.

Mata pelajaran PAI sendiri bertujuan untuk membentuk karakter dan tingkah laku mulia daripada hanya menghafal sejarah ataupun dalil saja. Jika tidak ada dorongan intrinsik dalam diri siswa (*intrinsic motivation*), materi PAI hanya akan menjadi wawasan kognitif dan tidak akan pernah terinternalisasi menjadi nilai-nilai kehidupan. Ketika siswa memiliki minat yang kuat dalam pelajaran, perhatian mereka akan terpusat sepenuhnya dan mereka akan merasa senang saat mengikuti pelajaran, dan hambatan terhadap materi yang mereka anggap sulit akan berkurang. Hal ini dikuatkan oleh penelitian dari Hidayati, Risnawati, & Za'ba dalam Ainara, yang membuktikan secara empiris bahwa minat belajar memiliki kontribusi signifikan terhadap motivasi dan keberhasilan siswa dalam Mata Pelajaran PAI, tanpa adanya minat yang dibangun sejak awal, transfer nilai-nilai spiritual akan terhambat oleh resistensi psikologis siswa itu sendiri. (Hidayati et al., 2024) Sebaliknya, hilangnya minat adalah awal dari kegagalan pendidikan karakter karena tidak mungkin menanamkan prinsip-prinsip agama yang luhur kepada jiwa yang tidak terbuka atau tidak tertarik untuk menerimanya.

Berdasarkan studi awal yang telah dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2025 terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 54 Bandung ditemukan bahwa minat belajar siswa pada saat pembelajaran masih rendah yang ditandai dengan hal berikut: 1) perilaku kontraproduktif seperti siswa yang terlihat pasif, 2) mengantuk saat guru sedang menjelaskan, 3) mengobrol dengan teman sebayanya diluar konteks pembelajaran, 4) memainkan gawai secara sembunyi-sembunyi adalah contoh dari gejala ini. Karena masalah ini, siswa sering menganggap PAI sebagai pelajaran yang rumit, membosankan, terlalu banyak teori, dan bahkan menjadi pelajaran yang dirasa tidak penting, terlebih lagi penyampaian materi PAI yang erat kaitannya dengan metode ceramah ketika dalam proses pembelajaran.

Seringkali, materi akhlak disampaikan dengan cara yang kaku dan membosankan, seolah-olah guru menyampaikan apa saja yang dilarang untuk dilakukan dan apa saja yang menjadi perintah untuk dikerjakan dan materi tersebut terkadang tidak relevan dengan konteks remaja sebagaimana fase mereka. Akibatnya siswa tidak terlalu terlibat dalam pembelajaran dan mereka merasa itu semua menjadi kewajiban yang harus mereka terapkan dalam kehidupan kemudian menimbulkan kesan beban yang akhirnya menjadi tidak maksimal. Kondisi ini selaras dengan analisis dalam *Jurnal Muara Pendidikan*, yang menyoroti bahwa bertahannya dominasi metode ceramah (*teacher-centered*) dalam pembelajaran PAI menjadi faktor utama penyebab pasifnya siswa, metode ini cenderung berjalan satu arah (*monolog*) sehingga mematikan nalar kritis siswa dan gagal menciptakan keterikatan emosional dengan materi yang diajarkan. (Grahmayanuri et al., 2024) Jika kondisi ini dibiarkan berlarut-larut, tujuan pembelajaran PAI untuk menghasilkan generasi yang berakhlakul karimah akan sulit dicapai, dan PAI hanya akan dianggap sebagai pelajaran pelengkap yang tidak menarik bagi siswa.

Dibutuhkan pergeseran paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru ke pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran aktif, juga dikenal sebagai *Active Learning*, adalah salah satu pendekatan yang paling cocok untuk diterapkan. Metode ini menekankan bahwa belajar adalah proses aktif membangun makna, bukan proses pasif mengambil pengetahuan dari guru. Definisi ini diperkuat oleh Warsono dan Hariyanto (2016) dalam bukunya yang menegaskan bahwa

pembelajaran aktif menuntut siswa untuk tidak sekadar datang dan mendengarkan, melainkan berpartisipasi secara fisik, mental, dan emosional. Metode pembelajaran aktif memaksa siswa untuk bertindak (*acting*) dan mempertimbangkan apa yang mereka lakukan (*thinking about what they are doing*). Metode ini menuntut siswa untuk memikirkan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

Pendekatan ini sejalan dengan pernyataan Nafiah dkk. dalam *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, yang menegaskan bahwa penerapan *Active Learning* dalam PAI tidak hanya efektif mengurangi kejenuhan, tetapi juga terbukti mampu mengubah siswa dari pendengar pasif menjadi subjek belajar yang aktif, sehingga nilai-nilai agama dapat diinternalisasi melalui pengalaman langsung, bukan sekadar hafalan. (Nafiah et al., 2024) Kelas yang awalnya tenang dan pasif dapat diubah menjadi interaktif dengan penggunaan pembelajaran aktif. Karena siswa diajak untuk bergerak, berkolaborasi, berbicara, dan berdebat, rasa kantuk dan kejenuhan berkurang. Untuk memastikan bahwa nilai-nilai agama tidak hanya didengar, tetapi juga dialami dan dirasakan secara langsung melalui aktivitas fisik selama pembelajaran.

Selain itu juga, kiranya sangat penting untuk menggunakan teknologi untuk menarik perhatian siswa saat menerapkan pembelajaran aktif di era teknologi saat ini. Diantara banyaknya media yang bisa digunakan, salah satunya adalah *Baamboozle*. Media ini adalah platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis atau permainan yang interaktif dan kompetitif tanpa mengharuskan siswa memiliki akun atau perangkat masing-masing. Menggabungkan media *Baamboozle* dengan pendekatan pembelajaran aktif memberikan hasil yang signifikan untuk mengatasi masalah minat belajar yang rendah. *Baamboozle* adalah alat yang membantu strategi pembelajaran aktif menjadi menyenangkan bagi siswa. Siswa yang biasanya diam akan terdorong untuk membantu timnya menjawab pertanyaan agar menang. Rasa tegang yang dirasakan siswa karena dikemas dengan permainan yang bernuansa kompetitif ini berubah menjadi pembelajaran yang mengasyikan, minat siswa pada pelajaran meningkat, dan interaksi antar siswa juga meningkat. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Nugraha dkk dalam *Bioed* :

Jurnal Pendidikan Biologi menunjukkan pembelajaran yang dikemas dengan permainan menggunakan media Baamboozle ini terbukti dapat lebih meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, peserta didik menjadi aktif dan mendorong mereka untuk melakukan diskusi dan bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan. (Nugraha et al., 2024)

Dengan mempertimbangkan materi khusus yang akan diajarkan, yaitu "Menghindari *Ghibah* dan Melaksanakan *Tabayyun*", peningkatan minat ini menjadi semakin penting. Pilihan materi ini didasarkan pada kepentingan fenomena sosial yang dihadapi siswa atau remaja di masa sekarang dimana mereka sedang berada dalam fase perkembangan sosial yang intens. Namun, fase ini juga rentan terhadap perilaku yang tidak baik, seperti bergunjing (*Ghibah*), penyebaran rumor, dan penerimaan informasi tanpa memastikan kebenarannya, yang dapat menyebabkan konflik. Sejalan dengan pernyataan Masa remaja sering disebut sebagai masa topan badai atau *storm and stress*, karena pada masa ini terjadi ketegangan emosional akibat perubahan fisik dan psikis yang dialami, serta tekanan-tekanan sosial dalam kehidupan. (Diananda, 2018) Selain itu, materi ini tidak cukup jika diajarkan dengan ceramah satu arah saja. Materi ini membutuhkan teknik yang memungkinkan siswa mensimulasikan akibat dari ketidakhati-hatian dalam menjaga lisan. Melalui permainan *Baamboozle* ini, siswa belajar bahwa kerja sama tim yang baik diperlukan untuk menang, dan kesalahan informasi dapat mengakibatkan pengurangan poin, yang secara analogis mengajarkan pentingnya *tabayyun* dan kehati-hatian.

Berdasarkan paparan di atas, terlihat jelas adanya kesenjangan (*gap*) antara harapan pembelajaran PAI yang seharusnya menyenangkan dan bermakna, dengan realitas di lapangan di mana metode yang monoton justru membuat siswa tidak tertarik atau tidak minat belajar. Dalam hal ini, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media *Baamboozle* dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Menghindari *Ghibah* dan Melaksanakan *Tabayyun* Mata Pelajaran PAI (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 54 Bandung)"

B. Rumusan Masalah

Berpijak pada latar belakang masalah yang telah dituturkan, ada beberapa pokok permasalahan yang akan dikaji dan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran PAI-BP menggunakan media *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* di kelas VII SMPN 54 Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP sebelum menggunakan media *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* di kelas VII SMPN 54 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh media *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* di kelas VII SMPN 54 Bandung terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VII SMPN 54 Bandung?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Proses pembelajaran PAI-BP menggunakan media *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* di kelas VII SMPN 54 Bandung.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP sebelum menggunakan media *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* di kelas VII SMPN 54 Bandung.
3. Sejauh mana pengaruh media *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VII SMPN 54 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif, baik secara teoretis maupun praktis, yang dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam dunia Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya mengenai integrasi teknologi

digital (media berbasis *game*) dikombinasikan dengan pedagogi modern (*Active Learning*). Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi atau literatur pendukung bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji variabel minat belajar, media interaktif, dan materi akhlak.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru PAI, memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif untuk mengatasi kejenuhan siswa, serta memperluas wawasan guru dalam memanfaatkan *platform* digital *Baamboozle* sebagai media edukasi yang efektif.

Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar sehingga proses internalisasi nilai-nilai akhlak (khususnya menjauhi *Ghibah* dan melakukan *tabayyun*) dan pada materi lainnya dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

Bagi sekolah, memberikan masukan konstruktif bagi SMPN 54 Bandung dalam rangka pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas pembelajaran melalui optimalisasi sarana teknologi yang tersedia di sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Fokus utama Pembelajaran Agama Islam (PAI) adalah untuk membangun kepribadian siswa yang berakhlak mulia. Namun demikian, untuk bisa tercapainya tujuan tersebut tentu sangat bergantung pada keterlibatan psikologis siswa itu sendiri selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Hamami dalam jurnalnya, bahwa siswa yang memiliki keterikatan emosional dengan materi pelajaran cenderung lebih mudah untuk mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. (Hamami, 2025)

Minat belajar adalah salah satu indikator utamanya. Minatnya dalam belajar memegang kendali atas perhatian dan motivasi siswa. Sejalan dengan pendapat Slameto (2021), minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Jika siswa memiliki minat yang tinggi dalam pelajaran, mereka cenderung akan merespons dengan antusias, senang, bahkan rasa

keingin tahuannya pun ikut meningkat. Sebaliknya, jika siswa memiliki minat yang rendah, mereka akan menjadi pasif, bosan, dan mungkin menganggap pelajaran sebagai beban. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Kholidah dan Amirudin, memberikan kesimpulan bahwa apabila minat belajar siswa meningkat, pencapaian belajar juga akan meningkat, manakala apabila minat belajar menurun, pencapaian pembelajaran juga akan menurun. Selain itu, minat belajar juga dapat menjelaskan pencapaian belajar dengan sangat jelas. (Kholidah & Amirudin, 2023) Minat belajar yang mumpuni mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan, dalam hal ini akhlak, tidak hanya dipahami secara kognitif atau teori saja, tetapi juga dapat diinternalisasikan dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa minat juga mempengaruhi hasil belajar siswa, akibat terlalu seringnya penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti ceramah, fenomena yang terjadi di lapangan sering kali menunjukkan rendahnya minat siswa.

Untuk mengukur tingkat minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI, penelitian ini mengadaptasi teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2021), diantaranya: 1) Perasaan Senang (*Pleasure*), perasaan senang ditinjau dari antusiasme dan respons emosional siswa terhadap aktivitas pembelajaran interaktif berbasis kuis kelompok yang disajikan oleh media *Baamboozle*. 2) Ketertarikan (*Interest*), indikator ini diukur melalui sejauh mana siswa merasa tertarik terhadap materi. 3) Perhatian (*Attention*), Indikator ini mendeteksi tingkat kefokusannya siswa dalam menyimak instruksi guru, mematuhi aturan main kuis, serta mengikuti dinamika jalannya permainan. 4) Keterlibatan (*Involvement*), Indikator ini diukur berdasarkan keaktifan fisik dan kognitif siswa, yang terlihat dari bagaimana mereka berkolaborasi di dalam diskusi kelompok, saling bertukar argumen, dan bekerja sama.

Sejalan dengan pendapat Silberman (2014), pembelajaran yang hanya mengandalkan indera pendengaran (*hearing*) memiliki tingkat retensi yang rendah dan cenderung membosankan. Akibatnya, materi moral (akhlak) yang sejatinya bersifat aplikatif dan harus dipraktikkan, justru tereduksi menjadi hafalan teoretis semata yang kering akan makna.

Untuk menyelesaikan masalah ini, maka intervensi pembelajaran yang mampu mengubah peran siswa dari pasif menjadi aktif itu diperlukan. Dengan

bantuan media *Baamboozle* dan pendekatan *Active Learning*, yang diusulkan dalam penelitian ini adalah solusi. Prinsip dasar pendekatan belajar aktif adalah bahwa siswa harus terlibat sepenuhnya dalam proses belajar mereka secara fisik, mental, dan emosional. Konsep ini berpijak pada definisi Bonwell dan Eison (1991), yang menegaskan bahwa dalam *Active Learning*, siswa harus melakukan lebih dari sekadar mendengarkan, mereka harus terlibat dalam tugastugas yang menuntut aktivitas fisik, mental, dan emosional (analisis, sintesis, dan evaluasi) Metode ini memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga melakukan aktivitas yang berkaitan dengan materi.

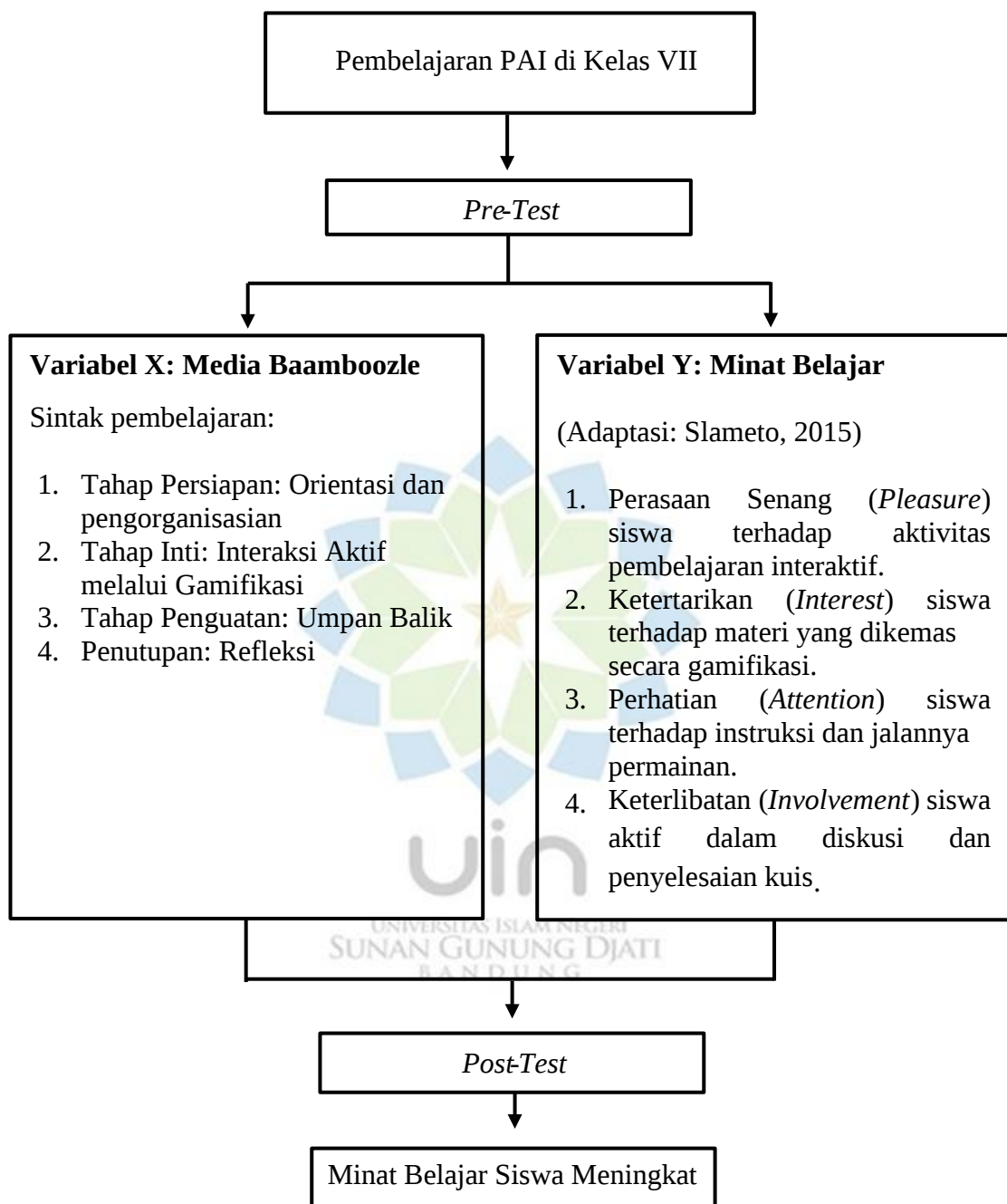
Namun, agar pendekatan pembelajaran aktif berhasil dan menarik perhatian siswa SMP generasi *modern* ini maka diperlukanlah media pendukung. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media *Baamboozle* sebagai platform gamifikasi yang dirasa dapat membantu tujuan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pemahaman yang baik untuk siswa. Hal ini selaras dengan pandangan Rusman (2012) mengenai pembelajaran berbasis komputer, yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa serta menciptakan iklim belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), sehingga pemahaman materi akhlak dapat tercapai dengan lebih baik.

Penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* di kelas VII-A SMPN 54 Bandung dilaksanakan melalui 4 (empat) tahapan sintak yang sistematis. Langkah-langkah ini diadaptasi dari prinsip pembelajaran berbasis gim (*Game-Based Learning*) menurut Plass, Homer, & Kinzer (2015) serta model pembelajaran aktif menurut Mel Silberman (2014), diantaranya: 1) Tahap Persiapan: Orientasi dan Pengorganisasian, 2) Tahap Inti: Interaksi Aktif melalui Gamifikasi, 3) Tahap Penguatan: Umpan Balik (*Immediate Feedback*), 4) Penutupan: Refleksi

Pendekatan *Active Learning* dengan media *Baamboozle* yang dikolaborasikan diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan (*joyful learning*). Setelah materi tentang "Menghindari *Ghibah* dan Melaksanakan *Tabayyun*" dimasukkan ke dalam kuis interaktif ini, siswa dalam kelompok secara

otomatis terdorong untuk aktif berbicara, bekerja sama, dan saling mengonfirmasi jawaban (*tabayyun*) untuk menghindari kehilangan poin untuk tim mereka. Mekanisme ini secara alami mengalihkan perhatian siswa dari rasa bosan ke rasa ingin tahu dan keinginan mereka untuk menang. Hal inilah yang pada akhirnya menyentuh sisi emosional (afektif) siswa, yang menghasilkan peningkatan minat mereka terhadap pelajaran PAI.

Strategi ini akan diuji melalui kerangka penelitian *Pre-Experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini fokus pada satu kelompok sasaran yang akan menerima perlakuan berupa penggunaan media *Baamboozle* melalui pendekatan pembelajaran aktif. Efektivitas strategi ini diukur dengan membandingkan kondisi awal (*pre-test*) sebelum perlakuan dengan kondisi akhir (*Post-Test*) setelah perlakuan diberikan. Diduga akan terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan pada siswa karena asumsinya adalah pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi, dan unsur hiburan jauh lebih efektif dalam menarik perhatian siswa generasi digital. Melalui penerapan media ini, diharapkan subjek penelitian menunjukkan level minat belajar yang lebih tinggi dan positif dibandingkan sebelum diterapkannya media tersebut. Untuk mengetahui keterkaitan antara penggunaan media *baamboozle* melalui pendekatan *Active Learning* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi “Menghindari *Ghibah* dan Melaksanakan *Tabayyun*”, berikut bagan kerangka berpikirnya:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media Bamboozle, dapat diuraikan sebagai berikut:

Penelitian Terdahulu	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Fatimah (2024)	➤ Kedua penelitian sama-sama menguji efektivitas media pembelajaran <i>Bamboozle</i> pada mata pelajaran PAI. ➤ Keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang sama, yaitu <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> yang mengukur kondisi awal dan akhir subjek tanpa kelas kontrol.	➤ Fatimah menggunakan statistik parametrik berupa uji <i>Paired Sample T-Test</i> karena datanya berdistribusi normal. Sebaliknya, pada penelitian peneliti yang dilakukan oleh peneliti data sebaran berdistribusi tidak normal, sehingga pengujian hipotesis dialihkan menggunakan statistik non-parametrik, yaitu <i>Uji Wilcoxon</i>. ➤ Temuan Angka Akurat: Abstrak Fatimah menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sementara abstrak peneliti mencantumkan data peningkatan minat belajar yang konkret dengan kenaikan nilai rata-rata dari 55,06 menjadi 64,37, serta hasil uji <i>Wilcoxon</i> yang menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$
Hidayatullah (2024)	➤ Kedua penelitian sama-sama mengukur ranah afektif berupa Minat Belajar siswa pada jenjang SMP/MTs. ➤ Keduanya sama-sama menggunakan teknik analisis data statistik non-parametrik karena sebaran	➤ Desain Eksperimen: Hidayatullah menggunakan desain <i>Posttest-Only Quasi-Experimental</i> dengan melibatkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Sementara penelitian peneliti menggunakan desain <i>One-</i>

	data penelitian di lapangan tidak berdistribusi normal.	<i>Group Pretest-Posttest</i> tanpa menggunakan kelas kontrol eksternal. ➤ Temuan Angka Akurat: Pada abstrak Hidayatullah, pengujian menggunakan <i>Uji Mann-Whitney</i> menghasilkan nilai signifikansi $0,032 < 0,05$ dengan nilai rata-rata minat kelas eksperimen sebesar 81,07. Sedangkan penelitian peneliti memberikan pembuktian pengaruh lewat <i>Uji Wilcoxon</i> sebesar $0,001 < 0,05$ dengan data ketuntasan indikator keterlaksanaan aktivitas belajar yang konsisten melonjak dari 86% hingga mencapai puncaknya pada angka 94%.
Jannah (2022)	➤ Kedua penelitian sama-masing menguji penggunaan media <i>Baamboozle</i> pada bidang studi PAI di jenjang SMP ➤ Keduanya sama-sama menggunakan analisis <i>N-Gain Score</i> untuk mengukur indeks efektivitas perlakuan pembelajaran di kelas.	➤ Temuan Angka Efektivitas (<i>N-Gain</i>): Berdasarkan data abstrak Jannah, nilai <i>N-Gain</i> yang diperoleh sangat tinggi, yaitu sebesar 0,78 (kategori tinggi) untuk <i>Baamboozle</i> dan 0,82 untuk <i>Blended Learning</i>. Perbedaan kontras ditemukan pada hasil penelitian peneliti yang dilakukan di mana perolehan nilai <i>N-Gain</i> adalah sebesar 0,21 (kategori rendah menuju sedang). Celah hasil ini disebabkan oleh perbedaan variabel dampak; Jannah mengukur nilai ujian kognitif yang peningkatannya instan setelah kuis, sedangkan

		peneliti mengukur minat/perilaku psikologis yang membutuhkan durasi intervensi lebih panjang untuk berubah secara signifikan.
Nursaadah (2023)	➤ Memiliki kesamaan pada rumpun materi (PAI) serta kedua variabel yang diteliti yaitu Media <i>Baamboozle</i> (X) dan Minat Belajar (Y).	➤ Metode Penelitian: Abstrak Rini Nursaadah menegaskan bahwa jenis penelitiannya adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan dan menguji kelayakan produk media. Sedangkan jenis penelitian peneliti (file Screenshot (117).png) murni merupakan Kuantitatif Eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan media tersebut secara langsung. ➤ Temuan Angka Akurat: Hasil akhir Rini Nursaadah berfokus pada persentase kelayakan instrumen, yaitu validitas ahli media sebesar 88%, ahli materi 85,5%, respon guru PAI 95,4%, dan respon siswa 94% dengan kesimpulan "Sangat Layak". Sebaliknya, hasil penelitian peneliti langsung memaparkan data dampak riil di kelas: pergeseran siswa pada kategori "Sangat Berminat" mengalami kenaikan sebesar 31% (dari yang awalnya hanya 1 orang melonjak drastis

		menjadi 11 orang setelah diberikan intervensi).
--	--	---

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Hikmawati, 2020).

Penelitian ini akan menyelidiki dua variable, yaitu variable pertama adalah penggunaan media bamboozle dengan pendekatan *Active Learning* yang ditandai dengan simbol Variabel X, dan variable kedua adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP yang ditandai simbol Variabel Y.

Untuk mengetahui hubungan kedua variabel, yakni variabel penggunaan media *Baamboozle* dengan variabel minat belajar siswa, digunakan pendekatan kuantitatif. Jika penggunaan media bamboozle ini sesuai dengan indikator peningkatan minat belajar siswa, maka hal ini akan berdampak positif pada pembelajaran PAI. Maka, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Media *Baamboozle* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh penerapan media *Baamboozle* dengan pendekatan *Active Learning* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 54 Bandung.