

Belajar Sambil Bermain: Pengaruh Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits Siswi Madrasah Aliyah

¹Wardah Nur Ervanyah, ²Laily Abida

^{1&2}STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang

¹wardahervanyah@gmail.com

Abstract. Learning motivation determines students' engagement and success, yet Al-Qur'an Hadith lessons at MA Attaraqqie Putri Malang are still dominated by lectures that leave students passive. Previous studies on Baamboozle, a game-based learning platform offering quizzes, points, and team competition, have mostly measured cognitive outcomes or examined motivation in primary and junior secondary schools. This study aimed to examine the effect of Baamboozle use on the learning motivation of tenth-grade female students in Al-Qur'an Hadith. It employed a quantitative correlational design with a saturated sample of 39 students. Data were collected using a four-point Likert questionnaire, with motivation measured through the three basic psychological needs of Self-Determination Theory (autonomy, competence, and relatedness), and analysed using normality and linearity tests and simple linear regression. Residuals were normally distributed and the relationship was linear. Baamboozle use had a positive and significant effect on learning motivation ($B = 0.549$; $t = 4.182$; $p < .001$), explaining 32.1% of its variance. The findings suggest that game boards, instant scoring, and team play can jointly satisfy students' needs for autonomy, competence, and relatedness, although experimental designs are needed to confirm causality.

Keywords. Baamboozle; Learning Motivation; Self-Determination Theory; Game-Based Learning; Al-Qur'an Hadith

Abstrak. Motivasi belajar menentukan keterlibatan dan keberhasilan siswi, tetapi pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MA Attaraqqie Putri Malang masih didominasi ceramah sehingga siswi cenderung pasif. Kajian terdahulu tentang Baamboozle, platform pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan kuis, poin, dan kompetisi tim, umumnya mengukur aspek kognitif atau meneliti motivasi di jenjang SD dan SMP. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan Baamboozle terhadap motivasi belajar siswi kelas X pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan sampel jenuh sebanyak 39 siswi. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert empat pilihan, dengan motivasi diukur berdasarkan tiga kebutuhan psikologis dasar dalam Self-Determination Theory (otonomi, kompetensi, dan keterhubungan), lalu dianalisis dengan uji normalitas, uji linearitas, dan regresi linear sederhana. Residual berdistribusi normal dan hubungan kedua variabel linear. Penggunaan Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar ($B = 0,549$; $t = 4,182$; $p < 0,001$) dengan kontribusi sebesar 32,1%. Temuan ini menunjukkan bahwa papan permainan, skor seketika, dan kerja tim dapat bersama-sama memenuhi kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan siswi, meskipun hubungan kausalnya perlu dikonfirmasi melalui desain eksperimen.

Kata Kunci. Baamboozle; Motivasi Belajar; Self-Determination Theory; Pembelajaran Berbasis Permainan; Al-Qur'an Hadits

A. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu mata pelajaran inti Pendidikan Agama Islam di madrasah aliyah yang bertujuan membekali peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Al-Qur'an dan Hadits (Nofhendri & Fadhlurrahman, 2024). Materi yang menuntut konsentrasi, pemahaman, dan penghayatan menjadikan keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada motivasi belajar peserta didik (Anjani et al., 2026). Motivasi memengaruhi pilihan aktivitas, besarnya usaha, ketekunan, dan strategi belajar, sehingga peserta didik yang bermotivasi rendah cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan berisiko mengalami penurunan hasil belajar (Schunk, 2020; Woolfolk, 2019).

Observasi awal dan wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadits pada 16 Maret 2026 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswi kelas X MA Attaraqqie Putri Malang tergolong rendah, yang tampak dari kurangnya partisipasi, rendahnya antusiasme menjawab pertanyaan guru, dan kecenderungan kehilangan fokus. Pembelajaran masih didominasi ceramah sehingga dianggap monoton. Rendahnya motivasi belajar siswa madrasah aliyah juga telah dilaporkan dalam kajian lain (Qodariyah et al., 2024).

Menurut *Self-Determination Theory* (SDT), motivasi intrinsik tumbuh optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*) (Deci & Ryan, 1985; Ryan & Deci, 2000). Dalam konteks kelas di Indonesia, motivasi otonom peserta didik terbukti berkaitan dengan dukungan guru (Maulana et al., 2016). Kebutuhan tersebut dapat difasilitasi melalui pembelajaran interaktif yang menghadirkan tiga jenis interaksi, yaitu interaksi peserta didik dengan materi, dengan pendidik, dan dengan sesama peserta didik (Moore, 1989), disertai umpan balik langsung dan keterlibatan aktif (Amarullah & Wiwita, 2024).

Salah satu media yang sejalan dengan prinsip tersebut adalah Baamboozle, platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis digital dan permainan kelompok dengan papan soal bernomor, papan skor otomatis, dan pengacak giliran (Marwah & Ain, 2022; Tsurayya, 2023). Dalam kerangka SDT, kebebasan memilih nomor soal dan strategi tim berpotensi memenuhi kebutuhan otonomi, skor dan umpan balik seketika memenuhi kebutuhan kompetensi, serta kerja tim dan kompetisi antarkelompok memenuhi kebutuhan keterhubungan. Kajian tentang mekanisme permainan digital dalam perspektif SDT juga menunjukkan bahwa unsur permainan dapat dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar (Proulx, Romero, & Arnab, 2017).

Penelitian terdahulu melaporkan bahwa Baamboozle meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar (Mardiah et al., 2024; Salsanila & Faisal, 2025). Namun, sebagian besar penelitian mengukur aspek kognitif, seperti hasil belajar PAI di SMK (Bangol, 2022), Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah aliyah (Sukma, 2025), dan prestasi belajar (Adelia, Astuti, & Puspananda, 2025), sedangkan penelitian tentang motivasi umumnya dilakukan di jenjang SD dan SMP (Andriyani et al., 2024; Mardiah et al., 2024). Kajian tentang motivasi belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah aliyah, dengan SDT sebagai landasan pengukuran, masih jarang.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan Baamboozle terhadap motivasi belajar siswi kelas X MA Attaraqqie Putri

Malang pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa penggunaan Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswi. Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas bukti penerapan SDT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis permainan digital.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional tanpa perlakuan atau kelompok kontrol. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle dan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Populasi penelitian adalah seluruh siswi kelas X MA Attaraqqie Putri Malang sebanyak 39 orang (kelas X-A 20 siswi dan kelas X-B 19 siswi), yang seluruhnya dijadikan sampel (sampel jenuh).

Data dikumpulkan dengan angket tertutup berskala Likert empat pilihan (skor 1–4). Angket variabel X (12 butir) disusun berdasarkan teori interaksi Moore (1989) dan karakteristik pembelajaran interaktif, sedangkan angket variabel Y (13 butir) disusun berdasarkan tiga indikator SDT, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Validitas butir diuji dengan korelasi *Pearson product moment* dengan $r_{\text{tabel}} = 0,316$ (df = 37; $\alpha = 5\%$), dan reliabilitas diuji dengan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan batas minimal 0,60.

Data dianalisis dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Uji prasyarat meliputi uji normalitas residual (Kolmogorov-Smirnov) dan uji linearitas, dilanjutkan dengan regresi linear sederhana dan uji t. Hipotesis nol (H_0) ditolak apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Uji Instrumen dan Statistik Deskriptif

Sebanyak 11 dari 12 butir angket variabel X dinyatakan valid (butir X10 tidak valid, $r_{\text{hitung}} = -0,034$) dan 10 dari 13 butir angket variabel Y dinyatakan valid (butir Y3, Y9, dan Y12 tidak valid). Koefisien *Cronbach's Alpha* variabel X sebesar 0,729 dan variabel Y sebesar 0,695, sehingga keduanya reliabel berdasarkan batas 0,60. Statistik deskriptif kedua variabel disajikan pada Tabel C.1.

Tabel C.1 Statistik Deskriptif dan Kategorisasi Variabel Penelitian (N = 39)

Statistik	Penggunaan Baamboozle (X)	Motivasi belajar (Y)
Minimum–maksimum	25–43	29–48
Rata-rata (SD)	34,64 (4,26)	37,74 (4,13)
Median; modus	34,00; 33	38,00; 40
Kategori sedang	24 (61,54%)	26 (66,67%)
Kategori tinggi	15 (38,46%)	13 (33,33%)
Kategori rendah	0	0

Sumber: Output SPSS 25 yang diolah peneliti (2026)

Berdasarkan kategorisasi skor teoretis (X: rendah 12–24, sedang 25–36, tinggi 37–48; Y: rendah 13–26, sedang 27–39, tinggi 40–52), tidak ada responden yang berada

pada kategori rendah. Mayoritas siswi berada pada kategori sedang, baik pada penggunaan Baamboozle maupun motivasi belajar. Rata-rata motivasi belajar (37,74) berada dekat batas atas kategori sedang, sedangkan modusnya (40) telah memasuki kategori tinggi.

b. **Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis**

Uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan signifikansi $0,200 > 0,05$ sehingga residual berdistribusi normal. Uji linearitas menghasilkan signifikansi *linearity* $0,000 < 0,05$ dan *deviation from linearity* $0,075 > 0,05$ sehingga hubungan kedua variabel bersifat linear. Hasil regresi linear sederhana disajikan pada Tabel C.2.

Tabel C.2 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Error	β	t	Sig.
(Konstanta)	18,717	4,582	–	4,085	0,000
Penggunaan Baamboozle (X)	0,549	0,131	0,567	4,182	0,000
R = 0,567; R ² = 0,321; Adjusted R ² = 0,303; SE estimate = 3,447					

Sumber: Output SPSS 25 yang diolah peneliti (2026) (variabel terikat: motivasi belajar)

Uji t menghasilkan $t_{hitung} = 4,182$ yang lebih besar daripada t_{tabel} ($df = 37$; $\alpha = 5\%$, dua sisi) = 2,026 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima: penggunaan Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswi. Persamaan regresi yang diperoleh adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = 18,717 + 0,549X$$

Koefisien regresi sebesar 0,549 berarti setiap kenaikan satu poin skor penggunaan Baamboozle diikuti kenaikan skor motivasi belajar sebesar 0,549 poin. Konstanta tidak dimaknai secara praktis karena skor X terendah adalah 25, sehingga nilai $X = 0$ berada di luar rentang data. Nilai $R = 0,567$ menunjukkan hubungan kategori sedang, dan $R^2 = 0,321$ berarti penggunaan Baamboozle menjelaskan 32,1% variasi motivasi belajar, sedangkan 67,9% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar model.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Temuan ini sejalan dengan kajian yang melaporkan peran Baamboozle dalam meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan motivasi belajar di SD (Andriyani et al., 2024; Mardiah et al., 2024) dan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Salsanila & Faisal, 2025), serta peningkatan prestasi belajar dalam desain eksperimen (Adelia et al., 2025). Penelitian ini memperluas bukti tersebut ke aspek afektif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah aliyah. Namun, karena sebagian besar penelitian pembandingan menggunakan desain eksperimen, kesamaan arah temuan tidak berarti besaran pengaruhnya dapat dibandingkan secara langsung.

Secara teoretis, temuan ini mendukung SDT. Papan permainan memberi ruang bagi siswi untuk memilih nomor soal, menentukan strategi tim, dan memutuskan siapa yang menjawab, sehingga keterlibatan dirasakan berasal dari pilihan sendiri dan memenuhi kebutuhan otonomi. Papan skor dan sistem poin memberikan umpan balik seketika atas penguasaan ayat dan hadits sehingga memenuhi kebutuhan kompetensi. Permainan tim dan kompetisi antarkelompok mendorong diskusi dan kerja sama

sehingga memenuhi kebutuhan keterhubungan. Ketiga kebutuhan tersebut terpenuhi secara bersamaan melalui satu kegiatan, sejalan dengan Ryan dan Deci (2000) bahwa lingkungan yang memenuhi ketiganya mendorong motivasi intrinsik dan keterlibatan, serta dengan kajian mekanisme permainan digital dalam perspektif SDT (Proulx et al., 2017).

Temuan ini juga dapat dibaca melalui teori interaksi Moore (1989). Kartu soal menghadirkan interaksi siswi dengan materi, arahan dan umpan balik guru selama permainan menghadirkan interaksi dengan pendidik, dan kerja sama tim menghadirkan interaksi antarsiswi. Anderson (2003) menyatakan bahwa pembelajaran dapat optimal apabila salah satu jenis interaksi berlangsung intensif; pada Baamboozle, ketiganya dapat hadir sekaligus. Peran guru tetap penting sebagai pengelola permainan dan pemberi dukungan, sejalan dengan temuan bahwa motivasi otonom peserta didik berkaitan dengan dukungan guru (Maulana et al., 2016).

Kontribusi sebesar 32,1% menunjukkan bahwa Baamboozle merupakan salah satu faktor yang berarti, tetapi bukan satu-satunya. Motivasi belajar juga dipengaruhi peran guru dan faktor lain pada siswa madrasah aliyah (Anjani et al., 2026; Qodariyah et al., 2024), sehingga Baamboozle lebih tepat diposisikan sebagai pelengkap strategi mengajar guru. Pemanfaatannya perlu didukung jaringan internet, proyektor, dan kesiapan guru menyusun soal yang selaras dengan tujuan pembelajaran agar permainan tidak berhenti sebagai hiburan.

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa tidak ada siswi pada kategori motivasi rendah, berbeda dengan hasil observasi awal. Perbedaan ini dapat berkaitan dengan cara pengukuran, karena observasi menangkap perilaku di kelas menurut penilaian guru, sedangkan angket mengukur persepsi siswi, serta perbedaan waktu pengukuran. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan lain. Desain korelasional belum dapat memastikan hubungan sebab-akibat, dan arah hubungan dapat berlangsung sebaliknya, yaitu siswi yang telah termotivasi lebih aktif memanfaatkan Baamboozle. Sampel terbatas pada 39 siswi dari satu madrasah, data berasal dari angket laporan diri pada satu titik waktu, dan sebagian butir instrumen tidak valid sehingga perlu diperbaiki. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen atau longitudinal dengan kelompok pembandingan, sampel yang lebih besar, dan data observasi.

D. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswi kelas X MA Attaraqqie Putri Malang pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits ($\hat{Y} = 18,717 + 0,549X$; $t = 4,182$; $p < 0,001$), dengan kontribusi sebesar 32,1%. Semakin optimal penggunaan Baamboozle, semakin tinggi motivasi belajar siswi.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat SDT bahwa pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan melalui fitur permainan interaktif berkaitan dengan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Secara praktis, guru Al-Qur'an Hadits dan madrasah disarankan menggunakan Baamboozle secara rutin sebagai variasi media, didukung sarana yang memadai dan pelatihan guru, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan menguji temuan ini melalui desain eksperimen dan pada mata pelajaran rumpun PAI lainnya.

REFERENSI

- Adelia, I., Astuti, R. P. F., & Puspananda, D. R. (2025). Efektivitas pembelajaran game based learning menggunakan Baamboozle terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Kalitidu. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 6(1), 187.
- Amarullah, T. A. H., & Wiwita, R. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(3), 305–313.
- Anderson, T. (2003). Getting the mix right again: An updated and theoretical rationale for interaction. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v4i2.149>
- Andriyani, Y., et al. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 816–824.
- Anjani, A. A., et al. (2026). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas XI peserta didik MA Hasyim Asy'ari Sukodono Sidoarjo. *Journal of Innovative and Creativity*, 6(1), 3235–3243.
- Bangol, W. (2022). Efektifitas penggunaan media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMK Negeri 1 Kotamobagu (Skripsi). IAIN Manado, Manado.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York, NY: Plenum.
- Mardiah, K., et al. (2024). Penerapan kuis edukatif Baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(2), 184–198.
- Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi literatur: Baamboozle sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA*, 1(2), 69–75.
- Maulana, R., Helms-Lorenz, M., Irnidayanti, Y., & van de Grift, W. (2016). Autonomous motivation in the Indonesian classroom: Relationship with teacher support through the lens of self-determination theory. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 25(3), 441–451.
- Moore, M. G. (1989). Editorial: Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.1080/08923648909526659>
- Nofhendri, & Fadhlurrahman. (2024). Optimalisasi pendidikan Qur'an Hadits: Membangun generasi Qur'ani yang berkarakter. *Al-Muhith: Jurnal Ilmu Qur'an dan Hadits*, 3(2), 1.
- Proulx, J.-N., Romero, M., & Arnab, S. (2017). Learning mechanics and game mechanics under the perspective of self-determination theory to foster motivation in digital game based learning. *Simulation & Gaming*, 48(1), 81–97.
- Qodariyah, N. A., et al. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah Nurul Iman: Studi penelitian kualitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(1), 24–36.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Salsanila, & Faisal, E. E. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046–5052.

- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). New York, NY: Pearson.
- Sukma, D. A. (2025). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Al-Qasimiyah Sorek Satu* (Skripsi). UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan media interaktif Baamboozle pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(2), 81.
- Woolfolk, A. (2019). *Educational psychology* (14th ed.). Boston, MA: Pearson.