

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena tanpa melalui pendidikan, proses transformasi dan aktualisasi pengetahuan sulit untuk diwujudkan. Demikian juga dengan sains sebagai bentuk pengetahuan ilmiah dalam pencapaiannya harus melalui proses pendidikan yang ilmiah pula.<sup>1</sup>

Oleh karena itu Islam menekankan akan pentingnya belajar baik melalui aktivitas membaca, menelaah, meneliti segala sesuatu yang terjadi di alam raya ini.<sup>2</sup>

Melihat pendidikan di Indonesia dari tahun 2020 hingga 2023, terdapat banyak tantangan akibat pandemi Covid-19 serta periode pasca-pandemi. Hampir seluruh sekolah di seluruh dunia terpaksa menutup ruang kelas serta beralih ke pembelajaran virtual (daring). Meskipun demikian, pandemi ini sebenarnya bisa mempercepat perkembangan pendidikan 4.0 dengan pemakaian teknologi informasi pada pembelajaran jarak jauh, serta menuju masyarakat pintar generasi 5.0. Bukan hanya itu, pendidikan pasca pandemi covid-19 juga memberi transformasi digital yang melibatkan berbagai aspek bisnis ataupun organisasi, mulai dari SDM, proses, strategi, hingga struktur, dengan adopsi teknologi guna memberi peningkatan kinerja secara keseluruhan.<sup>3</sup>

Masyarakat mempertanyakan apakah pembelajaran berjalan dengan efisien serta efektif? Hal itu bisa dilihat dari proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karenanya, sebagai pengendali proses pembelajaran, guru wajib mencari cara supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik serta meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sebelum pandemi terjadi, Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Indonesia sudah menginisiasi program baru yang disebut Merdeka Belajar

---

<sup>1</sup> Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 3.

<sup>2</sup> ‘Ali al-Jumbulati, *Perbandingan Pendidikan Islam* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 19.

<sup>3</sup> Dina Mardiana dan Umiarso, “Merdeka Belajar di Tengah Pandemi COVID-19: Studi di Sekolah Menengah Pertama di Indonesia”, *Al-Ta’dib: Jurnal Penelitian Ilmu Kependidikan*, Vol 13 No. 2, 2020, 80.

dengan tujuan guna meraih pendidikan berkualitas untuk seluruh rakyat Indonesia.<sup>4</sup>

Saat ini, Merdeka Belajar sudah mencapai 21 episode. Pada episode pertama, Kemendikbud sudah menghapus Ujian Sekolah Berstandar Nasional serta menggantinya dengan asesmen yang diselenggarakan oleh sekolah serta juga mengganti Ujian Nasional dengan sistem baru yakni Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) serta survei karakter.<sup>5</sup> Hal itu mempunyai tujuan supaya siswa tidak lagi merasakan tekanan beban mental yang terlalu berat. Perubahan ini juga membuat penilaian siswa berubah dari landasan evaluasi kognitif serta sumatif menjadi penilaian berbasis aplikasi, analisa, serta formatif.<sup>6</sup>

Kebijakan "Merdeka Belajar" termasuk angin segar karena memberi kebebasan bagi guru untuk merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, memberi peningkatan keterampilan serta kreativitas mereka untuk memberi pengetahuan, serta memberi peningkatan strategi pembelajaran yang tepat sehingga siswa merasa nyaman, tidak bosan, serta lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya bakal memberi peningkatan hasil belajar mereka. Untuk menghadapi tantangan ini, seorang guru wajib mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, serta profesional yang baik serta bisa beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu. Oleh karenanya, guru wajib berusaha dengan keras untuk mempersiapkan siswa supaya siap menghadapi sejumlah tantangan yang ada di masa depan. Sesungguhnya setiap siswa membutuhkan pendekatan yang berbeda, serta guru wajib mempertimbangkan berbagai tindakan yang sesuai untuk setiap siswa.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Pengelola Web Kemdikbud, <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/author/pengelola-web/>, Diakses 1 Maret 2023, 12:00.

<sup>5</sup> Siti Baro'ah, "Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan", *Jurnal Tawadhu* Vol. 4 no. 1, 2020, 1067.

<sup>6</sup> Dina Mardiana dan Umiarso, "Merdeka Belajar di Tengah Pandemi COVID-19: Studi di Sekolah Menengah Pertama di Indonesia", 82.

<sup>7</sup> Elis Tuti Winaningsih, Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI., 3.

Dalam rangka memberi peningkatan kompetensi pedagogik, yakni keterampilan guru untuk mengajar, guru diharap bisa berkomunikasi dengan baik supaya siswa bisa berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Hal itu mencakup melakukan pengembangan imajinasi serta kreativitas siswa, serta menciptakan iklim komunikatif antara guru serta siswa melalui interaksi verbal serta non-verbal, baik pada pembelajaran individu ataupun kelompok, dengan memakai sumber serta media belajar yang sesuai.

Berkaitan dengan adanya media pembelajaran yang dipergunakan oleh pengajar, keterampilan guru pada sistem mengajar sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karenanya, guru diharap bisa melakukan pengembangan keterampilan pada proses belajar mengajar, yang pada dasarnya bisa dililat dari penelitian Teni Nurrita bahwasanya proses komunikasi yang menjadi kunci keberhasilan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Seorang pengajar perlu menguasai prinsip-prinsip dasar komunikasi dengan baik supaya bisa berkomunikasi secara efektif dengan para siswa.<sup>8</sup>

Selain itu, pada proses komunikasi, dibutuhkan media ataupun sarana yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan pesan, seperti materi ataupun bahan ajar dari guru ke siswa. Penting bagi pengajar untuk terus melakukan pengembangan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini dengan memakai strategi pembelajaran konstruktivis yang bisa memberi peningkatan aktivitas serta kreativitas siswa, seperti gabungan pembelajaran aktif dengan teknologi.<sup>9</sup> Hal itu menjadi motivasi bagi Peneliti untuk mengetahui lebih dalam kajian, khususnya dalam mata pelajaran fiqih.

Strategi aktivitas pembelajaran yang semula berpusat di pengajar (*teacher centered*) kini berubah menjadi berpusat di siswa (*student centered*). Bisa dipahami jika pembelajaran aktif bakal memberi kemudahan siswa untuk memahami serta

---

<sup>8</sup> Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018 | 171

<sup>9</sup> M. Fazrian, dkk, "Strategi Pembelajaran Aktif Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri Bantuil 1 Marabahan", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 No. 2, Agustus 2019, 57

menyerap materi secara aktif, baik secara intelektual ataupun emosional. Oleh karenanya, pembelajaran aktif masih relevan serta bisa dipergunakan pada kegiatan pembelajaran di era saat ini.<sup>10</sup>

Salah satu hal yang memungkinkan siswa terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran ialah melalui pemakaian gamifikasi. Fenomena ini memungkinkan siswa untuk mengalami aktivitas belajar yang inovatif seperti *Word Wall*, *Quizizz*, *Mentimeter*, *Baamboozle*, serta *Trigger Powerpoint* yang menarik perhatian mereka.<sup>11</sup> Meskipun pemakaian *game* ataupun permainan pada pembelajaran bukanlah hal yang baru, namun gamifikasi dianggap sebagai inovasi pada sistem pendidikan yang mempunyai tujuan guna memberi peningkatan motivasi belajar siswa. Hal itu disadari oleh para Peneliti.

Pemakaian aplikasi *Baamboozle* bisa menarik perhatian siswa serta memancing rasa kompetitif sejak awal prosedur pembelajaran. Proses pembagian siswa ke dalam 2 kelompok serta pemilihan nomor soal juga menjadi lebih menarik dengan pemakaian *edugames Baamboozle*. Selain itu, aplikasi *Baamboozle* juga sangat terkait dengan pola komunikasi yang dipergunakan oleh guru untuk mengajar. Jika pola komunikasi yang dipergunakan menyenangkan bagi siswa, oleh karenanya siswa bakal lebih gampang memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, pemakaian aplikasi *Baamboozle* bisa memberi kemudahan proses belajar mengajar, membuat siswa lebih antusias, bahkan memberi peningkatan pembelajaran. Oleh karenanya, tidak bisa disangkal jika pemakaian gamifikasi menjadi salah satu cara guru untuk memberi peningkatan semangat belajar siswa.<sup>12</sup>

Peneliti memilih MI Terpadu Al Anwar sebagai lokasi kajian sesuai dengan hasil kajian sebelumnya yang menemukan

---

<sup>10</sup> Badrus Zaman, "Penerapan Active Learning dalam pembelajaran PAI", *Jurnal As-Salam*, Vol. 4 No. 1, 2020, 16.

<sup>11</sup> Syukur Saud, dkk., "Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online yang Mengintegrasikan Quizizz dan Bamboozle", dalam *Seminar Nasional Hasil penelitian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"*, 1588.

<sup>12</sup> Informasi ini peneliti dapatkan dari guru fiqh saat observasi awal, 03 Maret 2023.

masalah demotivasi pada proses pembelajaran. Jika masalah ini dibiarkan terus berlanjut, oleh karenanya kemungkinan besar bakal berdampak negatif pada prestasi siswa baik dalam bidang akademik ataupun non-akademik.<sup>13</sup>

Peneliti tertarik dengan MI Terpadu Al Anwar Rembang sebab sekolah itu mengimplementasikan berbagai nilai keislaman dalam semua aktivitasnya, baik itu pada pelajaran ataupun aktivitas sehari-hari siswa. Sekolah ini didesain seoptimal mungkin supaya selaras dengan perkembangan globalisasi, dengan visi menjadi lembaga pendidikan Islam yang unggul untuk membentuk generasi yang beriman serta taqwa. Selain itu, sekolah ini berkomitmen untuk menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi, mempunyai kesadaran budaya lingkungan, wawasan global, serta bisa bersaing di dunia internasional. Akses ke sekolah ini sangat mudah, serta Peneliti sudah memahami karakteristik siswa secara menyeluruh, yang bakal memberi kemudahan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk kajian.<sup>14</sup>

Peneliti memilih kelas IV karena adanya permasalahan mengenai demotivasi siswa yang sering muncul di kelas itu. Oleh karenanya, guru fiqih di kelas itu berupaya mencari metode pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan memakai praktik gamifikasi yakni dengan memanfaatkan aplikasi Baamboozle. Terinspirasi oleh penjelasan di atas, Peneliti tertarik untuk menjalankan kajian mengenai **“Pemanfaatan Aplikasi Bamboozle Pada Pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Terpadu Al Anwar Rembang”**.

## B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada kajian ini ialah seperti berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi Bamboozle yang dilakukan oleh guru pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan semangat belajar siswa di MI Terpadu Al Anwar Rembang?

---

<sup>13</sup> Informasi ini peneliti dapatkan dari guru fiqih saat observasi awal, 03 Maret 2023.

<sup>14</sup> Informasi ini peneliti dapatkan dari guru fiqih saat observasi awal, 03 Maret 2023.

2. Bagaimana dampak yang dihasilkan dengan pemanfaatan aplikasi *Bamboozle* pada pembelajaran fiqih di kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan kajian ini ialah seperti berikut:

1. Guna memahami pemanfaatan aplikasi *Bamboozle* yang dijalankan oleh guru pada mata pelajaran fiqih guna memberi peningkatan semangat belajar siswa di MI Terpadu Al Anwar Rembang.
2. Guna memahami dampak yang dihasilkan pembelajaran fiqih dengan memakai aplikasi *Bamboozle* pada siswa kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang.

### D. Manfaat Penelitian

Diharap jika hasil kajian ini bakal memberi manfaat baik secara teoritis ataupun praktis seperti berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Dari kajian ini, bisa didapat pemahaman teoritis yang jelas mengenai pemakaian smartphone sebagai media pembelajaran selama pandemi serta dampak yang dihasilkannya. Kajian ini juga bisa menjadi masukan serta bahan pertimbangan yang berguna bagi kepentingan ilmiah selanjutnya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi sekolah

Kajian ini diharap bisa memberi pandangan kepada sekolah untuk memberi peningkatan proses pembelajaran yang berkualitas sehingga tujuan pendidikan bakal tercapai dengan maksimal.

##### b. Bagi guru

Kajian ini diharap bisa memberi pemahaman mengenai cara-cara supaya siswa bisa belajar dengan baik serta merasa nyaman sesudah pandemi COVID-19.

##### c. Bagi siswa

Kajian ini diharap bisa memberi pengetahuan yang bisa memberi peningkatan semangat belajar mereka sesudah pandemi COVID-19.

## E. Penelitian Terdahulu

Upaya Peneliti untuk menjalankan kajian terdahulu ialah untuk menemukan perbandingan serta mencari inspirasi baru untuk kajian selanjutnya. Selain itu, kajian terdahulu juga membantu kajian untuk menentukan posisi serta memperlihatkan keaslian dari kajian yang dijalankan.<sup>15</sup> Adapun kajian yang relevan dengan kajian yang dijalankan oleh Peneliti ialah:

*Pertama*, kajian yang ditulis oleh Elis Tuti Winaningsih, yang berjudul “Efektivitas *Baamboozle* serta Pola Komunikasi Guru PAI untuk memberi peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di Kelas V SDI Sinar Cendekia, Serpong, Tangerang Selatan)”, *Tesis*, IIQ Jakarta, 2022.<sup>16</sup>

Kajian ini membicarakan mengenai efektivitas pemakaian gamifikasi dengan memakai media *Baamboozle* serta pola komunikasi guru PAI dalam upaya memberi peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Islam Sinar Cendekia. Tujuan kajian ini ialah untuk menganalisa strategi yang dipergunakan oleh guru PAI untuk memberi peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan kajian ini sejalan dengan kajian Alif Achadah dalam jurnalnya yang berjudul "Strategi Guru untuk memberi peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", yang menyimpulkan jika seorang guru wajib mempunyai strategi yang ideal untuk mengajar di kelas dengan kondisi yang berbeda pada setiap jenjangnya. Hal itu penting guna memberi peningkatan motivasi belajar siswa di institusi pendidikan yang diajarkannya.

Dari hasil kajian itu, terlihat jika implementasi program pembelajaran aktif dengan memakai media *Baamboozle* pada mata pelajaran PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia dijalankan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pola komunikasi guru PAI di kelas V SD Islam Sinar Cendekia memakai tiga pola yakni pola komunikasi satu arah, dua arah, serta multi arah yang disesuaikan dengan kebutuhan.

---

<sup>15</sup> Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), 109.

<sup>16</sup> Elis Tuti Winaningsih, “Efektivitas *Baamboozle* serta Pola Komunikasi Guru PAI untuk memberi peningkatan Motivasi Belajar Siswa”, *Tesis*, IIQ Jakarta, 2022

Pemakaian media *Baamboozle* serta pola komunikasi guru PAI dinilai efektif untuk memberi peningkatan motivasi belajar siswa.

Persamaan kajian yang bakal dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada, 1) Sama-sama membahas mengenai *Baamboozle* sebagai media pembelajaran, 2) Sama-sama memakai metode Kualitatif, yang dimana metode itu dipergunakan oleh Peneliti untuk mendapatkan data lapangan secara langsung. Perbedaan kajian yang bakal dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada, 1) latar belakang yang cenderung berbeda yang dimana Peneliti sebelumnya membahas persoalan Efektivitas *Baamboozle*, sementara kajian yang bakal dijalankan membahas mengenai pemanfaatan aplikasi, 2) rumusan masalah yang cenderung berbeda, 3) subjek serta objek kajian yang berbeda, yang dimana Peneliti sebelumnya subjek kajiannya ialah siswa kelas V serta kajian yang bakal dijalankan subjeknya ialah siswa kelas IV. Bukan hanya itu saja, objek pada kajian terdahulu berada di SDI Sinar Cendekia. Sementara kajian yang bakal dijalankan berlokasi di MI Terpadu Al Anwar Sarang.

**Kedua**, kajian yang dijalankan oleh Ilmatius Sa'diyah, dengan judul "Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz serta *Baamboozle*", *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol 11, No 3. 2021.<sup>17</sup>

Hasil dari kajian ini memperlihatkan jika pelatihan memakai *edugames Quizizz* serta *Baamboozle* bisa memberi peningkatan keterampilan guru untuk memanfaatkan edugames itu. Keterampilan guru terlihat dari kuis yang sudah dibuat serta diimplementasikan di kelas oleh para peserta pelatihan. Meskipun kegiatan pelatihan ini dijalankan secara *hybrid*, terdapat keterbatasan pada pelaksanaannya, terutama saat pelaksanaan daring melalui *Zoom meeting*. Selama pelaksanaan luring, kendala yang dihadapi hanya sebatas kendala teknis seperti pelantang yang tidak bisa dipergunakan. Namun, saat pelaksanaan daring, kendala yang dihadapi ialah sinyal internet

---

<sup>17</sup> Ilmatius Sa'diyah," Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz serta *Baamboozle*" Vol 11, No 3. 2021



peserta, oleh karenanya dibutuhkan siasat tersendiri untuk mengatasinya. Selain itu, di masa depan, pelatihan serupa bisa dilanjutkan dengan jenis permainan edugames yang berbeda, seperti *Quizlet*.

Persamaan kajian yang dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada, 1) sama-sama membahas mengenai media pembelajaran *Baamboozle*, 2) sama-sama memakai teori penerapan. Perbedaan kajian yang bakal dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada, 1) latar belakang yang cenderung berbeda, yang dimana Peneliti sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan mengajar guru, serta kajian yang bakal dijalankan bakal membahas mengenai pemanfaatan aplikasi. 2) kajian rumusan masalah yang cenderung berbeda, 3) subjek serta objek kajian yang berbeda.

**Ketiga**, Mardiah dengan judul kajian “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Android untuk memberi peningkatan Penguasaan Materi siswa Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar”. *Tesis*, IAIN Pare-Pare, 2019.

Tesis ini membahas mengenai cara memberi peningkatan penguasaan materi siswa Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar melalui pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android. Tujuan kajian ini ialah untuk menciptakan media pembelajaran berbasis android serta untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana media pembelajaran fiqih berbasis android bisa memberi peningkatan penguasaan materi siswa di Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah. Jenis kajian ini ialah kajian serta pengembangan dengan memakai model 4D (*Define, Design, Develop, serta Disiminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Produk media pembelajaran ini sudah divalidasi oleh ahli media serta ahli materi, serta sudah diuji coba pada 18 siswa Madrasah Aliyah Ma’arif Qasimiyah dengan memakai metode kajian eksperimen.

Hasil kajian memperlihatkan jika pengembangan media pembelajaran fiqih berbasis android bisa memberi peningkatan penguasaan materi siswa, seperti terlihat dari perbandingan nilai rata-rata dari dua kelompok ataupun dua sampel yang berbeda. Nilai post test kelas eksperimen ialah 72,22 serta nilai posttest kelas kontrol ialah 50,79. Hasil pengujian hipotesis

memperlihatkan jika nilai thitung senilai 7,010 > nilai ttabel senilai 2,030 pada taraf signifikansi 5% ataupun alfa 0,05, oleh karenanya bisa diambil simpulan jika  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima. Artinya, pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android bisa memberi peningkatan penguasaan materi siswa di Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar.<sup>18</sup>

Persamaan kajian yang bakal dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada 1) sama-sama membahas mengenai materi fiqh. 2) sama-sama memakai alat bantu metode pembelajaran. Perbedaan kajian yang bakal dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada, 1) latar belakang yang cenderung berbeda, Peneliti sebelumnya membahas mengenai cara memberi peningkatan penguasaan materi siswa Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar melalui pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis android. Sementara kajian yang bakal dijalankan bakal membahas mengenai pemanfaatan aplikasi *Bamboozle*. 2) rumusan masalah yang cenderung berbeda, 3) subjek serta objek kajian yang berbeda, yang dimana subjek kajian sebelumnya ialah siswa Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah, sementara kajian yang bakal dijalankan bakal mengambil subjek MI Terpadu Al Anwar Sarang.

**Keempat**, Penelitian yang telah dilakukan oleh Miftah toha muhaimin, mahasiswa Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga 2018, dengan judul tesis “Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Android untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 1 Kalasan”. Penelitian yang dilakukan Miftah dengan mengadaptasi model Borg and Gall dan Dick and Carey yang menjadi empat bagian yaitu studi pendahuluan, analisis kurikulum, pengembangan produk media pembelajaran, dan evaluasi produk. Pengembangan media pembelajaran ini diproduksi dengan menggunakan software Adobe Animate CC 2018 dengan pokok kajian materi pernikahan.

---

<sup>18</sup> Mardiah “Pengembangan Media Pembelajaran Fiqh Berbasis Android untuk memberi peningkatan Penguasaan Materi siswa Madrasah Aliyah Ma'arif Qasimiyah Kabupaten Polewali Mandar”. *Tesis*, IAIN Pare-Pare, 2019.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada kemandirian belajar, dengan nilai signifikan dari kemandirian belajar sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0.025. jika dikonversikan dengan nilai  $t_{tabel} = 2,01$ , harga statistik thitung = 4,923 atau melebihi harga kritiknya.<sup>19</sup>

Persamaan kajian yang dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada, 1) sama-sama membahas mengenai teori metode pembelajaran. Perbedaan kajian yang bakal dijalankan dengan kajian yang sudah ada terletak pada, 1) latar belakang yang cenderung berbeda, yang dimana Peneliti sebelumnya berfokus pada peningkatan keterampilan mengajar guru, serta kajian yang bakal dijalankan bakal membahas mengenai pemanfaatan aplikasi. 2) kajian rumusan masalah yang cenderung berbeda, 3) subjek serta objek kajian yang berbeda.

#### F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan per-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan.<sup>20</sup>
2. Aplikasi Bamboozle  
Baamboozle adalah alat pendidikan digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Kita dapat menemukan game tentang topik apa saja atau membuat game kita sendiri secara gratis. Baamboozle Plus adalah versi lengkap dari Baamboozle.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Subair. „Pengembangan media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Mobile Learning Di SMP Negeri 2 Pinrang’. *Tesis*, UIN Sunan Kalijaga, 2018.

<sup>20</sup> Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT.Balai Pustaka 2012), 125

<sup>21</sup> Ilmatus Sa’diyah, ” Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz serta *Bamboozle*” Vol 11, No 3. 2021

### 3. Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran fiqih merupakan salah satu pelajaran yang mengkaji terkait hukum Islam yang sifatnya amaliyah atau praktek.<sup>22</sup>

### 4. Semangat Belajar

Semangat belajar merupakan segala usaha dalam diri sendiri yang dapat menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah kegiatan belajar sehingga dapat tercapainya tujuan.<sup>23</sup>

## G. Sistematika Penelitian

Dalam Penelitian kajian ini, dibutuhkan suatu sistematisasi Penelitian untuk mengorganisir tulisan supaya lebih terstruktur, mudah dipahami serta menghasilkan hasil yang optimal. Sistematika Penelitian hasil kajian terdiri dari beberapa bab serta sub-bab pembahasan:

Bab I (Pendahuluan), yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan kajian, manfaat kajian, definisi istilah serta struktur penelitian yang dijabarkan dalam sub-bab.

Bab II (Kajian Teori), memaparkan dasar teoritis yang terkait dengan kajian yang dijalankan. Bab ini terdiri dari beberapa sub-bab, diantara lain: 1. kerangka teori yang berisi teori-teori sosial yang relevan dengan judul kajian serta subjek objeknya, yakni, **“Pemanfaatan Aplikasi Bamboozle pada Pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Terpadu Al Anwar Rembang”**. 2. Kerangka berpikir: Termasuk struktur yang menggambarkan rencana kajian yang bakal diimplementasikan dalam studi yang sedang dijalankan.

Bab III (Metode Penelitian) berisi mengenai jenis kajian, pendekatan yang dipergunakan, karakteristik kajian, sumber data, tehnik pengumpulan data, serta tehnik analisa data yang dipergunakan pada kajian ini. Bagian ini juga terdiri dari

---

<sup>22</sup> T.M. Hasbi Ash-Shidqy, *Pengantar Ilmu Fiqh*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2011), 15.

<sup>23</sup> Sahlan Asnawi, Semangat Kerja dan Gaya Kepemimpinan. *Jurnal Psikologi* No.2: 87 Universitas Persada Indonesia, 2010. 2.

beberapa sub bab untuk memberi kemudahan pembaca memahami pembahasannya.

Bab IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) termasuk bab yang sangat penting karena di dalamnya bakal dijelaskan hasil kajian yang sudah dijalankan. Pembahasan dalam bab ini juga diuraikan dalam beberapa sub bab untuk memberi kemudahan pembaca untuk memahami konten yang disajikan.

Bab V (Penutup) ialah bab terakhir yang memaparkan kesimpulan dari kajian yang sudah dijalankan. Selain itu, pada bagian ini juga terdapat implikasi dan saran kajian yang sudah dijalankan oleh peneliti.

Bagiannya akhir terdiri dari dokumen sumber primer daftar pustaka, serta daftar riwayat hidup.

