

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. MI Terpadu Al Anwar Sarang



**Gambar 4.1 Gedung MI Terpadu Al Anwar Sarang**

#### 1. Sejarah

Sebelum membahas mengenai MI Terpadu Al Anwar Sarang alangkah baiknya kita mengetahui sejarah berdirinya yayasan yang di pimpin oleh KH. Maimoen Zubair. Awal mula berdirinya MI Terpadu Al Anwar Sarang ini diceritakan oleh Rosyid ‘Ubab selaku pengurus serta informan pada kajian ini bahwa, Pondok Pesantren Al Anwar Sarang ialah salah satu pesantren yang sangat populer di Indonesia. Pesantren ini didirikan oleh KH. Maimoen Zubair di tahun 1967 M, serta berlokasi di Desa Karangmangu Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang Jawa Tengah. Al Anwar mengimplementasikan sistem Syalafiyah sebagai landasan pendidikannya. Pesantren ini sudah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, serta saat ini terbagi menjadi empat bagian, yakni PP Al Anwar 1, PP Al Anwar 2, PP Al Anwar 3, serta PP Al Anwar 4.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> RU, wawancara oleh peneliti, 12 April 2023, wawancara 1, transkrip.

Pondok Pesantren Al Anwar 1, juga dikenal sebagai Pondok Al Anwar Pusat, ialah tempat khusus bagi para santri yang hendak mendalami ilmu agama secara tulus. Didirikan oleh KH Maimoen Zubair, PP Al Anwar 1 diawasi langsung oleh beliau. Sesudah wafatnya KH Maimoen Zubair, PP Al Anwar Pusat dijalankan oleh KH. Muhammad Najih Maimoen. Selain itu, para santri juga wajib mengikuti pendidikan Muhadloroh ataupun Madrasah Ghozaliyah Syafi'iyah (MGS) hingga tingkat aliyah serta meneruskan pendidikan di Ma'had Aly selama 2 tahun. Di PP Al Anwar Pusat terdapat sekitar 50 asatidz yang termasuk lulusan terbaik dari Pondok Pesantren Al Anwar serta alumni PP Al Anwar yang sudah meneruskan pendidikan mereka di Timur Tengah. Walaupun zaman modernisasi sudah tiba, namun setiap tahunnya masih terdapat banyak orang yang tertarik untuk menjadi santriwan serta santriwati di Pondok Pesantren Al Anwar Pusat. Faktanya, asal usul santriwan serta santriwati di PP Al Anwar Pusat bervariasi dari berbagai wilayah di Indonesia.<sup>2</sup>

Di tahun 2006, KH. Maimoen Zubair mendirikan Pondok Pesantren Al Anwar 2 untuk memenuhi kebutuhan pendidikan formal santri seiring perkembangan zaman. Berbeda dengan Al Anwar 1, Al Anwar 2 menggabungkan ajaran pondok pesantren dengan pelajaran umum yang sesuai dengan kurikulum dari Kementerian Agama.

Pondok Pesantren Al Anwar 2 termasuk bagian dari Yayasan Al Anwar 2 yang juga mempunyai lembaga pendidikan seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTS), Madrasah Aliyah (MA), Madin Al Anwar 2, Program Tahfidz, SMP Al Anwar, SMA Al Anwar, serta Ma'had Aly. Tempat Pondok Pesantren Al Anwar 2 terletak di Dukuh Gondanrojo, Desa Kalipang, Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah, serta dipimpin oleh KH

---

<sup>2</sup> Dokumentasi Penelitian 12 April 2023.

Abdullah Ubab MZ, putra pertama dari KH. Maimoen Zubair.

PP Al Anwar 2 ialah tempat yang cocok bagi santri yang tertarik dengan sains serta teknologi tanpa meninggalkan pendidikan agama di pesantren. Tempat ini terletak di Desa Karangmangu, Kecamatan Sarang, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Para santri di sini diharuskan mengikuti pengajian dengan para masyayikh ataupun ustadz melalui pendekatan bandongan serta sorogan.

Kemudian, di tahun 2013, KH. Maimoen Zubair mendirikan Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al Anwar yang terafiliasi dengan Pondok Pesantren Al Anwar 3 serta diawasi oleh Dr. KH. Abdul Ghofur Maimoen. PP Al Anwar 3 didirikan untuk memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mendalami ilmu agama serta melakukan pengembangan kemandirian serta berakhlakul karimah sesuai dengan gelar yang dimiliki. Selain mengikuti pendidikan tinggi, santri di PP Al Anwar 3 juga diwajibkan untuk mengikuti pendidikan Muhadloroh. Kegiatan Muhadloroh ataupun Madrasah Diniyah Takmiliyah berfokus pada pengkajian kitab salaf ala pesantren sebagai pelengkap pendidikan akademik di STAI Al Anwar.<sup>3</sup>

Madrasah Diniyah Takmiliyah Al Anwar 3 terdiri dari empat tingkatan, di mana setiap tingkatan diselesaikan dalam waktu satu tahun. Untuk mendapatkan ijazah dari STAI Al Anwar, kelulusan dari Madrasah ini menjadi syarat utama. Selain kegiatan Diniyah Takmiliyah, PP Al Anwar 3 juga melibatkan pembacaan Yasin Fadhilal serta Ratib Al Haddad, kelompok pengajian seperti mengaji bandongan serta sorogan, studi Al Qur'an, Halaqah Diniyah, Nadwah Lughah Arabiyyah, Dzibaiyyah, Barzanji, serta Burdah.

Di PP Al Anwar 3 Putri, terdapat program tambahan seperti tahfidz Al Qur'an, khataman bin nadhr,

---

<sup>3</sup> Dokumentasi Penelitian 12 April 2023.

Tartilan Al Qur'an, kopdar (kopi darat), serta pembacaan Manaqib serta muroja'ah akbar.<sup>4</sup>

Di tahun 2018, KH. Maimoen Zubair mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Al Anwar 04. Pesantren itu dipimpin oleh KH. Taj Yasin Maimoen, yang juga menjabat sebagai Wakil Gubernur Jawa Tengah. PP Al Anwar 4 didirikan untuk melatih santri menjadi profesional dalam bidang produksi serta kewirausahaan.

SMK Al Anwar sendiri mempunyai 4 (empat) kompetensi keahlian yakni Tehnik Komputer serta Jaringan, Tehnik Kendaraan Ringan Otomotif, Tata Busana, Tata Boga, serta Multimedia. Selain mengenyam pendidikan kejuruan, santri di PP Al Anwar 4 juga dibekali ilmu keagamaan melalui 4 (empat) program kepesantrenan yakni Tahfidz, Ngaji Al Qur'an, Muhadloroh, serta kegiatan kepesantrenan.

PP Al Anwar 4 juga sama seperti PP Al Anwar 2 serta PP Al Anwar 3, yang beralamatkan di Dukuh Gondanrojo, Desa Kalipang Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang Jawa Tengah.<sup>5</sup>

## 2. Profil

MI Terpadu Al Anwar Sarang ialah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang MI di Kalipang, Kec. Sarang, Kab. Rembang, Jawa Tengah. untuk menjalankan kegiatannya, MI Terpadu Al Anwar Sarang berada di bawah naungan Kementerian Agama. MI Terpadu Al Anwar SARANG beralamat di Gondanrojo Kalipang Sarang, Kalipang, Kec. Sarang, Kab. Rembang, Jawa Tengah. MI Terpadu Al Anwar Sarang mempunyai akreditasi B, sesuai dengan sertifikat 220/BAP-SM/X/2016.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Dokumentasi Penelitian 12 April 2023.

<sup>5</sup> Dokumentasi Penelitian 12 April 2023.

<sup>6</sup> Dokumentasi Penelitian 12 April 2023.

### 3. Struktur Organisasi MI Terpadu Al Anwar

Tabel 4.1 Struktur Organisasi

NO.	JABATAN	NAMA
1	Komite	KH. A. Kholid , S.Pd
2	Ketua Yayasan	KH. Rosyid ‘Ubab
3	Kepala Sekolah	M. Rizal Anas, S .Pd
4	Waka Kurikulum	Shoidhul Imdad, S .Pd
5	K. Tu & Operator	Noor Muhammad Shofa
6	Bendahara	Siti Sa’adah, S .Sy
7	Waka Kesiswaa	Nur Inayah, S .Pd
8	Waka Sapras	Fachrur Rozi , S. Pd
9	Wali kelas	Kelas 1 : 1. Idam Kholik, S .Pd 2. Dianatus sholichah, S. Pd Kelas 2 : 1. Rinal Minal Aminatus Sholikhah, S. Pd 2. Diana Nur ‘Aini, S. Pd Kelas 3 ; Nurul Qholifah, S. Pd Kelas 4 ; Siti Sa’adah, S. Sy Kelas 5 : Nur Inayah, S. Pd Kelas 6 : Alfi fatmawati, S. Sos
10	Anggota	1. Mas’ad Khusnul Basyar 2. Marfu’ah , S. Pd
11	Penjaga Sekolahan	1. Kasiadi 2. Sanjaya <sup>7</sup>

#### B. Deskripsi Data Penelitian

##### 1. Pemanfaatan Aplikasi Bamboozle yang dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran Fiqih untuk meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang

Di era yang serba digital ini, para pendidik dapat memanfaatkan media digital sebagai media ice-breaking. Dari sekian banyak website ice-breaking yang tersedia di internet, Peneliti tertarik dengan salah satu website yang bernama Bamboozle.

<sup>7</sup> Dokumentasi Penelitian 12 April 2023.



**Gambar 4.2. Aplikasi Bamboozle**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi selama 1 bulan di MI Terpadu Al Anwar Sarang kepada Kepala Sekolah M. Rizal Anas bahwasanya penggunaan Aplikasi Bamboozle ini sudah di rancang sejak lama.<sup>8</sup>

Marfuah selaku guru yang ada di MI Terpadu Al Anwar dan guru yang lain perihal pengertian dari aplikasi Baamboozle bahwasanya beliau mengatakan kepada peneliti, Aplikasi Baamboozle merupakan *game* edukasi berbasis web. Sepengetahuan saya aplikasi ini menyediakan berbagai game interaktif dan menarik. Penggunaan aplikasi ini mudah. Pengguna bisa mencari beragam game dengan mencari di kotak pencarian menggunakan kata kunci atau dengan menggulir secara manual.<sup>9</sup>

Peneliti juga mendapatkan informasi dari Malikh selaku guru PAI yang ada di MI Terpadu Al Anwar Sarang bahwa Baamboozle adalah alat pendidikan digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Kita dapat menemukan game

<sup>8</sup> MRA, wawancara oleh peneliti, 13 April 2023, wawancara 1, transkrip

<sup>9</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 2, transkrip.

tentang topik apa saja atau membuat game kita sendiri secara gratis.<sup>10</sup>

Dapat disimpulkan bahwa website Baamboozle dirancang untuk mempermudah para pendidik untuk melakukan kegiatan ice-breaking. Website Baamboozle dapat diakses oleh semua kalangan dan hanya memerlukan akun email untuk mendaftar. Dalam website Baamboozle sudah terdapat fitur-fitur yang sudah memadai untuk melakukan kegiatan ice-breaking secara gratis. Fitur premium tambahan dapat diakses jika pengguna membayar biaya tambahan yang telah ditentukan.

Malikah selaku informan juga menambahkan bahwa bahwa Baamboozle Basicq menjadi favorit guru dalam menerapkannya kepada siswa. Yang dimana baamboozle basicq merupakan versi gratis yang memberi kita akses ke fitur-fitur dasar. Kita dapat membuat dan mengedit game hingga 24 pertanyaan, memainkan game buatan orang lain, menggunakan 2 hingga 4 tim. Baamboozle+ memiliki lebih banyak opsi dan fitur yang membuat membuat dan bermain game menjadi lebih menyenangkan. Fitur yang dapat dinikmati oleh pengguna.<sup>11</sup>

Baamboozle+ diantaranya adalah: 1) Number of teams, lebih banyak opsi untuk membuat tim. Kita dapat membentuk 5 hingga 8 tim untuk memulai games. 2) Image size, dengan Baamboozle+ kita dapat mengunggah gambar dan gif dengan ukuran yang lebih besar dan resolusi yang lebih tinggi. 3) Number of questions, kita dapat membuat jumlah pertanyaan sampai dengan 48 pertanyaan. 4) Copy and edit games, kita dapat menyalin dan mengedit games yang telah tersedia tanpa mengubah games aslinya dengan cara menyalin games tersebut di dashboard. 5) Access

---

<sup>10</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

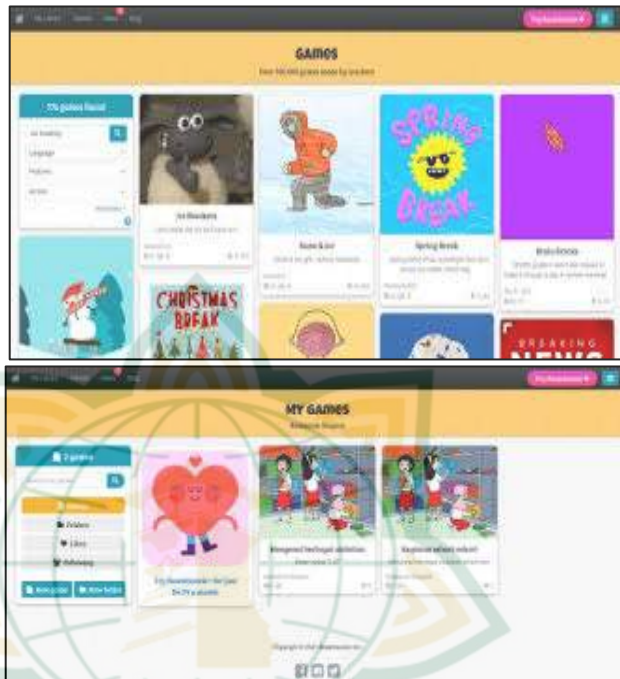
<sup>11</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

slideshows, fitur terbaru sebagai alat pembelajaran yang berfungsi untuk menampilkan slide serta penjelasannya. 6) New power-ups, fitur ini memberikan opsi games beragam ketika peserta didik memainkan games. 7) Folders, kita dapat memisahkan atau mengelompokkan games berdasarkan topik atau pelajaran atau elompok. Fitur ini menghemat waktu dan membantu kita untuk dapat merapikan games pribadi dengan lebih cepat. 8) Private games, fitur ini bermanfaat untuk mengunci visibilitas games yang telah kita buat dalam kata lain fitur ini memberikan akses eksklusif atau permainan khusus yang dirancang hanya untuk siswa kita. 9) Priority customer support, sebagai pengguna Baamboozle+ kita mendapatkan prioritas lebih apabila kita mengalami kendala pada akun kita.

Pemanfaatan fitur games pada website Baamboozle dalam kegiatan ice-breaking pada saat pembelajaran dilakukan. Malilah selaku guru MI Terpadu Al Anwar Rembang menerapkannya dengan cara sebagai berikut,

Pendidik dapat memilih apakah akan membuat games tersendiri atau memakai games yang sudah dibuat oleh para pendidik yang lain. Apabila pendidik memilih untuk membuat games tersendiri, maka pendidik dapat menekan tombol new game pada opsi taskbar yang terdapat di halaman website Baamboozle.





**Gambar 4.3 Tampilan games yang telah tersedia di website Baamboozle**

Gambar 3. Tampilan tombol untuk membuat games baru. Apabila pendidik memutuskan untuk membuat games baru, maka hal yang perlu diisi oleh pendidik mencakup judul, deskripsi, pilihan bahasa, kata kunci, dan thumbnail.



**Gambar 4.4 Tampilan halaman yang harus diisi sebelum membuat games tersendiri**

Malikah juga mengatakan kepada peneliti bahwa, ketika hendak memainkan sebuah game, website Baamboozle menyediakan 4 pilihan fitur yang dapat dipilih oleh pendidik. Fitur pertama, yakni fitur play, dimana fitur ini berfungsi untuk memulai permainan. Fitur kedua yakni fitur study, dimana fitur ini dapat mengukur sejauh mana peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang ditampilkan secara individu. Selain itu, fitur study menampilkan persentase perbandingan antara jawaban benar dan salah siswa. Fitur ketiga, yakni fitur slideshow, fitur ini berfungsi untuk menampilkan pertanyaan serta jawaban dalam bentuk slideshow. Fitur slideshow, dapat digunakan secara penuh apabila pendidik memiliki akun premium dengan membayar \$7,99 per bulan. Fitur terakhir yakni fitur edit yang berfungsi untuk mengubah pertanyaan, jawaban, dan skor jawaban dari games yang telah dibuat atau dipilih.<sup>12</sup>

Peneliti juga mendapatkan informasi dari Malikah bahwa hasilnya pembelajaran menggunakan Aplikasi Baamboozle dapat meningkatkan motivasi serta semangat siswa, interaksi interaktif serta kolaboratif menjadi bagian dari proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta nilai soal (ujian) yang diberi kepada siswa pada mata pelajaran fikih rata-rata mendapatkan angka 70-80 yang sebelum menggunakan aplikasi ini rata-rata mendapatkan angka 50-60.<sup>13</sup>

Berdasarkan pengamatan peneliti dan ditambah dengan pemaparan yang disampaikan oleh Malikah selaku salah satu informan mengatakan bahwa, setelah melakukan pembelajaran ini, malikah merasakan adanya dampak positif, baik dalam proses maupun hasil belajar. Dampak positif terhadap proses

---

<sup>12</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

<sup>13</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

pembelajaran adalah: murid menjadi lebih termotivasi dan bersemangat, murid melakukan interaksi secara interaktif dan kolaboratif, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dampak terhadap proses pembelajarannya adalah: pemahaman murid terhadap konsep belajar fikih yang dipelajari menjadi lebih baik.

## 2. Dampak yang Dihasilkan dengan Pemanfaatan Aplikasi *Bamboozle* pada Siswa Kelas IV Di MI Terpadu Al Anwar Rembang

Berkaitan dengan adanya pemanfaatan aplikasi Baamboozle peneliti mendapatkan informasi dari Malikh bahwasanya ada dampak positif ataupun dampak negatif pada saat mengimplementasikan aplikasi Baamboozle pada siswa.

Menurut Malikh dampak positif dari penggunaan aplikasi *Bamboozle* ialah siswa tidak gagap akan teknologi, guru dan siswa mendapatkan wawasan terkait metode pembelajaran di kalangan sekolah yang berada di naungan Pondok Pesantren, meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sedangkan menurut Malikh dampak negatifnya adalah siswa terkadang hilang fokus dan malas dan menyalahkan penggunaan aplikasi.<sup>14</sup>

Setiap media pada kegiatan pembelajaran pasti mempunyai faktor pendukung serta penghambat hari. Malikh selaku informan mengatakan kepada Peneliti jika faktor pendukung pada pembelajaran Fiqih dengan memakai aplikasi *Bamboozle* pada siswa kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang seperti keterampilan yang dimiliki oleh guru PAI.

Sementara pada aspek kelebihan yang terdapat pada Aplikasi Baamboozle ialah:

Tampilan serta informasi yang menarik terdapat di website Baamboozle.

- a. Website Baamboozle memungkinkan para guru untuk membuat permainan sendiri.

---

<sup>14</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

- b. Pengguna bisa dengan mudah membuat akun di website Baamboozle.
- c. Baamboozle bisa dipergunakan sebagai aktivitas ice-breaking yang memberi peningkatan suasana serta kondisi siswa sebelum memulai pembelajaran.
- d. Akses ke website Baamboozle tidak membutuhkan persiapan yang rumit. Selain tenaga kependidikan, website ini bisa dipergunakan oleh semua kalangan masyarakat.
- e. Baamboozle termasuk salah satu media pembelajaran yang mendorong kerja sama tim.
- f. Dalam hal pembelajaran, Baamboozle berperan sebagai alat yang membantu untuk melakukan pengembangan kerja sama dalam tim.<sup>15</sup>

Malikah juga memberi informasi mengenai kekurangan dari website Baamboozle yang mencakup hal-hal berikut ini:

- a. Jika pengguna tidak memakai akun Baamboozle+, permainan yang mereka buat bakal menjadi publik serta bisa dimainkan oleh pengguna lain.
- b. Ada banyak fitur menarik yang hanya bisa diakses oleh pemilik akun Baamboozle+.
- c. Pada pemakaian pembelajaran online, permainan ini membutuhkan aplikasi lain dari pihak ketiga untuk dimainkan.
- d. Baamboozle tidak bisa diandalkan sebagai sumber penilaian pada kegiatan pembelajaran.<sup>16</sup>

Zizi, Ainin, Abdurrouf dan Masad selaku siswa MI Terpadu Al Anwar Rembang juga mengatakan kepada peneliti bahwasanya faktor penghambat penggunaan Aplikasi Bamboozle adalah 1) Sinyal Wi-Fi yang kurang stabil. 2) Fasilitas penunjang pada pembelajaran memakai Website Baamboozle kurang memadai seperti proyektor ataupun sinyal dari Wi-Fi yang kurang maksimal karna banyak dari para guru yang memakai Wi-Fi itu.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

<sup>16</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

<sup>17</sup> M, wawancara oleh peneliti, 14 April 2023, wawancara 3, transkrip.

### C. Hasil Penelitian

#### 1. Pemanfaatan Aplikasi Bamboozle yang dilakukan oleh Guru Pada Mata Pelajaran Fiqih untuk meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang

Pada era digital saat ini, guru diharapkan mempunyai pemahaman yang baik mengenai teknologi, terutama untuk memanfaatkan serta mengoptimalkan media digital sebagai sarana untuk menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tidak ada alasan untuk tidak membuat materi pembelajaran digital, karena bisa dibuat secara sederhana serta cepat memakai aplikasi.

Keberhasilan guru untuk menciptakan materi pembelajaran digital ini tergantung pada keterampilan mereka untuk mengikuti perkembangan zaman, termasuk perkembangan teknologi. Guru perlu terus memperbarui pengetahuannya supaya bisa mengikuti tren pada proses pembelajaran. Mengingat siswa saat ini sangat tertarik pada Teknologi Informasi serta Komunikasi (TIK) karena pengaruh globalisasi, penting bagi guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang berbasis teknologi ataupun digital yang menarik serta interaktif..

Saat ini, terdapat banyak platform yang bisa membantu para guru untuk membuat media pembelajaran digital. Banyak sekali aplikasi pembuat media pembelajaran yang sangat mudah ditemukan, seringkali disertai dengan video tutorial yang memaparkan cara pemakaiannya. Beberapa contoh media pembelajaran interaktif yang bisa dibuat diantara lain ialah powerpoint, permainan digital, buku digital, video pembelajaran, serta sebagainya.

Sesuai dengan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi pemakaian aplikasi Bamboozle untuk media pembelajaran, terdapat empat petunjuk yang bisa diikuti. Pertama ialah tampilan awal aplikasi, kedua ialah tampilan soal ataupun kuis, ketiga ialah tampilan pembelajaran dengan soal, serta terakhir ialah tampilan kunci jawaban kuis.

Pada layar awal terlihat bagian cover aplikasi Bamboozle dengan identitas ataupun profil yang mencakup foto serta nama lengkap. Saat masuk ke tampilan soal ataupun kuis, bakal terlihat folder permainan yang sesuai dengan materi yang sudah ditentukan sebelumnya, yakni mengenai memelihara organ pernapasan pada manusia. Permainan ini sudah disiapkan khusus untuk siswa sekolah dasar sebagai bagian dari proses pembelajaran serta dipergunakan sebagai alat evaluasi. Selanjutnya, saat tampilan diterapkan di kelas, bakal muncul soal-soal yang mengawali kuis Bamboozle. Terdapat 10 soal mata pelajaran fikih yang sudah disusun serta ditentukan sebelumnya. Selain itu, terdapat juga 3 kartu bonus yang berupa tambahan poin ataupun fitur 'zonk' yang bisa mengurangi poin yang sudah dikumpulkan sebelumnya, tergantung pada keakuratan jawaban yang diberikan. Tampilan sistem pembelajaran di kelas juga menampilkan informasi mengenai dua tim yang sudah ditentukan sebelumnya, serta poin yang mereka peroleh dari masing-masing kelompok.

Aplikasi Bamboozle dipergunakan sebagai alat evaluasi untuk melatih siswa di MI Terpadu Al Anwar Sarang. Aplikasi ini secara langsung dipergunakan melalui laptop yang terhubung dengan LCD Proyektor, oleh karenanya bisa dilihat oleh seluruh kelompok ataupun siswa dalam satu kelas. Di tampilan kunci jawaban soal ataupun kuis Bamboozle, terdapat sebuah jawaban untuk setiap pertanyaan.

Tampilan ini juga menunjukkan saat siswa mencoba menjawab soal yang sudah disiapkan, oleh karenanya kemudian jawaban mereka diuji kebenarannya dengan memakai kunci jawaban yang sudah disediakan. Pada tampilan itu, terdapat dua tombol yang tersedia. Tombol benar ditandai dengan warna hijau serta tulisan 'okay' serta ikon centang, sementara tombol salah ditandai dengan warna merah serta tulisan 'oops!'..

Pencapaian tujuan pembelajaran sangat tergantung pada suasana serta kondisi siswa. Seorang guru perlu mempunyai kemampuan kreatif serta inovatif

untuk memberi peningkatan suasana serta kondisi siswa. Salah satu metode yang bisa dipergunakan oleh guru untuk memberi peningkatan suasana serta kondisi siswa ialah melalui pemakaian tehnik ice-breaking pada kegiatan pembelajaran.

Guru bisa memakai permainan interaktif berbasis website yang sudah ada untuk menciptakan kondisi yang lebih baik serta memberi peningkatan keterlibatan siswa. Ice-breaking ialah kegiatan yang mempunyai tujuan untuk melonggarkan suasana serta memperkenalkan satu sama lain dalam sebuah acara supaya tercipta rasa santai. Salah satu contohnya ialah memanfaatkan situs web Baamboozle yang bisa diakses melalui baamboozle.com memakai perangkat elektronik serta koneksi internet yang kita miliki. Dengan memakai Baamboozle, guru bisa menjalankan kegiatan ice-breaking yang lebih menarik serta interaktif, oleh karenanya pembukaan pembelajaran tidak terbatas pada sekedar menanyakan kabar, mengambil presensi, ataupun mengulang materi sebelumnya.<sup>18</sup>

Guru yang menjalankan kegiatan ice-breaking bakal menginspirasi siswa untuk kembali bersemangat belajar. Dengan adanya ice-breaking, perhatian siswa bakal terfokus kembali pada pembelajaran serta menghindari distraksi yang mengganggu. Pada proses belajar selanjutnya, siswa bakal merespons dengan positif.

Penggunaan dan penerapan aplikasi Baamboozle pada pembelajaran Fikih di MI Terpadu Al Anwar Sarang berjalan sesuai dengan rencana. Sebelum memulai proses pembelajaran, guru MI Terpadu Al Anwar Rembang diharapkan untuk menyusun RPP terlebih dahulu. RPP itu termasuk rencana kegiatan pembelajaran tatap muka yang dirancang dengan sistematis sesuai dengan silabus. Tujuannya ialah untuk mengarahkan aktivitas pembelajaran dengan upaya mencapai Kompetensi Dasar

---

<sup>18</sup> Tri Nugroho Budi Santoso, Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi, *Ecodunamika*: Vol. 4 No. 1 (2021), 70.

(KD). Sebagai seorang guru, mempunyai kewajiban untuk menyusun RPP secara lengkap serta terstruktur.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP adalah sebuah dokumen yang berisi gambaran atau rencana pembelajaran yang akan dilakukan selama satu kali pertemuan, satu semester, atau lebih. RPP juga bisa diartikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. RPP ini disusun langsung oleh guru pengampu mata pelajaran Fiqih MI Terpadu Al Anwar Sarang sebelum memulai kegiatan belajar-mengajar. Dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran ini, guru harus memperhatikan setiap komponen penting yang harus terdapat dalam RPP.

Pasalnya, RPP yang bermutu sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam kerangka dasar kurikulum. Oleh karena itu, kemampuan menyusun RPP ini menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru saat ini.

Sementara pada konsep pembelajaran yang sudah di susun guru terkait pemakaian aplikasi Baamboozle pada mata pelajaran Fiqih di MI Terpadu Al Anwar Sarang pola komunikasi yang dipergunakan guru Fiqih pada siswa MI Terpadu Al Anwar Sarang memakai tiga pola yakni:

**Pertama**, pola komunikasi satu arah. Bisa dipahami jika Komunikasi satu arah ialah jenis komunikasi yang didasarkan pada arah pesan. Bentuk komunikasi ini fokus pada proses komunikasi yang hanya mengalir dari komunikator ke komunikan. Pola interaksi satu arah mengacu pada interaksi yang terpusat pada guru.<sup>19</sup> Pola komunikasi satu arah diartikan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik menggunakan media maupun tanpa media, tanpa ada umpan balik dari komunikan dalam hal ini komunikan bertindak sebagai pendengar saja.

---

<sup>19</sup> Grelsiana Herin, Pola Interaksi Satu Arah Pada proses Pembelajaran Di Kelas Xi Ips SMA Negeri 6 Makassar, *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, Vol 4, No 1, 2017, 22



Menurut Peneliti, pola interaksi satu arah pada pembelajaran melibatkan peran aktif dari guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam pola interaksi ini, guru berhubungan secara aktif dengan siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang berinteraksi dengan siswa, serta guru perlu memahami pemakaian berbagai metode pembelajaran, media, serta sumber belajar. Selain itu, sebagai pengatur serta pengelola, guru bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan siswa dari perencanaan hingga evaluasi pembelajaran. Sebagai narator, guru berusaha membangkitkan gagasan siswa melalui cerita yang disampaikan.

**Kedua**, pola komunikasi dua arah. Komunikasi dua arah ialah bentuk komunikasi yang melibatkan aliran informasi diantara pengirim serta penerima, serta tanggapan yang dikirimkan kembali oleh penerima. Dalam upaya meraih tujuan pembelajaran serta mengatasi tantangan pribadi, guru membutuhkan komunikasi dua arah sebagai alat yang penting.<sup>20</sup> Komunikasi dua arah terjadi ketika penerima mengirimkan respons atau umpan balik ke pesan pengirim. Dalam proses komunikasi dua arah, pengirim terlebih dahulu mengirimkan pesan ke penerima. Setelah menerima pesan, penerima menerjemahkannya dan kemudian mengirimkan kembali reaksinya kepada pengirim.

Dapat dipahami oleh kajian jika komunikasi dua arah ini dipergunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan murid dengan memberi pertanyaan terkait materi pembelajaran fikih dengan memakai aplikasi Baamboozle. Sehingga pada proses pembelajaran ada interaksi diantara guru serta murid.

**Ketiga**, pola komunikasi multi arah. Komunikasi multi arah termasuk suatu proses komunikasi yang terjadi di dalam sebuah kelompok yang lebih besar, di mana komunikator serta komunikan saling berinteraksi secara dialogis untuk bertukar pikiran. Jenis komunikasi ini

---

<sup>20</sup> Ngalimun, Komunikasi Interpersonal, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 41.

bukan hanya melibatkan interaksi yang dinamis diantara komunikator serta komunikan, tetapi juga melibatkan interaksi yang dinamis diantara komunikan satu dengan komunikan lainnya.<sup>21</sup> Komunikasi multi arah yaitu komunikasi tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan peserta didik tetapi juga melibatkan interaksi dinamis antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya. Yang dimana dalam prakteknya guru menyusun klompok beberapa siswa serta mereka menjalankan diskusi bersama pada saat pembelajaran memakai aplikasi Baamboozle.

Dapat disimpulkan jika pemakaian media *Baamboozle* serta pola komunikasi guru Fiqih dinilai efektif untuk memberi peningkatan semangat belajar siswa.

## 2. Dampak yang Dihasilkan dengan Pemanfaatan Aplikasi *Bamboozle* pada Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan diambil.<sup>22</sup>

Adapun dampak dari pemanfaatan Aplikasi *Baamboozle* pada siswa kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang meliputi:

### a. Dampak Positif

*Pertama*, siswa tidak gagap akan teknologi, karena sudah tidak zamannya lagi kita ketinggalan dari sisi teknologi, teknologi akan membantu kita untuk dapat menjalankan tugas kita lebih efektif dan efisien.

---

<sup>21</sup> Ngalimun, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 44.

<sup>22</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997) h. 778.

*Kedua*, guru dan siswa mendapatkan wawasan terkait metode pembelajaran di kalangan sekolah yang berada di naungan Pondok Pesantren. Dalam menerapkan metodologi pembelajaran merupakan cara cara dalam melakukan aktivitas antara pendidik dan peserta didik ketika berinteraksi dalam proses belajar. Pendidik perlu mengetahui dan mempelajari metode pengajaran agar dapat menyampaikan materi dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik walaupun sistem pembelajarannya di ruang lingkup pondok pesantren.

*Ketiga*, meningkatkan kualitas belajar mengajar, yang dimana dengan guru yang mempunyai skil yang baik dalam mengajar akan mempunyai cara yang hebat untuk menetapkan metode-metode pembelajaran agar siswa lebih semangat dalam belajar dan berinteraksi dengan guru atau murid.

b. Dampak Negatif

Adapun dampak negative dalam penggunaan Aplikasi Bamboozle adalah keluhan siswa karena banyaknya data internet yang dibutuhkan saat mengoperasikan aplikasi ini.

Berkaitan dengan adanya faktor pendukung pembelajaran Fiqih dengan memakai Aplikasi Bamboozle pada siswa kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang meliputi kompetensi mengajar yang dimiliki oleh guru. Sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia, yakni UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 35 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, terdapat beberapa standar nasional pendidikan yang perlu ditingkatkan secara terencana serta berkala. Standar itu mencakup isi pendidikan, proses pendidikan, pengelolaan pendidikan, penilaian pendidikan, serta pembiayaan pendidikan.<sup>23</sup>

Selain itu, dalam UU Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 mengenai Guru serta Dosen, dijelaskan jika seorang guru termasuk seorang guru profesional yang

---

<sup>23</sup> UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 35 ayat 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional.

bertanggung jawab untuk menjalankan tugas-tugas seperti mendidik, membimbing, mengajar, menilai, melatih, serta mengevaluasi siswa di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan formal.<sup>24</sup>

Guru sebagai agen pembelajaran berperan sebagai fasilitator, penggerak, motivator, sumber inspirasi, serta perancang pembelajaran bagi siswa.

Menurut Pasal 8 UU Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005, kompetensi guru meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, serta kompetensi profesional yang bisa didapat melalui pendidikan profesi. Di MI Terpadu Al Anwar Rembang, guru fikh sudah memenuhi standar kompetensi itu, terutama dalam kompetensi profesional.

Kompetensi profesional mengacu pada pemahaman yang mendalam serta luas terhadap materi pembelajaran, termasuk kurikulum sekolah serta substansi ilmu yang terkait, serta penguasaan terhadap struktur serta metodologi pengajaran. Masing-masing subkompetensi ini mempunyai indikator yang esensial, seperti berikut ini:

Menguasai pengetahuan esensial dalam bidang studi melibatkan beberapa kriteria penting, seperti berikut:

- a. Pendidik mempunyai pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum MI/SD.
- b. Pendidik memahami struktur, konsep, serta metode keilmuan yang relevan serta sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Pendidik memahami hubungan konsep diantara mata pelajaran terkait.
- d. Pendidik bisa mengaplikasikan konsep-konsep keilmuan pada kehidupan sehari-hari.

Mempunyai pemahaman mendalam mengenai struktur serta metode ilmiah ialah aspek kunci untuk menguasai langkah-langkah kajian serta analisa kritis untuk memperdalam pengetahuan di bidang studi yang bersangkutan.

---

<sup>24</sup> UU Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen.

Keempat kompetensi ini secara keseluruhan mencerminkan keahlian serta integrasi yang dibutuhkan dalam peran seorang guru PAI di MI Terpadu Al Anwar Sarang. Dengan demikian, kompetensi seorang guru secara menyeluruh mencakup:

- a. Memperkenalkan siswa dengan mendalam;
- b. Menguasai bidang studi dengan baik, baik dalam disiplin ilmu ataupun dalam materi yang diajarkan dalam kurikulum sekolah;
- c. Mengatur pembelajaran yang memberi pengajaran yang efektif, termasuk perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran, evaluasi proses serta hasil belajar, serta langkah-langkah untuk memperbaiki serta memperkaya pembelajaran;
- d. Melakukan pengembangan kepribadian serta profesionalisme secara berkelanjutan. Guru yang mempunyai kualifikasi yang memadai bakal bisa menjalankan tugas mereka secara profesional.

Sementara pada aspek kelebihan aplikasi Bomboozle meliputi beberapa kriteria diantaranya ialah:

- a. Website Baamboozle mempunyai tampilan yang menarik serta informatif. Dengan adanya tampilan yang menarik sehingga menjadikan siswa penasaran serta ber antusias untuk mengikuti pembelajaran itu.
- b. Website Bamboozle memungkinkan guru untuk membuat games sendiri. Dengan adanya kelebihan ini guru menjadi tertarik untuk mengexplore penerapan pembelajaran dengan memakai aplikasi Bamboozle.
- c. Website Bamboozle memberi kemudahan pengguna untuk membuat akun. Dengan adanya kelebihan pembuatan akun yang dijalankan oleh penguanya sehingga data yang dimiliki bersifat privasi.
- d. Website Baamboozle ialah sebuah platform yang sangat berguna untuk meramaikan suasana serta mempersiapkan siswa sebelum memulai pembelajaran.
- e. Dengan mengakses Baamboozle, guru bisa dengan mudah memulai tanpa perlu banyak persiapan. Bukan hanya dipergunakan oleh tenaga

kependidikan, Baamboozle juga terbuka untuk semua orang dari berbagai latar belakang.

- f. Sebagai salah satu alat pembelajaran, website Baamboozle mendorong kerja sama tim yang kuat.

Sementara terkait faktor penghambatnya pembelajaran Fikih dengan memakai Aplikasi Bamboozle pada siswa kelas IV di MI Terpadu Al Anwar Rembang meliputi:

**Pertama**, Ada pada diri siswa. Sifat malas belajar pada siswa ditandai oleh banyak indikasi, seperti sering bolos, terlambat datang di sekolah, sering mengantuk ataupun menguap ketika belajar, permisi meninggalkan kelas tiap sebentar.<sup>25</sup>

**Kedua**, Fasilitas. Pada dasarnya Fasilitas merujuk pada segala elemen yang bisa mengoptimalkan serta memperlancar jalannya suatu usaha ataupun kegiatan dengan menyediakan sarana serta prasarana yang dibutuhkan.<sup>26</sup> Dalam hal itu, masih banyak kelas yang belum ada proyektor serta jaringan Wi-Fi yang ada di MI Terpadu Al Anwar Rembang.

Sementara pada aspek kekurangan aplikasi Bomboozle meliputi beberapa kriteria diantaranya ialah:

- a. Jika pengguna tidak memakai akun Baamboozle+, permainan yang mereka buat bakal menjadi publik serta bisa dimainkan oleh pengguna lain.
- b. Ada banyak fitur menarik yang hanya tersedia bagi pemilik akun Baamboozle+.
- c. Untuk memainkannya pada pembelajaran online, dibutuhkan aplikasi pihak ketiga.
- d. Sebagai acuan penilaian pada kegiatan pembelajaran, website Baamboozle tidak begitu relevan.

---

<sup>25</sup> Muhammad Warif, Strategi Guru Kelas untuk menghadapi Siswa yang Malas Belajar, *Jurnal Tarbawi*, Volume 4, No 1, 2019. 40-41.

<sup>26</sup> Indra Lutfi Sofyan, Dkk, Pengaruh Fasilitas dan Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas, Melalui Kepuasan Konsumen Sebagai Variabel Intervening pada Star Clean Car Wash Semarang, *DIPONEGORO JOURNAL OF SOCIAL AND POLITIC*, 2013, 1-12