

# Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Bamboozle Games Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di SMA Ahmad Yani 2 Baureno

Amirah Istika Musyafaah<sup>1\*</sup>, Intan Ayu<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

**Corresponding author:** amirah.2021@mhs.unisda.ac.id

## ARTICLE INFO

### Article history

Received 05-09-25

Revised 15-09-25

Accepted 18-09-25

### Keywords

*Bamboozle Games,*

*Teams Games*

*Tournament (TGT),*

*Aqidah Akhlak*

## ABSTRACT

Aqidah Akhlak learning at SMA Ahmad Yani 2 Baureno still uses a monotonous lecture method, which reduces students' interest and activeness. Academic supervision results also indicate that the use of media and teaching methods has not been optimal. To address this, the researcher developed both a learning medium and an evaluation tool based on Bamboozle Games using the Teams Games Tournament (TGT) method to make learning more interactive and enjoyable. This medium not only supports the delivery of material but also serves as an evaluation tool that enables teachers to directly assess students' understanding through educational games. The research employed the R&D method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving 55 eleventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, teacher and student response questionnaires, pre-tests, post-tests, and documentation. The results showed that the Bamboozle Games based TGT medium was highly valid according to material experts (97%) and media design experts (93%). Teacher responses reached 95% (very effective), and student interest was 83.63% (very high interest). The effectiveness of the medium was further evidenced by a significant increase in post-test scores compared to pre test scores, indicating that it can improve learning outcomes while serving as an engaging evaluation tool. Thus, the Bamboozle Games-based Teams Games Tournament (TGT) is effective in enhancing students' motivation, activeness, and learning outcomes, while also providing an innovative alternative for Aqidah Akhlak learning in the digital era.

## Pendahuluan

Pendidikan ditempuh oleh beragam masyarakat dari berbagai latar belakang yang berbeda, dimana menjadi sebuah keharusan bahwa pendidikan memiliki dasar pondasi yang mampu menaungi dan mempersatukan segala aspek keberagaman yang ada sehingga dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif dan tidak menimbulkan gesekan antar pribadi pebelajar (Rahmawati and Wahyuni 2024). Salah satu aspek yang menjadi kunci keberhasilan dana Pendidikan adalah guru. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan bahkan saat proses pembelajaran berlangsung (Rubaik, Suradji, and Tamaji 2023). Guru yang berkualitas adalah yang memiliki persiapan yang matang dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru juga berperan penting dalam membimbing, mengajarkan, mengembangkan dan membentuk karakter siswa. Guru tidak hanya sebagai ujung tombak melainkan dapat berinteraksi langsung dengan siswa, dan yang paling penting adalah guru mampu membuat siswa menjadi terasah keterampilannya, interaktif, dan mencapai hasil belajar yang ditentukan (Anon 2005).

Guru yang gagap teknologi (gaptek) sering kali mengalami hambatan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa. Ketidaksiapan guru dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi juga dapat memengaruhi persepsi siswa terhadap kredibilitas guru itu sendiri. Guru yang masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah seringkali dianggap monoton dan membosankan oleh siswa, terutama di tengah era pembelajaran berbasis teknologi saat ini. Menurut hasil penelitian Khalisatun (Khalisatun Husna et al. 2023) mengatakan bahwa kemampuan dan pelatihan guru dalam mengadopsi teknologi perlu memiliki kemampuan dan pengetahuan yang memadai dalam penggunaan teknologi pendidikan. Namun kenyataannya, pembelajaran di SMA Ahmad Yani masih menggunakan metode tradisional atau metode ceramah terutama pada guru aqidah akhlak.

Berdasarkan prasurvei yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 17 Maret 2025, diperoleh informasi dari guru bahwasanya di dalam proses pembelajaran metode yang di gunakan yaitu metode ceramah dan diskusi. Akan tetapi di saat guru menerangkan pembelajaran masih ada siswa tidur, bercerita dengan teman, tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, bahkan masih ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran di kelas dan lebih memilih bolos pelajaran. Hal tersebut merupakan contoh bahwa kurangnya minat belajar siswa. Informasi dari siswa kelas XI mengatakan bahwa pembelajaran kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan. Hal ini dikarenakan siswa merasa metode pembelajaran yang digunakan guru kebanyakan ceramah dari awal sampai akhir pelajaran, siswa hanya diminta duduk, dengar, dan mencatat tanpa adanya kegiatan yang lain membuat mereka ikut aktif seperti permainan dan penggunaan media interaktif.

Sehingga kurangnya minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran.

Permasalahan tersebut didukung analisa hasil supervisi akademis SMA Ahmad Yani 2 Baureno tahun pelajaran 2024/2025 yang belum optimal. Dari hasil prasurvei diperoleh data analisa hasil supervisi akademis SMA Ahmad Yani 2 Baureno tahun pelajaran 2024/2026 sebagai berikut:

**Tabel 1**  
Data Prasurvei Terhadap Analisis Hasil Supervisi Akademis SMA Ahmad Yani 2  
Baureno Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Aspek Supervisi	Ketuntasan
1	Pengembangan ATP	Tuntas (75%)
2	Penyusunan Modul Ajar	Tuntas (75%)
3	Penggunaan Media Pembelajaran	Belum Tuntas (65%)
4	Metode Pembelajaran	Belum Tuntas (75%)
5	Penggunaan Sumber Belajar	Belum Tuntas (85%)
6	Penggunaan Media Pembelajaran	Belum Tuntas (65%)
7	Penggunaan dan Teknik Penelitian	Belum Tuntas (80%)
8	Analisis Hasil Belajar	Belum Tuntas (65%)
9	Pemanfaatan TIK	Belum Tuntas (65%)
10	Analisis Ketuntasan Belajar	Belum Tuntas (50%)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa banyak aspek utama dalam proses pembelajaran yang belum mencapai ketuntasan. Aspek yang difokuskan peneliti yang belum tuntas adalah penggunaan media pembelajaran yang belum tuntas (65%) dan metode pembelajaran yang belum tuntas (75%). Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan strategi dan teknik pengajaran di kelas masih belum optimal.

Untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran tersebut, perlu diterapkannya metode pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative*. Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 hingga 5 orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen (Nurdyansyah and Fahyuni 2016). Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dipilih peneliti untuk diperkenalkan kepada guru aqidah akhlak di SMA Ahmad Yani 2 Baureno adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih peneliti karena model pembelajaran ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan memadukan pembelajaran dan permainan di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamdani (Hamdani and Wardani 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah dalam penerapannya dan

melibatkan siswa tanpa melihat perbedaannya, serta terdapat permainan di dalam pelaksanannya. Hal itu sependapat dengan Reky Lidyawati (Reky lidyawati 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran oleh guru dalam memotivasi siswa pada proses pembelajaran. Jiwa kompetisi siswa membuat siswa merasa ingin menjadi pemenang dalam setiap pembelajaran. Jiwa kompetisi inilah yang pada akhirnya membuat siswa menjadi lebih semangat dan konsenterasi dalam pembelajaran.

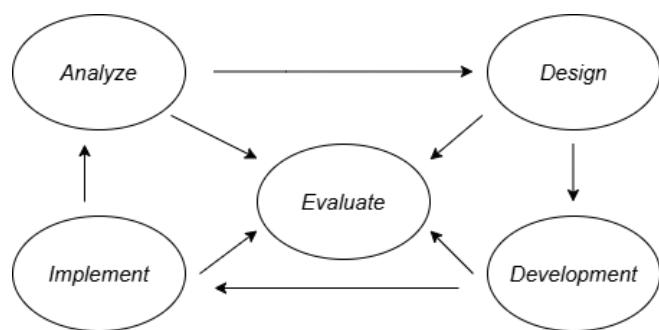
Agar implementasi Teams Games Tournament (TGT) berjalan efektif dan menarik, diperlukan media pembelajaran yang mendukung suasana pembelajaran aktif dan menyenangkan. Salah satu media digital yang potensial adalah Bamboozle Games, yaitu platform berbasis game edukasi yang menawarkan berbagai permainan interaktif yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan metode Teams Games Tournament (TGT) dan media Bamboozle Games diharapkan proses pembelajaran aqidah akhlak menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta membuat siswa berperan aktif di dalam kelas, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media digital Bamboozle Games efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Penelitian Reky Lidyawati (Reky lidyawati 2024) menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) mampu menumbuhkan semangat belajar siswa karena adanya unsur kompetisi dan permainan yang menarik. Demikian pula, Zuriyatun Hasanah (Hasanah and Himami 2021) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif efektif dalam menumbuhkan keaktifan dan kolaborasi siswa di kelas. Selain itu, penelitian oleh Juita Cahyani Putri, dkk. (Juita Cahyani Putri, Farida Huriawati 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle Games efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengintegrasikan media Bamboozle Games berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran aqidah akhlak di jenjang SMA, khususnya di SMA Ahmad Yani 2 Baureno.

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara kebutuhan akan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi dengan kenyataan di lapangan yang masih didominasi oleh metode tradisional dan minimnya pemanfaatan media digital, khususnya dalam pembelajaran aqidah akhlak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran aqidah akhlak, dengan judul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Bamboozle Games Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di SMA Ahmad Yani 2 Baureno".

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Metode penelitian ini dilakukan dengan cara mengembangkan, memperbarui, dan memvalidasi produk yang telah ada sehingga menjadi lebih baik dari segi kelayakan maupun keefektifitasnya. *Research and Development* (R&D) adalah sebuah metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji bagaimana efektifitas metode tersebut. Dalam penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan produk-produk dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan baik dalam proses maupun hasil pembelajarannya (Hanafi 2017).



Gambar 1. Bagan Skema Model Pengembangan ADDIE

Pertama, tahap *analyze*. Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya. Kedua, tahap *design*. Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk masih bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya. Ketiga, tahap *development*. Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk yang siap diterapkan atau diujicobakan. Pada tahap ini dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Keempat, tahap *implementation*. Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan dan diterapkan. Kelima, tahap *evaluation*. Tahap ini merupakan tahap memberikan evaluasi terhadap produk atau model yang dikembangkan berupa umpan balik dari pengguna produk. Pada tahap ini peneliti akan mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan produk (Waruwu 2024).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa metode, yakni; 1) Observasi, dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran dari awal hingga akhir menggunakan lembar observasi untuk melihat penerapan media, metode, serta keterlibatan siswa, 2) Wawancara, berupa wawancara terstruktur dengan kepala sekolah dan guru Aqidah Akhlak untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi pembelajaran. 3) Lembar Responden, digunakan untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran *Bamboozle Games* berbasis

Teams Games Tournament (TGT). 4) Angket, diberikan kepada ahli materi, ahli desain, guru, dan siswa untuk menilai kelayakan produk dengan skala Likert (1–5). Data kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kualitas media. 5) *Pre-test* dan *Post-test*, digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan media. 6) Dokumentasi, berupa foto dan catatan kegiatan selama proses pembelajaran sebagai bukti pendukung hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Methods Research (Mix-Method)* dengan tipe *exploratory design*, yaitu diawali dengan pengumpulan data kualitatif kemudian dilanjutkan dengan data kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis secara bertahap yakni analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil observasi dan wawancara. Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara guru aqidah akhlak dan beberapa siswa kelas XI terkait permasalahan kualitas pembelajaran di sekolah. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi ahli, guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran, yang masing-masing menggunakan angket/kuesioner. Validasi dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan dan keefektifan media pembelajaran Bamboozle Games dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis Teams Games Tournament (TGT), guna mengetahui apakah media tersebut efektif digunakan atau tidak. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert 5 poin yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan batas minimum validitas serta nilai tanggapan dari para responden. Berikut tabel rumus skala Likert:

Tabel 2. Skala Likert

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Skor tersebut kemudian dianalisis dan dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum$  : Skor Perolehan

$\sum$  : Skor Maksimum

100 : Bilangan Tetap

Keterangan : Jumlah persen yang diperoleh P (persentase), hasil ( $\sum$  skor

perolehan) kemudian dibagi dengan ( $\Sigma$  skor maksimum), selanjutnya dikali 100 (bilangan tetap).

Sedangkan perhitungan skor hasil angket responden minat siswa dianalisis dan dipersentasekan dengan menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Mohammad Ali:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

% : Jumlah persen yang dicari  
n : Frekuensi yang diperoleh  
N : Jumlah responden  
100 : Bilangan tetap

Keterangan : Menentukan Pesentase (%) yang diperoleh, hasil frekuensi (n) kemudian dibagi dengan jumlah responden/jumlah skor butir soal (N), selanjunya di kali 100 (bilangan tetap).

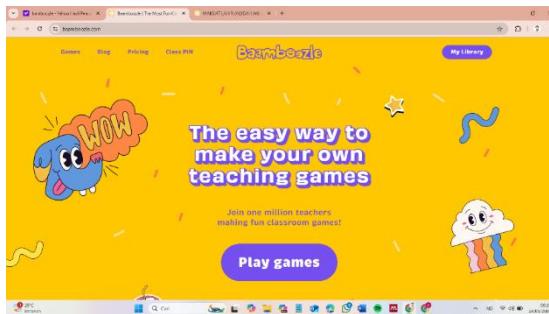
Dari hasil analisis data akan di peroleh kesimpulan tentang kevalidan media *Bamboozle Games* dengan menggunakan metode pembelajaran aqidah akhlak berbasis Teams Games Tournament (TGT) menggunakan Skala Likert dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Kriteria

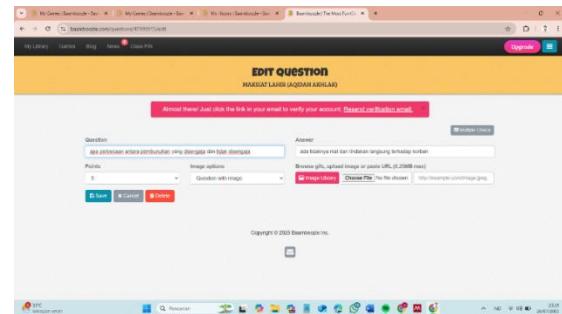
Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

## Hasil dan Pembahasan

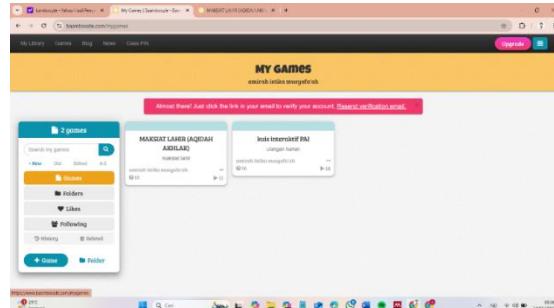
Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *Bamboozle Games* menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun produk yang dihasilkan sebagai berikut :



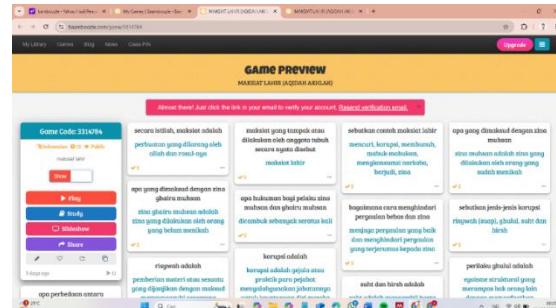
Gambar 2. Halaman utama *Bamboozle Gam*



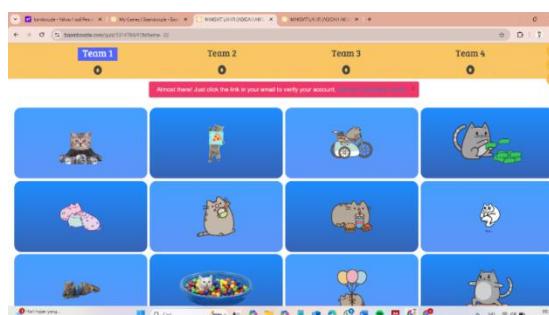
Gambar 3. Menu pembuatan soal



Gambar 4. Tampilan soal yang sudah disimpan



Gambar 5. Tampilan soal



Gambar 6. Tampilan game Bamboozle

## 1. Hasil dan Analisis Validasi Produk

Hasil validasi produk media pembelajaran pada ahli materi, ahli desain media pembelajaran, pada butir soal dengan masing-masing aspek dan indikator memperoleh persentase hasil validasi seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil Analisis Perhitungan Validasi Produk Penelitian

No	Validasi Ahli	Hasil Persentase	Kriteria Validator
1	Ahli materi	97%	Sangat Valid
2	Ahli desain pembelajaran	93%	Sangat Valid

Media pembelajaran *Bamboozle Games* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dinyatakan sangat valid dengan hasil validasi ahli materi sebesar 97% dan ahli desain media pembelajaran sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak, menarik, mudah digunakan, sesuai kurikulum, mampu memotivasi siswa, serta mendukung prinsip pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui fitur kuis interaktif, sistem skor otomatis, dan mekanisme permainan yang terstruktur.

## 2. Hasil dan Analisis Keefektifan Produk

### a. Hasil Pre-test dan Post-test

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hampir seluruh siswa setelah menggunakan media *Bamboozle Games* berbasis *Teams*

*Games Tournament* (TGT). Nilai siswa yang semula berkisar 33,3-80 meningkat menjadi 80-100, menunjukkan media ini efektif meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak sekaligus motivasi dan keterlibatan siswa. Temuan ini sejalan dengan teori Heinich (Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino 1996), Slavin (Robert E. Slavin 2011), dan Vygotsky (k. Shabani 2020) yang menekankan pentingnya media, kolaborasi, serta interaksi sosial dalam mendukung pencapaian belajar.

#### b. Hasil Responden Guru

Berdasarkan hasil angket respon guru, media pembelajaran *Bamboozle Games* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh skor 74 dengan rata-rata 4,93 atau 92,5%, sehingga termasuk kategori sangat efektif. Efektivitas ini terlihat dari kesesuaian materi dengan kurikulum, kemudahan penggunaan, serta dampaknya terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Media ini sejalan dengan pendapat Sadiman (Sadiman, 2011) tentang fungsi media untuk memperjelas pesan, menarik perhatian, dan menumbuhkan interaksi aktif, sekaligus mendukung prinsip TGT sebagaimana dijelaskan Slavin (Robert E. Slavin 2011) yang menekankan kerja sama tim dan kompetisi akademik. Selain itu, penerapan media ini juga mendukung amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang kompetensi guru, khususnya pedagogik dan profesional, karena membantu guru merancang pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berbasis teknologi. Dengan demikian, *Bamboozle Games* tidak hanya efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga relevan dalam mendukung pengembangan kompetensi guru sesuai tuntutan regulasi pendidikan.

#### c. Hasil Responden Siswa

Tabel 5. Hasil Angket Responden Siswa

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Percentase (%)
1	Sangat Minat	5	46	83,63%
2	Minat	4	9	16,36%
3	Cukup Minat	3	-	-
4	Tidak Minat	2	-	-
5	Sangat Tidak Minat	1	-	-
Jumlah			55	100

Berdasarkan hasil angket siswa kelas XI SMA Ahmad Yani 2 Baureno, mayoritas siswa memberikan respon sangat positif terhadap penggunaan media *Bamboozle Games* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), dengan 83,63% menyatakan "sangat minat" dan 16,36% "minat". Hal ini menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian dan menciptakan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan, sesuai dengan kriteria media pembelajaran efektif menurut Sadiman (Sadiman, 2011). Penerapan TGT sebagaimana dijelaskan Slavin (Robert E. Slavin 2011) mendorong kerja sama tim, kompetisi sehat, serta keterlibatan aktif siswa, sedangkan teori Cone of Experience dari Edgar Dale (Dale

1969) menegaskan bahwa pengalaman belajar konkret melalui permainan edukatif meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Sejalan dengan konsep ZPD dan scaffolding Vygotsky (Suci 2018), media ini juga memfasilitasi interaksi sosial dan dukungan tim yang memperkuat motivasi intrinsik serta hasil belajar. Dengan demikian, *Bamboozle Games* berbasis TGT tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa pada pelajaran aqidah akhlak.

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran di SMA Ahmad Yani 2 Baureno kelas XI, dapat disimpulkan bahwa media *Bamboozle Games* berbasis Teams Games Tournament (TGT) berhasil dikembangkan melalui model ADDIE dan telah divalidasi dengan hasil sangat valid, yaitu 97% dari ahli materi dan 93% dari ahli desain. Media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan dengan peningkatan signifikan nilai post-test siswa dibandingkan pre-test. Respon guru juga menunjukkan kategori sangat efektif (95%), sedangkan respon siswa sangat positif dengan 83,63% menyatakan sangat minat dan 16,36% menyatakan minat. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran Aqidah Akhlak yang interaktif, menarik, dan efektif.

## Referensi

Anon. 2005. "UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005 TENTANG GURU DAN DOSEN."

Dale, E. 1969. *Audio-Visual Methods in Teaching*. (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.

Dkk, Arif S. Sadiman. 2011. *Media Pendidikan Pengajar, Pemahaman Dan Pemanfaatnya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hamdani, Muhamad Surya, . Mawardi, and Krisma Widi Wardani. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4):440. doi: 10.23887/jisd.v3i4.21778.

Hanafi. 2017. "Hanafi, 'Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan', Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman, 4.2 (2017), 129–50." *Jurnal Kajian Keislaman*, 4.2.

Hasanah, Zuriyatun, and Ahmad Shofiyul Himami. 2021. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1(1):1-13. doi: 10.54437/irsyaduna.v1i1.236.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. (4th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Juita Cahyani Putri, Farida Huriawati, Supadmiati. 2025. "IMPLEMENTASI BAAMBOOZLE GAME PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DI SDN MOJOPURNO 01 KABUPATEN MADIUN." *Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9(1):295–306. doi: 10.35931/am.v9i1.4061.

k. Shabani. 2020. *Applications of Vygotsky's Sociocultural Approach for Teachers' Professional Development*. Cogent Edu.

Khalisatun Husna, Farras Fadhilah, Ulfa Hayana Sari Harahap, Muhammad Arby Fahrezi, Khalid Samahangga Manik, M. Yasir Ardiansyah, and Inom Nasution. 2023. "Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang." *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 1(4):154–67. doi: 10.59059/perspektif.v1i4.694.

Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model*.

Rahmawati, Zuli Dwi, and Sri Wahyuni. 2024. "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam Multikultural Berbasis Outcome Based Education (OBE)." *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 7(2):218–36.

Reky lidyawati. 2024. "IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MEMOTIVASI SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD ISLAM AL ABROR SITUBONDO TAHUN 2024." *Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 NO 04.

Robert E. Slavin. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Rubaik, Risma Cahyani, Muchamad Suradji, and Sampiril Taurus Tamaji. 2023. "Penerapan Strategi Active Learning Tipe Everyone Is A Teacher Here Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran SKI." *Al Iman: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan* 7(01):24–47.

Suci, Yayu Tresna. 2018. "Examining Vygotsky's Theory and Social Interdependence as The Theory of the Theory in the Implementation of Cooperative Learning in Primary Schools." *NATURALISTIC: Journal of Education Research and Learning Studies* 3(1):231–39.

Waruwu, Marinu. 2024. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2):1220–30. doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.