



**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE DALAM
MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SANGGAR BIMBINGAN PANDAN
JAYA KUALA LUMPUR MALAYSIA**

**IMPLEMENTATION OF BAAMBOOZLE INTERACTIVE MEDIA IN
GROWING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN ARABIC LANGUAGE
LEARNING AT THE PANDAN JAYA GUIDANCE STUDIO, KUALA LUMPUR
MALAYSIA THESIS ON ARABIC LANGUAGE EDUCATION**

Nurfaiza Pasha^{1a}, Agung Muttaqien¹, Muhammad Agus Mulyana¹

^{1a}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam Dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

Korespondensi: Nurfaiza Pasha (nurfaizapasha98@gmail.com)

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam Dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

Abstrak

Pendidikan karakter religius menjadikan acuan penting untuk menjadikan suatu generasi yang beriman, berakhlak baik, serta bertanggung jawab. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis implementasi, hambatan, serta evaluasi program pengembangan karakter religius di SDN 3 Selajambe. Penelitian memakai pendekatan kualitatif deskriptif serta teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara serta dokumentasi. Informan penelitian melibatkan kepala sekolah, guru, siswa, serta orang tua, sedangkan analisis data dikerjakan menggunakan model Miles dan Huberman melalui reduksi, penyajian, serta menarik kesimpulan, menggunakan triangulasi sumber dan teknik untuk menjamin keabsahan data. Dari hasil penelitian mengemukakan bahwa program pengembangan karakter religius dilaksanakan melalui kegiatan rutinan yaitu sholat dhuha berjamaah, kultum, tadarus Al-Qur'an, setoran hafalan, serta berdoa bersama. Program ini berdampak positif terhadap disiplin ibadah, sopan santun, serta kepedulian sosial siswa. Namun, hambatan utama

ditemukan pada rendahnya keterlibatan orang tua, pengaruh negatif teknologi digital, keterbatasan waktu, dan perbedaan kemampuan siswa. Evaluasi dilakukan secara berkala melalui catatan hafalan, pengamatan sikap, dan refleksi guru. Kesimpulannya, pengembangan karakter religius akan lebih optimal jika dilakukan secara holistik dengan melibatkan sinergi antara sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat, serta didukung sistem evaluasi yang konsisten dan berkesinambungan.

Kata Kunci: Karakter Religius, Pembiasaan, SDN 3 Selajambe, Sekolah Dasar

Abstract

In the 21st-century education era, creativity has become an important element that must be developed in the learning process. For third-grade students, creativity can be honed through media they enjoy, such as drawing and coloring activities. The application of LKPD (Student Worksheet) based on drawing and coloring has become an effective approach to enhance students' creativity, especially in IPAS learning, which is considered difficult and boring. The purpose of this study is to determine the impact of using IPAS LKPD based on drawing and coloring on students' creativity. This type of research is quantitative with a Quasi-Eksperimental method using a Posttest-Only Non-Equivalent Control Group Design. The research population consists of all third-grade students of SDN Gentramasekdas for the 2024/2025 academic year, divided into two learning groups, namely III A and IIIB. The data collection used is through assessing the products of the students' artwork. The results of the study show the average score. The posttest of the Eksperimental group (72.73) was recorded to be higher than the control group (54.17). Based on the Mann-Whitney U test as a non-parametric method, a significance value of $0.001 < 0.05$ was obtained, indicating that there is an effect of the use of drawing and coloring-based LKPD IPAS on students' creativity.

Keywords: Creativity, IPAS Worksheets, Drawing and Coloring, Elementary School

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa asing dan internasional, diperlukan pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar (Maryono et al., 2023; Diana & Rosyadi, 2022). Namun, penelitian menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas karena motivasi belajar peserta didik sering kali rendah (Kusnawati et al., 2024). Rendahnya motivasi tersebut diperparah dengan minimnya pemanfaatan teknologi, padahal peserta didik di era digital lebih akrab dengan perangkat modern yang sebenarnya berpotensi mendukung pembelajaran interaktif (Belanisa et al., 2022). Telah terbukti bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Masnah et al., 2024).

Latihan yang menantang namun menghibur pada media aplikasi permainan edukasi seperti Baamboozle dapat menginspirasi untuk belajar bahasa Arab (Anwar & Hamidatussya'diyah, 2025). Baamboozle menawarkan berbagai keunggulan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Media ini menyediakan fitur permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Guru dapat membuat kuis, latihan soal, atau aktivitas lainnya yang berfokus pada materi bahasa Arab, seperti kosakata, tata bahasa, atau dialog sederhana. Permainan ini menumbuhkan rasa kompetisi yang sehat pada peserta didik, baik mereka memainkannya sendiri atau dengan satu sama lain (Diana & Rosyadi, 2022).

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan,

seperti Baamboozle, berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik, misalnya di SMP Negeri 40 Bulukumba penggunaannya meningkatkan partisipasi hingga 75% serta pemahaman materi sebesar 30% dibanding metode konvensional (Murti, 2024). Media interaktif lain seperti Kahoot dan Quizizz juga terbukti efektif, tetapi fokus penelitian lebih banyak pada matematika, sains, atau bahasa Inggris (Amalinda, 2024b; Tsurayya, 2023). Dalam konteks bahasa Arab, pemanfaatan media digital terbukti meningkatkan keterlibatan dan kreativitas peserta didik (Hasanuddin, 2024), sementara studi lain lebih banyak dilakukan di tingkat menengah atau perguruan tinggi (Anwar & Hamidatussya'diyah, 2025). Meski demikian, penelitian tentang Baamboozle di tingkat SD masih sangat terbatas, padahal pendekatan, tantangan, dan kebutuhan peserta didik pada level ini berbeda secara signifikan.

Lebih lanjut, sebagian besar studi cenderung menitikberatkan pada hasil belajar kognitif, seperti peningkatan pemahaman kosakata (Mufid & Anwar, 2024), namun belum banyak yang menyoroti dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik. Padahal, motivasi merupakan faktor penting keberhasilan pembelajaran bahasa Arab yang kerap dianggap menantang. Peran guru juga menjadi aspek yang masih minim dieksplorasi, meskipun penelitian menekankan pentingnya strategi guru dalam mengoptimalkan teknologi di kelas (Andriyani et al., 2022). Selain itu, konteks geografis belum banyak dikaji karena penelitian sebelumnya dominan dilakukan di Indonesia atau Timur Tengah, sementara kajian khusus mengenai implementasi Baamboozle dalam pembelajaran bahasa Arab di Malaysia, misalnya di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur, belum ditemukan.

Tujuan utama media pendidikan adalah untuk memfasilitasi penyebaran informasi di seluruh bidang akademik. "Media" berasal dari kata Latin "medium", yang berarti "perantara" (Ikhsano, 2020). Terlebih lagi, media mencakup berbagai bentuk baik fisik seperti buku, poster, maupun digital seperti televisi, radio, internet, dan media sosial (Faishol & Mashuri, 2022). Menurut Sudjana dan Rivai (2013), media berfungsi sebagai perantara komunikasi agar pesan dari komunikator dapat diterima komunikan secara efektif. Dengan demikian, "media" mengacu pada media apa pun yang dapat menyampaikan dan mendistribusikan informasi secara efektif.

Jenis media pembelajaran sendiri beragam, seperti media visual berupa gambar atau foto, media audio berupa rekaman, media audiovisual berupa video, hingga multimedia yang menggabungkan teks, audio, dan visual secara bersamaan (Isnaini, 2025). Dari perkembangan teknologi, lahirlah media interaktif, yakni media berbasis digital yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan konten pembelajaran secara aktif (Moh. Sahru). Heinich dalam Tsurayya (2023) menekankan bahwa media interaktif memungkinkan pengguna untuk memilih dan memanipulasi informasi secara langsung, sehingga peserta didik tidak hanya pasif, melainkan terlibat melalui umpan balik, permainan, atau simulasi. Adapun jenis media interaktif mencakup media berbasis komputer seperti aplikasi edukasi, berbasis internet seperti Google Classroom dan Baamboozle, berbasis mobile seperti Khan Academy, hingga berbasis simulasi seperti laboratorium virtual (Munawir et al., 2024). Media ini memiliki karakteristik interaktif, personal, multisensori, memberikan umpan balik langsung, dan dapat diakses secara fleksibel (Tsurayya, 2023). Fungsinya dalam pembelajaran adalah meningkatkan motivasi, pemahaman,

keterlibatan, serta mendukung pembelajaran mandiri (Andriyani et al., 2022).

Bamboozle adalah jenis media interaktif yang populer. Menurut Anwar & Hamidatussya'diyah (2025), Baamboozle adalah platform daring untuk membuat dan memainkan kuis interaktif secara kolaboratif yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Andriyani et al. (2024) menambahkan bahwa Baamboozle memfasilitasi guru dalam merancang permainan edukatif baik individu maupun kelompok, sehingga meningkatkan kosakata, pemahaman konsep, serta keterampilan berbicara. Baamboozle memiliki karakteristik interaktif, sederhana, fleksibel, multifungsi, dan berbasis web (Amalinda, 2024b). Jenis permainannya antara lain kuis berbasis tim, permainan interaktif dengan fitur bonus atau penalti, serta review materi (Mufid & Anwar, 2024). Fungsinya selain sebagai media evaluasi adalah meningkatkan motivasi, mendorong kolaborasi, serta melatih pemecahan masalah (Tsurayya, 2023). Meski demikian, terdapat kekurangan seperti keterbatasan fitur gratis, kebutuhan akun premium untuk beberapa opsi, hingga keterbatasan dalam penilaian. Namun, kelebihanannya antara lain mudah diakses, dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan, mendukung diskusi kelompok, serta fleksibel digunakan baik lewat ponsel maupun laptop (Amalinda, 2024).

Selanjutnya, motivasi belajar merupakan dorongan internal atau eksternal yang mendorong peserta didik aktif dalam proses belajar. Deci dan Ryan dalam teori Self-Determination menekankan tiga aspek penting motivasi yakni otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial (Yogi Fernando et al., 2024). Elvira (2022) mendefinisikan

motivasi sebagai daya penggerak yang menimbulkan dan menjaga kegiatan belajar, sementara Nugroho (2021) melihatnya sebagai tenaga pendorong untuk mencapai prestasi. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi meliputi lingkungan belajar, karakteristik individu, hubungan sosial, serta kejelasan tujuan pembelajaran (Hamalik, 2010). Motivasi belajar penting karena dapat meningkatkan partisipasi, kinerja akademik, serta membantu peserta didik mengatasi hambatan (Yogi Fernando et al., 2024). Dengan menggunakan sumber daya interaktif seperti Baamboozle dan menghubungkan kurikulum dengan peristiwa terkini, guru dapat memotivasi siswanya untuk belajar (Sujatmika & Ratnawati, 2023).

Pembelajaran Bahasa Arab bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan komunikasi, baik lisan maupun tulisan, serta pemahaman teks agama dan pelestarian budaya (Fathoni, 2021; Muttaqien & Faedurrohman, 2022). Media interaktif seperti Baamboozle dapat digunakan secara efektif untuk melatih mufrodad dan nahwu sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Memahami teks-teks suci seperti Al-Qur'an dan hadis, mengembangkan keterampilan komunikasi praktis, dan menyadari budaya Arab, yang kaya akan tradisi dan nilai-nilai sastra yang mana merupakan tujuan utama pembelajaran ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan beragam pendekatan dan metode, antara lain pendekatan komunikatif, pendekatan terpadu, metode langsung (direct method), serta metode gramatika-terjemahan (Khasanah, 2016). Namun demikian, pembelajaran Bahasa Arab menghadapi sejumlah tantangan, seperti kompleksitas struktur tata bahasa, perbedaan fonologi, keterbatasan media pembelajaran, serta rendahnya motivasi sebagian peserta didik (Khasanah, 2016).

Hasil penelitian terdahulu memperkuat pentingnya penggunaan media interaktif. Khaeratul Mar'ah (2023) menunjukkan bahwa Menurut penelitian Muhammad Ayyub Nasruddin (2024), Baamboozle dapat meningkatkan motivasi siswa SMP untuk menyelidiki isu-isu sosial di kelas, sementara aplikasi Nearpod dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar bahasa Arab. Penelitian Aris Baharsati (2017) mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab di MTs, sementara Yunita Andriyani dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan Baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD, sekaligus mengungkap faktor pendukung dan penghambat. Selanjutnya, penelitian Santidar (2025) menekankan pengembangan Baamboozle berbasis game edukasi dengan model ASSURE pada pembelajaran fikih di MA.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki keunggulan khusus karena mengajarkan bahasa Arab secara langsung kepada siswa sekolah dasar Malaysia melalui aplikasi Baamboozle. Hal ini menambah koleksi penelitian tentang penggunaan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar. Sehingga, penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan terkait terbatasnya studi mengenai implementasi media interaktif Baamboozle dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur. Fokus penelitian tidak hanya menyoroti peran media, tetapi juga dampak, faktor pendukung, dan penghambat dalam implementasinya. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada mata pelajaran lain seperti bahasa Inggris atau ilmu pengetahuan sosial, sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Baamboozle dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab.

Dengan latar belakang peserta didik yang beragam serta tantangan dalam meningkatkan motivasi mereka, pemanfaatan media interaktif seperti Baamboozle diharapkan menjadi solusi efektif. Dengan informasi ini, guru dapat menciptakan praktik mengajar yang kreatif, individual, dan menarik yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian ini penting untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dan menyediakan kesempatan belajar yang lebih relevan.

Pemanfaatan baamboozle sebagai alat bantu mengajar dan pengaruhnya terhadap motivasi siswa merupakan topik utama penelitian ini. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur mendorong siswa untuk belajar bahasa Arab menggunakan media Baamboozle interaktif. Subfokus penelitian meliputi tiga aspek utama, yaitu peran Baamboozle dalam proses pembelajaran bahasa Arab melalui fitur dan rancangan materi yang digunakan guru, faktor pendukung dan penghambat implementasi Baamboozle dalam konteks pembelajaran, serta manfaat penggunaan media ini terhadap motivasi peserta didik melalui analisis perubahan motivasi sebelum dan sesudah penerapannya. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, Tiga pertanyaan membentuk kerangka penelitian ini: (1) bagaimana penerapan Baamboozle dalam menumbuhkan motivasi belajar bahasa Arab, (2) apa faktor pendukung dan penghambat implementasinya, serta (3) apa manfaat yang dihasilkan dari penggunaan Baamboozle terhadap motivasi belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media Bamboozle interaktif digunakan oleh Pusat Bimbingan Pandan Jaya di Kuala

Lumpur untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Bamboozle sebagai media pembelajaran digital menawarkan fitur permainan interaktif yang mendukung proses belajar kreatif, menyenangkan, dan adaptif terhadap gaya belajar siswa (Mayer, 2002). Fokus penelitian adalah menggali peran guru dalam memanfaatkan Bamboozle, serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik yang menurut teori Self-Determination (Ryan & Deci, 2000) merupakan faktor penting keberhasilan pembelajaran.

Metodologi penelitian ini secara cermat meneliti kejadian-kejadian dalam lingkungan sosial tertentu dengan menggunakan metodologi kualitatif dan studi kasus (Fadli, 2021). Pengalaman langsung siswa, guru, dan pemangku kepentingan lainnya dengan Bamboozle menjadi fokus studi kasus ini (Assyakurrohim dkk., 2022). Berbagai metode, seperti catatan lapangan, wawancara, observasi, dan dokumentasi, digunakan untuk mengumpulkan informasi. Metode Miles dan Huberman, yang terdiri dari reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan, digunakan untuk menganalisis data (Saldana, 2014; Miles dkk., 2014).

Triangulasi sumber, metode, dan waktu membantu menjamin keabsahan data (Creswell & Creswell, 2018; Purwanza dkk., 2022). Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini berharap dapat memahami sepenuhnya seberapa efektif Bamboozle meningkatkan motivasi belajar dan mendukung lembaga pendidikan yang mempertimbangkan penerapan media interaktif berbasis teknologi untuk berbagai pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Interaktif Bamboozle dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Bahasa Arab

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar dalam belajar bahasa Arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur adalah dengan menggunakan media interaktif seperti Bamboozle. Sumber daya pengajaran bahasa Arab dapat dibuat untuk situs web Bamboozle, yang menawarkan tes yang menghibur dan kompetitif. Guru dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran jika mereka memanfaatkan Bamboozle untuk membuat kelas lebih hidup dan menarik. Mekanisme ini telah diterapkan dimana keefektivan dari media interaktif telah memenuhi beberapa indikator dimana diantaranya: *Pertama*, proses pembelajaran yang interaktif menekankan bahwa penerapan media interaktif dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. *Kedua*, bahan ajar yang sesuai kebutuhan dimana media interaktif *Bamboozle* disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik. *Ketiga*, memperkaya model pembelajaran dimana penggabungan elemen visual dan audio dalam memperkaya pengalaman belajar. *Keempat*, pembelajaran dengan sistem umpan balik dimana penumbuhan partisipasi aktif dari peserta didik dengan pemberian *score*. *Kelima*, penggunaan aplikasi yang fleksibel yang menekankan pada akses yang dapat dilakukan dimana saja dengan perangkat.

Berlandaskan pada fenomena tersebut maka dapat membuktikan

bahwa media interaktif *Baamboozle* mampu menciptakan berbagai fungsi dimana dalam mekanisme dikemukakan oleh Andriyani et al., (2024b) bahwa media interaktif mampu menumbuhkan motivasi belajar meningkat terdapat fitur yang mampu menarik yang menajadikan peserta didik interaktif. Ada beberapa komponen dalam media interaktif *Baamboozle* yang mungkin menarik minat anak-anak. Dengan menciptakan lingkungan yang hidup, menyenangkan, dan kolaboratif, media ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Selain itu, menekankan pada peningkatan pemahaman materi dimana Media interaktif *Baamboozle* mampu menyampaikan materi secara visual dan audio yang mampu mempermudah peserta didik. Fitur audio dalam *Baamboozle* memungkinkan peserta didik mendengarkan pengucapan kata-kata atau frasa dalam bahasa Arab. Ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa, di mana pengucapan yang benar sangat diperlukan. Selain itu, *Baamboozle* memungkinkan guru untuk menyertakan gambar dalam kuis. Visualisasi ini membantu peserta didik memahami konsep yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan teks.

Menggabungkan media *Baamboozle* interaktif dengan metodologi pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi inovatif lain untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa Arab mereka. Permainan seringkali ditujukan untuk membantu pembelajaran atau tidak diwajibkan untuk pembelajaran. Jika digunakan dengan tepat, permainan dapat meningkatkan berbagai aspek

proses belajar mengajar dengan menanamkan kegembiraan, keragaman, dan minat (Muttaqien et al., 2023).mekanisme yetsebut terbukti dalam pembelajaran bahasa arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur yang mampu optimal dengan media permainan dengan *Baamboozle*.

Pemilihan media interaktif *Baamboozle* merujuk pada karakteristik Media interaktif dimana diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Proses pembelajaran yang interaktif Pembelajaran dilakukan dua arah melalui hafalan kosakata di rumah lalu diuji dengan *Baamboozle*, sehingga siswa aktif berinteraksi. Wawancara siswa dan guru menunjukkan siswa lebih semangat dan antusias saat menjawab kosakata lewat infokus dan platform *Baamboozle*.

Bahan ajar sesuai kebutuhan Konten *Baamboozle* disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, mulai dari angka, warna, hingga benda sekitar. Sehubungan dengan hal tersebut dapat merujuk pada data dibawah ini:

Tabel 1 Klasifikasi Pembelajaran *Baamboozle*

| Kelas | Materi Pembelajarn |
|-------------------|--|
| Satu dan Dua | <i>Mufrodat</i> yang menekankan pada angka dan warna |
| Tiga | Tidak Diajarkan Bahasa Arab |
| Empat, Lima, Enam | <i>Mufrodat</i> yang menekankan pada benda-benda yang ada di sekitar |

(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2024)

Merujuk pada tabel, peneliti menyesuaikan penggunaan media

interaktif Baamboozle dengan kemampuan peserta didik, yaitu kelas satu dan dua fokus pada angka dan warna, kelas tiga tidak diajarkan, sedangkan kelas empat hingga enam mempelajari benda-benda di sekitar karena dianggap lebih mampu.

b) Memperkaya model pembelajaran Penggunaan visual (gambar, warna, angka) dan audio dalam game Baamboozle membuat pembelajaran lebih variatif.

Wawancara guru menegaskan bahwa kombinasi ini memotivasi siswa karena terasa seperti bermain sambil belajar.

c) Pembelajaran dengan sistem umpan balik

Siswa diberi skor saat menjawab benar sehingga memunculkan persaingan sehat.

Observasi menunjukkan siswa lebih aktif, kelas lebih dinamis, dan motivasi meningkat saat berebut poin.

d) Penggunaan aplikasi yang fleksibel Baamboozle dapat diakses di sekolah maupun rumah karena dukungan orang tua menyediakan internet. Hal ini memperluas kesempatan belajar siswa dan mencegah mereka tertinggal pelajaran.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Interaktif Baamboozle

Faktor pendukung menekankan pada tumbuhnya kompetisi minat belajar dimana mekanisme pembelajaran *baamboozle* dalam bahasa arab akan menjadikan mereka terus berkompetisi agar mendapatkan score terbaik dalam permainan. Selain membantu peserta didik menjadi lebih mahir berbahasa Arab, kompetisi minat belajar ini dapat

meningkatkan keinginan dan kenikmatan mereka dalam mempelajarinya (Setianingsih & Robbani, 2024).

Lingkungan belajar yang suportif merupakan faktor lain yang memengaruhi antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab dengan metode Baamboozle. Selain membuat bahasa Arab lebih menyenangkan, lingkungan belajar yang menarik ini dapat meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa (Hasan, 2019). Selain itu, media pembelajaran bahasa arab menggunakan *baamboozle* menekankan pada umpan balik yang cepat membantu peserta didik memahami konsep atau materi yang belum mereka kuasai secara lebih mendalam.

Selain itu, faktor pendukung lainnya adalah motivasi dan antusias peserta didik menjadi faktor pendukung signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui *Baamboozle*. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih responsif terhadap inovasi dalam metode pengajaran. Mekanisme tersebut sesuai dengan pandangan yang dikemukakan oleh Tsurayya (2023) yang menekankan pada fungsi utama dari *Baamboozle* bahwa mampu menumbuhkan motivasi belajar mengingat pembelajaran menekankan pada format permainan.

Faktor pendukung menekankan pada sekolah ini menciptakan lingkungan yang kondusif bagi peserta didik untuk memanfaatkan *Baamboozle* secara optimal dalam proses belajar. Pihak sekolah dapat menciptakan sikap positif terhadap pembelajaran. Selain itu pemenuhan sarana yang mumpuni juga menjadi poin atas kesuksesan pembelajaran. Selain itu, bantuan orang

tua adalah ketika orang tua membantu anak-anak mereka mengakses dan menggunakan media interaktif sekaligus memberikan dukungan moral. Ketika teknologi pembelajaran seperti Baamboozle diterapkan, keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi yang dipelajari. Dengan dukungan orang tua, siswa akan lebih termotivasi dan percaya diri dalam mengatasi tantangan belajar bahasa Arab, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Ketika orang tua menunjukkan minat dan dukungan terhadap pendidikan anak, peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk belajar (Rizkia Nurul Wafa & Ibnu Muthi, 2024). Dengan bantuan sumber daya, bimbingan orang tua, dan komunikasi yang jujur, siswa dapat belajar lebih efisien dan lebih termotivasi. Suasana yang ramah dan kolaboratif ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan subjek tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, yang sangat penting bagi proses pendidikan (Ludiya, 2024).

Menjalankan pembelajaran bahasa Arab dengan media Baamboozle juga memiliki faktor penghambat dimana menekankan pada keterbatasan guru. Keterbatasan ini akan berdampak pada kualitas yang diberikan kepada siswa dalam pembelajaran. Guru tidak memiliki cukup waktu dan energi untuk memberikan perhatian individual kepada setiap peserta didik, sehingga kualitas pembelajaran dapat menurun. Dengan jumlah guru yang terbatas, guru kesulitan dalam memenuhi kebutuhan individu peserta didik, sehingga peserta didik

mungkin tidak dapat mencapai potensi mereka secara maksimal

Faktor penghambat lain menekankan pada risiko peserta didik lebih fokus pada permainan daripada materi dalam penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran bahasa Arab. Maka, penggunaan *Bamboozle* dalam pembelajaran bahasa Arab tetap fokus pada tujuan pembelajaran dan tidak hanya pada aspek permainan

Kendala lain menekankan pada kuis terlalu panjang, bisa mengurangi waktu untuk penjelasan materi atau diskusi. Guru perlu waktu untuk menyiapkan kuis dan mengatur waktu agar semua kegiatan pembelajaran berjalan lancar. Oleh karenanya penting bagi guru untuk mengatur waktu secara efektif dalam pembelajaran (Surur & Nadhirin, 2020). Guru harus memperhatikan topik yang dibahas (Abidah dkk., 2022). Hal ini memungkinkan guru untuk memastikan bahwa setiap tugas pembelajaran diselesaikan dengan sukses.

Faktor penghambat lainnya menekankan pada perbedaan tingkat kemampuan peserta didik bisa membuat beberapa merasa terlalu mudah atau terlalu sulit dalam penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada mekanisme ini guru harus menyesuaikan tingkat kesulitan kuis dengan kemampuan peserta didik dan menyediakan pilihan atau variasi soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda (MS, Mahfudz, 2023). Dengan demikian, guru dapat memastikan bahwa semua peserta didik dapat terlibat dan merasa tertantang dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan Baamboozle

Selain itu, implementasi media pembelajaran interaktif seperti *Baamboozle* sangat bergantung pada koneksi internet yang stabil. Namun, di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya, koneksi internet seringkali tidak stabil. Ketika koneksi internet sering terputus atau lambat, peserta didik tidak dapat mengakses *Baamboozle* dengan lancar. Hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran dan mengurangi efektivitas media interaktif. Ketidakstabilan koneksi dapat menyebabkan frustrasi di kalangan peserta didik, yang dapat mengurangi minat dan motivasi mereka untuk belajar menggunakan media interaktif (Hermawan, 2021). Kuala Lumpur yang mampu optimal dengan media permainan dengan *Baamboozle*. Beberapa faktor pendukung dalam implementasi media interaktif *Baamboozle* dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Faktor Pendukung

- 1) Kompetensi & Minat Belajar
Fitur skor dan leaderboard mendorong peserta didik berkompetisi sehat, merasa bangga, dan lebih aktif belajar.
- 2) Lingkungan Belajar Menyenangkan
Suasana santai membuat peserta didik lebih antusias mengeksplorasi kosakata tanpa merasa tertekan.
- 3) Motivasi & Antusias Peserta Didik
Metode baru dengan gambar, audio, dan kuis membuat siswa lebih bersemangat dan cepat memahami materi.
- 4) Dukungan Sekolah

Sekolah menyediakan fasilitas seperti infokus, laptop, mic, dan speaker yang menunjang kelancaran pembelajaran.

5) Dukungan Orang Tua

Orang tua mendampingi dan memantau anak di rumah, sehingga pembiasaan belajar tetap berlanjut di luar sekolah.

Beberapa faktor penghambat dalam implementasi media interaktif *Baamboozle* dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur diantaranya adalah sebagai berikut :

b. Faktor Penghambat

- 1) Keterbatasan Guru
Hanya dua guru untuk enam kelas, membuat persiapan media interaktif kurang maksimal.
- 2) Distraksi Peserta Didik
Siswa cenderung fokus pada permainan, bukan pada pemahaman materi.
- 3) Keterbatasan Waktu
Durasi belajar singkat membuat kuis kadang mengurangi waktu penjelasan materi.
- 4) Kemampuan Beragam
Perbedaan kemampuan siswa menyulitkan guru dalam menyesuaikan level kuis.
- 5) Internet Tidak Stabil
Koneksi yang lambat atau terputus mengganggu jalannya kuis dan menurunkan motivasi belajar.

Manfaat Implementasi Media Interaktif Baamboozle dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Baik keberhasilan maupun kegagalan pembelajaran dapat

menghasilkan beragam hasil karena proses pembelajaran selalu berubah. Telah terbukti bahwa penerapan pendekatan pengajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa secara signifikan terhadap materi yang mereka pelajari. Jika taktik pembelajaran tidak memberikan siswa pengetahuan yang mereka butuhkan atau membuat mereka tidak tertarik pada materi, taktik tersebut dianggap tidak efektif.

Manfaat yang dihasilkan dari implementasi media interaktif *Baamboozle* dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur menunjukkan penumbuhan keaktifan dan keberanian peserta didik dengan metode bermain. Mereka lebih antusias menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi. Dengan menggunakan *Baamboozle*, peserta didik memiliki kesempatan untuk berlatih menjawab pertanyaan dalam suasana yang tidak menekan (Winaningsih & Syarif, 2023). Pendekatan ini mendorong dialog dan keterlibatan percakapan. Dalam lingkungan yang dinamis dan kompetitif, siswa cenderung lebih aktif menanggapi pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi (Andrayani, 2025). Pengetahuan siswa tentang materi pelajaran dan perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka, yang semuanya penting untuk pembelajaran yang dipengaruhi oleh peningkatan keterlibatan (Herdi Herdian & Aan Listiana, 2024).

Selain itu, penerapan *Baamboozle* dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala

Lumpur berperan besar dalam bertambahnya penguasaan kosakata bahasa Arab. Siswa didorong untuk menikmati mempelajari istilah baru melalui penggunaan struktur kuis interaktif. Kuis yang bersifat kompetitif dapat memotivasi peserta didik untuk berusaha lebih keras dalam mengingat dan memahami kosakata baru (Desri, 2024). Pada mekanisme ini mereka ingin mendapatkan skor tinggi dan mengalahkan teman-teman mereka. Muttaqien et al. (2024) menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis bermain mendorong lingkungan belajar mengajar yang lebih santai dan menyenangkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan memanfaatkan kuis interaktif, visualisasi, umpan balik instan, dan kolaborasi, *Baamboozle* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Mufid, 2024). Hal ini meningkatkan kegembiraan dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran, serta kemampuan mereka untuk mempelajari bahasa baru. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Muttaqin et al. (2023), yang menunjukkan bahwa motivasi mendorong pembelajaran.

Baamboozle mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Teknologi ini meningkatkan prestasi akademik siswa sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Dengan dukungan pelatihan guru dan fasilitas yang memadai, *Baamboozle* dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.

Baamboozle dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam

pelatihan bahasa Arab sekaligus meningkatkan motivasi dan kegembiraan. Bahasa Arab menyediakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan bermanfaat yang dapat membantu siswa mencapai kesuksesan akademis.

Minat siswa terhadap proses pembelajaran mungkin terusik oleh penekanan Baamboozle pada pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Pembelajaran berbasis tim yang ditawarkan oleh Baamboozle dapat mendorong kolaborasi antar siswa, meningkatkan interaksi sosial dan komunikasi dalam bahasa target. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran interaktif dan kolaboratif dapat menjadi lebih terlibat di kelas dan bersemangat belajar. Dengan demikian, Baamboozle dapat menjadi instrumen yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan standar pembelajaran.

Baamboozle sebagai media pembelajaran berbasis game interaktif sangat efektif dalam mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain memungkinkan siswa untuk fokus dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, media ini juga meningkatkan antusiasme dan minat belajar mereka. Baamboozle dapat menjadi metode baru untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar bahasa Arab.

Siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab mereka dengan menggunakan perangkat lunak pembelajaran berbasis permainan interaktif Baamboozle. Selain meningkatkan hasil belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang

lebih hidup dan menarik di kelas, media ini juga meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa. Baamboozle dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Arab jika infrastruktur dan persiapan guru yang tepat tersedia.

Beberapa manfaat yang dihasilkan dari implementasi media interaktif *Baamboozle* dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Keaktifan dan Keberanian Peserta Didik

Baamboozle mendorong siswa lebih aktif, berani, dan antusias dalam menjawab serta berdiskusi di kelas. Beberapa peningkatan kemampuan peserta didik berdasarkan kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Kemampuan Peserta Didik Bahasa Arab

| Kelas | Kemampuan |
|-------|--|
| Satu | Lebih aktif dan berani menjawab soal warna dan angka. |
| Dua | Interaksi meningkat, siswa lebih berpartisipasi. |
| Empat | Lebih cepat menghafal kosakata keluarga dan sekolah. |
| Lima | Kosakata lebih mudah diingat. |
| Enam | Lebih paham tata bahasa dan menyusun kalimat lebih baik. |

(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2024)

b. Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa
Penggunaan Baamboozle memperkaya kosakata siswa dan membantu memahami tata bahasa lebih cepat.

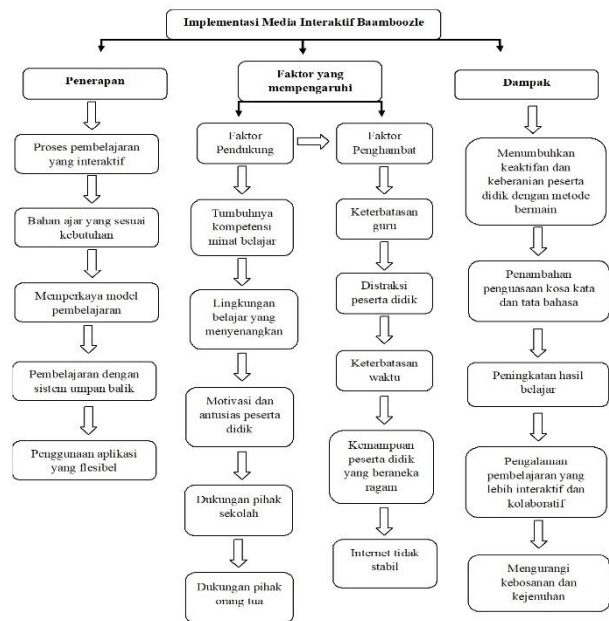
Berlandaskan pada observasi yang dilakukan, kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Kemampuan Peserta Didik Penguasaan Kosakata

| Kelas | Kemampuan |
|-------|--|
| Satu | Lebih sering menggunakan kosakata baru (warna, hewan). |
| Dua | Lebih sering menggunakan kosakata baru (warna, hewan). |
| Empat | Lebih mudah menghafal kosakata keluarga dan sekolah. |
| Lima | Lebih mudah menghafal kosakata keluarga dan sekolah. |
| Enam | Lebih mampu memahami tata bahasa dan menyusun kalimat. |

(Sumber: Data Diolah Peneliti, 2024)

- c. Peningkatan Hasil Belajar
Siswa menunjukkan peningkatan nilai rata-rata setelah memakai Baamboozle, membuktikan efektivitas media ini.
- d. Pengalaman Interaktif dan Kolaboratif
Baamboozle membuat pembelajaran lebih kolaboratif, meningkatkan interaksi sosial, komunikasi, dan pemahaman materi.
- e. Mengurangi Kebosanan dan Kejenuhan
Format kuis berbasis game mengurangi rasa bosan, membuat pembelajaran lebih seru, fokus, dan menyenangkan. Berlandaskan uraian hasil penelitian yang telah dikemukakan maka dapat peneliti rangkum pada bagan dibawa ini:



Gambar 1 Bagan Hasil Penelitian

KESIMPULAN

Banyak data penting telah diperoleh sejak Pusat Bimbingan Pandan Jaya di Kuala Lumpur meluncurkan media interaktif Baamboozle untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab. Karena mendorong siswa untuk belajar lebih banyak, pembelajaran interaktif sangat dihargai dalam media ini. Selain itu, karena materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan dan keterampilan siswa, materi tersebut efektif dan relevan. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, pemanfaatan elemen visual dan audio Baamboozle meningkatkan paradigma pembelajaran. Pemberian umpan balik berupa skor meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, sementara fleksibilitas penggunaan aplikasi ini memungkinkan pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang tersedia.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi penggunaan baamboozle. Meningkatnya motivasi belajar siswa, yang mendorong terciptanya suasana belajar yang positif, hubungan orang tua-sekolah yang

mendukung dan melibatkan anak, serta dukungan sekolah berupa sumber daya pembelajaran merupakan contoh faktor pendukung. Orang tua hendaknya mengawasi dan mendukung penggunaan baamboozle oleh anak-anak mereka di rumah guna menciptakan lingkungan belajar yang positif dan terorganisir.

Namun demikian, beberapa faktor penghambat juga muncul, seperti keterbatasan jumlah guru yang hanya dua orang untuk enam kelas, adanya distraksi yang membuat peserta didik terkadang bingung antara permainan dan pembelajaran, serta keterbatasan waktu karena metode ini membutuhkan durasi yang cukup panjang. Selain itu, perbedaan kemampuan peserta didik yang beragam serta kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil juga menjadi tantangan tersendiri.

Adapun manfaat implementasi media interaktif Baamboozle dalam pembelajaran bahasa Arab di Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur terlihat dari meningkatnya keaktifan dan keberanian peserta didik melalui metode belajar berbasis permainan. Penerapan media ini juga memberikan kontribusi besar terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab, peningkatan hasil belajar, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Selain itu, penggunaan Baamboozle terbukti mampu mengurangi kebosanan dan kejenuhan peserta didik sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Aklima, A., & Razak, A. (2022). Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 769–776.
- Amalinda, R. (2024b). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Andrayani. (2025). Pembelajaran Kuis sebagai Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi, dan Studi Islam*, 9980(1), 26–32.
- Andriyani, Y., dkk. (2024). (sudah tercakup pada 13 & 19).
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024a / 2024b). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Anwar, N., & Hamidatussya'diyah, M. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat, 8, 169–176.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Case Study Method in Qualitative Research. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Baharsati, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.30997/tjpb.v3i1.4754>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychological Association*, 55(1), 66–78.
- Desri. (2024). Penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. *JSES Journal*, 5(2).
- Diana, D., & Rosyadi, A. R. (2022). Metode interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(3), 421. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i3.7101>
- Elvira, N. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Faishol, R., & Mashuri, I. (2022). The Concept of Learning Media in the Perspective of the Qur'an and Al-Hadith. *Journal of Islamic Education Research*, 3(2), 129–148. <https://doi.org/10.35719/jier.v3i2.244>
- Fathoni. (2021). Pembelajaran dan sistem pengajaran bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(2), 257–268.
- Hamalik, O. (2010). *Psikologi Belajar dan Motivasi*. Bumi Aksara.
- Hasan, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Aplikasi Videoscribe. *Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 9(2), 140–155.
- Hasanuddin. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pesantren Darul Ikhlas Panyabungan Kab. Mandailing Natal. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 28–34.
- Herdi Herdian, & Aan Listiana. (2024). Implementasi Psikologi Inklusif. *Journal on Early Childhood*, 7(2), 628–636.
- Hermawan, C. (2021). Exploration of Obstacle and Solution in the Application of Problem-Based Learning. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 5(1), 72.
- Ikhsono, A. (2020). Communication Strategy of the Ministry of Communication and Information Technology in Preventing the Spread of Hoax on Social Media. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(1), 10–17.
- Isnaini, F. L. (2025). Pengaruh Media Audio, Visual, dan Multimedia untuk Peningkatan Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa. *Jurnal Lisan An Nathiq*, 7(1), 230–241.
- Khasanah, N. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Bahasa Kedua. *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam*, 3(2), 39–54.
- Kusnawati, Y., Diwiacita Azzahra, & Rusman, M. (2024). Penerapan Media Pop-Up Book pada Pembelajaran Bahasa Arab dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 13(1), 1–18.
- Ludiya, L. F. (2024). Pentingnya Membangun Kesadaran Lingkungan melalui Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11.
- Mar'ah, K. (2023). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab melalui

- Penerapan Aplikasi Nearpod. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Maryono, D., Manahijassu, S., & Efendi, A. (2023). Mobile Based Interactive Media Development for Increase Interest in Learning Arabic in Class V Students at MI Roudlotul Ulum Suwawal. *Journal of Informatics and Vocational Education (JOIVE)*, 6(3), 99–103.
- Masnah, Baso, Y. S., & Ridwan, M. (2024). Penerapan Media Game Edukasi (Kartu Seru) pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Darussalihin Berru. *Jurnal Sarjana Ilmu Budaya*, 4(03), 49–69.
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning. The Psychology of Learning and Motivation*, 41, 71–94.
- Miles, Huberman, M. B., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. UI-Press.
- MS, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi dan Penerapannya. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 533–543.
- Mufid, M. (2024). The Impact of Comprehension Skills among Students in the Arabic Language. *Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2).
- Mufid, M., & Anwar, M. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Baamboozle terhadap Peningkatan Keterampilan Memahami Kosa Kata Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2).
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Murti, M. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Muttaqien, A., & Faedurrohman, F. (2022). Strategi Pelatihan Bahasa Arab dengan Metode Debat. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 1(1), 41.
- Muttaqien, A., dkk. (2024). Implementasi Metode Sentra dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(4).
- Muttaqien, A., Wicaksono, M. A., dkk. (2023). Penggunaan Metode Teki Teki Silang. *Arabia: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 15(2), 183–196.
- Nasruddin, M. A. (2024). Pemanfaatan Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nugroho, A. G. (2021). Faktor Penghambat Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Keraton 5 Martapura. *Jurnal Terapung: Ilmu - Ilmu Sosial*, 3(2), 19.
<https://doi.org/10.31602/jt.v3i2.6012>
- Purwanza, S. W., dkk. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. Media Sains Indonesia.
- Rizkia Nurul Wafa, & Ibnu Muthi. (2024). Pengaruh Partisipasi Orang Tua dalam Proses Pembelajaran terhadap Prestasi Akademik. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(3), 244–250.
- Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Santidar, A. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle menggunakan model Assure. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 417–426.

- Setianingsih, R., & Robbani, A. S. (2024). Problematika pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7, 655–664.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Sinar Baru.
- Sujatmika, W., & Ratnawati, V. (2023). Strategi Membangun Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Psikologi Kognitif. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 622–630.
- Surur, A. M., & Nadhirin, A. U. (2020). Manajemen Waktu Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 81–94.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Winaningsih, E. T., & Syarif, F. (2023). Konstruksi Media Pembelajaran Baamboozle. *Misykaat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 8(2), 165–176.
- Yogi Fernando, P., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>