

Pengaruh Media Pembelajaran Edugames Bambozlee terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung

Dinda Putri Rullyana, Masnipal*

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

dindarullyana13@gmail.com, masnipal@unisba.ac.id

Abstract. The skill of reading the Qur'an is a primary skill that must be taught to children of the Muslim generation from an early age. This study was motivated by the lack of ability to read the Qur'an in students of SDN Panggilingan 02 Bandung identified several factors that affect students' reading ability, including inadequate learning facilities, ineffective teaching methods, and low student motivation, which contribute to boredom and disengagement during lessons. The main purpose of the study was to determine how the use of Edugame Bambozlee affects the skill of reading the Qur'an. This study used a quantitative approach using a pre-experimental design with a One Group Pretest-Posttest format, involving 30 samples. The study showed that integrating interactive and interesting educational games such as Bambozlee can significantly improve students' ability to read the Qur'an, thereby overcoming the challenges faced in the Qur'an learning process environment.

Keywords: *Learning Media, Ability to read the Qur'an, Bambozlee.*

Abstrak. Keterampilan membaca Al-Qur'an merupakan keterampilan utama yang harus diajarkan kepada anak-anak generasi muslim sejak dini. Penelitian ini dilatarbelkangi kurangnya kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa SDN Panggilingan 02 Bandung mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca siswa, termasuk fasilitas belajar yang tidak memadai, metode pengajaran yang tidak efektif, dan motivasi siswa yang rendah, yang berkontribusi pada kebosanan dan pelepasan selama pelajaran. Tujuan utama dari penelitian untuk mengetahui bagaimana penggunaan Edugame Bambozlee mempengaruhi keterampilan membaca Al-Qur'an. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan desain pra-eksperimental dengan format One Group Pretest-Posttest, yang melibatkan 30 sampel. Penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan permainan pendidikan interaktif dan menarik seperti Bambozlee dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca Al-Qur'an, sehingga mengatasi tantangan yang dihadapi dalam lingkungan proses pembelajaran Al-Qur'an.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kemampuan membaca Al-Qur'an, Bambozlee.*

A. Pendahuluan

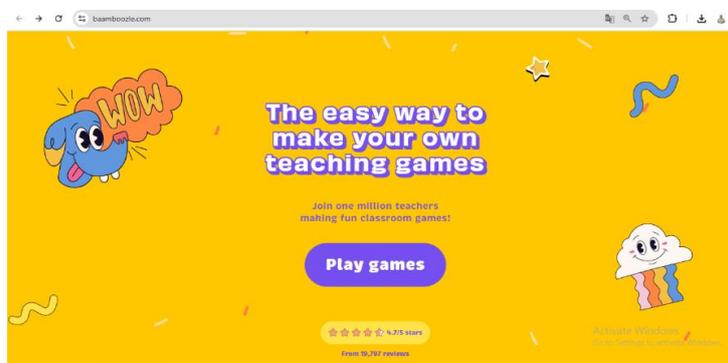
Al-Quran adalah petunjuk bagi umat Islam. Berisi petunjuk yang memberi arah pada kehidupan manusia yang harus dibaca, dipelajari, dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan membaca Al-Quran sangat penting bagi seorang pelajar untuk memahami ajaran Islam. Oleh karena itu, merupakan syarat mutlak bagi pelajar muslim untuk mampu membaca dan mengamalkan Al-Quran, karena di dalamnya terkandung seluruh ilmu syariat yang juga terdapat pada kitab-kitab sebelumnya.

Salah satu masalah mendasar yang dihadapi generasi muda Muslim adalah masih rendahnya kemampuan membaca, bahkan di kalangan siswa Sekolah Dasar. Dalam konteks ini, mengatasi masalah ini menjadi sangat penting. Karena tanpa kemampuan membaca Al-Quran, siswa tidak akan mampu memahami dan mempelajari isinya sebagai hukum kehidupan mereka. (Aspani, 2021). Selaras dengan apa yang penulis temukan pada saat observasi yaitu, kemampuan peserta didik membaca Al Qur'annya masih kurang, ketika membaca Al Qur'an terbata –bata atau tidak lancar, tersendat sendat dalam prakteknya ketika mengucapkan ayat demi ayat Al Qur'an, kemudian kualitas fashahah dari makhorijul huruf ketika mengucapkan huruf-huruf hijayyah masih banyak yang belum sesuai tempat keluarnya huruf dan sifat-sifat hruf yang benar, kemudian peserta didik membaca Al-Qur'an belum mampu mempraktekkan hukum-hukum tajwid yang dasar dengan baik dan benar contohnya hukum nun sukun atau tanwin. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman tajwid peserta didik masih rendah. Peserta didik yang memiliki pemahaman rendah tersebut adalah peserta didik yang kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya “(mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukzizat) dan kitab kitab. Dan kami turunkan Az-zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”

Hal yang menyebabkan minimnya Keterampilan peserta didik dalam membaca alqur'an dipengaruhi oleh berbagai factor, diantaranya rendahnya keinginan/minat yang dimiliki peserta didik dalam menggali Al-Qur'ann (factor internal), tidak tersedianya perangkat dan fasilitas yang memadai dalam pembelajaran, kurangnya strategi dan media pada proses pembelajaran dan ketergantungan bermain games. Dalam penerapannya pembelajaran Al-Qur'an perlu adanya pengelolaan yang baik serta inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maksud pengelolaan tersebut ialah merencanakan, pergerakan, pengawasan dan evaluasi dalam proses pembelajaran. (fathor rosi, 2022). Proses pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk memberikan suatu ilmu kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari maknanya pembelajaran merupakan interaksi dua arah seorang guru dan peserta didik, dimana antra keduanya terjadi komunikasi yang terarah (badar, 2014). Salah satu cara agar terjadinya interaksi dua arah dan siswa interaktif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran.



Gambar 1. Edugames Bambozlee

Pemilihan media pembelajaran *Edugame Bambozlee* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung ini dikarenakan media ini permainan yang menyerupai games cerdas cermat yang dimana menyesuaikan dengan apa

yang sedang diminati dan digemari oleh siswa. Penggunaan *Edugames Bambozlee* dalam proses pembelajaran sebagai daya Tarik peserta didik karena kejelasan gambar serta fitur-fitur yang tersusun rapi dan sistematis sehingga penggunaannya akan lebih efektif dan dapat menimbulkan stimulus yang dimana peserta didik bisa lebih fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Pembelajaran melalui stimulus visual membuahkan pembelajaran yang lebih baik seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep (Zainiyah, 2017).

Fitur yang disediakan baambozlee juga sangat mudah digunakan, sehingga cocok untuk berbagai usia baik sebagai panggung permainan maupun kesempatan untuk mendukung kreatifitas. Guru dapat menggunakan metode baru untuk membuat siswa bekerja dalam kelompok sehingga pembelajaran pun menjadi interaktif, dengan tema yang dapat diganti-ganti menjadikan lebih menarik. Baambozlee ini juga dapat digunakan sebagai asisten dalam pembelajaran jarak jauh karena memberikan siswa cara untuk belajar sekaligus membuat interaksi dengan siswa jauh lebih menarik.

Oleh karna itu, Penulis ingin meneliti pengaruh dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi edugames terhadap kemampuan membaca Al-quran pada peserta didik kelas V di SDN Panggilingan 02 yang dimana hal ini dianggap sebagai kesempatan untuk meneliti pengaruh dalam menerapkan media pembelajaran edugames Bamboozle dengan melihat perilaku peserta didik yang gemar bermain game pada android namun masih kurang dalam hal kemampuan membaca Al-quran.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre eksperimental*. Menurut (Sugiono, 2010) menyatakan penelitian *pra* ekperiment merupakan proses penelitian yang fokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati tanpa ada kelas kontrol. Dalam desain ini pun peneliti dapat penguji perlakuan dan memeriksa perlakuan tersebut berpotensi perubahan atau tidak, perlakuan disini yaitu menggunakan Media Pembelajaran Bambozlee. Desain penelitian ini *Pretest* dilakukan diawal penelitian untuk melihat kemampuan antara sebelum treatment dan setelah treatment. Selanjutnya ada dan tidaknya pengaruh terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa akan dilihat melalui hasil *Posttest* diakhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan yang berbeda (Helsa & Arlis, 2020).

Analisis data ini memungkinkan analisis data dalam bentuk kuantitatif. Pengaruh media pembelajaran diolah dengan uji T melalui aplikasi statistik yaitu SPSS. Adapun dalam penilaian skoring dilakukan dengan memperhatikan rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Penilaian

Interval Skor	Kategori
81-100	Sangat Mampu
61-80	Mampu
41-60	Kurang Mampu
21-40	Tidak Mampu
1-20	Sangat Tidak Mampu

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti, yaitu Dokumentasi, Observasi dan tes. Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian, yaitu dengan melakukan observasi terlebih dahulu. Setelah pelaksanaan observasi, peneliti melakukan pengujian awal (*pretest*) terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an kepada murid SDN Panggilingan 02. Setelah melakukan *posttest*, peneliti memberikan treatment dengan berbantuan media pembelajaran *Edugame Bambozlee* selama 5 kali pertemuan. Kemudian, peneliti melakukan pengujian akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an pada murid SDN Panggilingan 02. Dengan Langkah-langkah pelaksanaan setiap pertemuannya yaitu:



Gambar 2. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun data yang diperoleh dari hasil dan pembahasan penelitian, sebagai berikut:

Hasil Penelitian

Peneliti melakukan pretest dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca Al-Qur'an sebelum menggunakan media pembelajaran bambozlee. Pada pertemuan pretest, siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung di uji kemampuan membaca Al-Qur'an dengan membaca Qs Ar-rahman ayat 1-10 dengan instrumen penilaian yang sudah di cantumkan.

Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dengan 30 siswa dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tertinggi sebesar 60.00 sedangkan nilai terendah sebesar 39.42, adapun nilai rata-rata keseluruhan sebesar 50.87. Oleh karena itu, apabila dilihat berdasarkan tabel klasifikasi penilaian kemampuan membaca Al-Qur'an maka hasil *pretest* kemampuan membaca Al-Qur'an murid kelas V tergolong ke dalam kategori kurang mampu membaca Al-Qur'ann dengan baik dan benar sebelum diterapkannya media pembelajaran edugames bambozlee.

Mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran Bambozlee terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa, maka penelitian ini menggunakan teknik analisis *paired sample t test* dengan satu sampel yang diberikan perlakuan berbeda. Sebelum itu peneliti melakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa dari pertemuan pretest sampai posttest.

Tabel 2. Tabel Output Hasil Uji T

Paired Samples Test		95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig.(2-tailed)
		Lower	Upper			
Pair 1	Pretest					
	-	-32,52167	-28,09738	-28,023	29	<,001
	Posttest					

Berdasarkan tabel output hasil uji t di atas diperoleh nilai Sig = 0.001 < α 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran *Bambozlee* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas V SDN Panggilingan 02, dinyatakan ditolak.

H_1 = terdapat peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran *Bambozlee* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas V si SDN Panggilingan 02, dinyatakan diterima.

Sebelum itu peneliti melakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa dari pertemuan pretest sampai posttest.

Tabel 3.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50,87	30	4,54452	,82971
	Protest	81,18	30	4,85470	,88634

Berdasarkan tabel di atas diketahui *mean* hasil *pretest* sebesar 50.87 sedangkan *mean* hasil *posttest* sebesar 81.18 dengan persentase peningkatan 37% dari hasil *pretest* ke *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif terdapat peningkatan antara sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Pembahasan

1. kemampuan membaca Al-Qur'ann siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung

Kemampuan membaca dan pembelajaran tentang Al-Qur'an merupakan suatu kewajiban yang mesti dilaksanakan dan kembangkann bagi setiap umat muslim, hal ini menjadi arguemntasi mendasar terkait kemampuan membaca Al-Qur'an sebagai prioritas utama dalam pendidikan agama islam.

أَوْزْدٌ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا

Artinya: "atau lebih dari (seperdua) itu. Bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan." Qs Al Muzzamil 4

Pada umumnya dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an, terdapat 3 hal yang harus diajarkan kepada siswa. Diantaranya, identifikasi huruf, makharijl huruf, dan tajwid. Dikatakan oleh (Lukman., 2019) sebelum membaca Al-Qur'an siswa sebaiknya diajarkan untuk membedakan bunyi huruf hijaiyah yang disebut makharijul huruf. Namun, di era digitalisasi ini membuat pengajar harus berpikir kreatif kaitan dengan media pembelajaran yang menarik. Tinggi rendahnya nilai kemampuan membaca Al-Qur'an siswa erat hubungannya dengan proses pembelajaran dikelas, dimana hubungan itu sifatnya searah.

Apabila dilihat dari hasil nilai *pretest*, siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung memasuki kategori kurang mampu membaca Al-Qur'an dengan benar. Peneliti dapat menganalisa bahwa kurangnya kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat siswa dalam membaca Al-Qur'an. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Ainin Munawaroh menunjukkan bahwa anak-anak menghadapi banyak gangguan dan tekanan dari dunia modern serta tantangan sosial sehingga mengurangi minat untuk mengeksplorasi dan memahami Al-Qur'an. Anak-anak cenderung teralihkan oleh teknologi digital yang menawarkan hiburan instan, konten menghibur, dan konektivitas sosial yang luas. Sebagai hasilnya, semakin banyak anak-anak yang lebih memilih bermain dan menghabiskan waktu di dunia digital daripada mengalokasikan waktu untuk membaca dan memahami Al-Qur'an. Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan berbagai distraksi digital yang mengalihkan fokus anak dari pembelajaran Al-Qur'an ke aktivitas yang mereka anggap lebih menarik seperti menggunakan gadget, media sosial, dan bermain game online (Munawaroh., 2023).

Oleh karena itu, diperlukan solusi agar siswa tidak terus merasa sulit dan bosan untuk mempelajari Al-Qur'an. Selain itu, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk membaca Al-Qur'an, terutama karena usia mereka yang masih relatif muda dan masih terlibat dalam dunia bermain, yang dapat mengganggu konsentrasi mereka terhadap mempelajari Al-Qur'an (Putri & Harfiani, 2022). Dari beberapa pernyataan diatas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan serta kualitas proses pembelajaran yang menarik serta menghasilkan motivasi dan semangat belajar siswa.

2. Implementasi Media Pembelajaran Bambozlee terhadap kemampuan membaca Al-Qur'ann

Terdapat beberapa metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam

pembelajaran Al-Qur'an, dari beberapa metode dan media pembelajaran Al-Qur'an pada hakikatnya memiliki tujuan yang sama yaitu tentang mengajarkan siswa mengenali huruf dan hukum baacaannya. Tentunya belajar membaca Al-Qur'an berbeda dengan belajar membaca buku pelajaran sekolah biasa. Hal ini dikarenakan bahasa yang digunakan untuk mempelajari Al-Qur'an berbeda dan tentunya sangat asing bagi siswa yang baru mengenalnya (Surana, 2010).

Pemilihan media pembelajaran *Edugame Bambozlee* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung ini dikarenakan media ini permainan yang menyerupai cerdas cermat. Hal yang menarik dari media bambozlee ini adalah kuis harus diselesaikan secara berkelompok, artinya setiap pemain mempunyai tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dengan cara fokus materi yang sudah diterangkan untuk menjawab soal lalu setiap kelompok bergiliran memilih kotak bernomor yang terdapat soal didalamnya dan dijawab oleh kelompok yang memilih kotak bernomor tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 5 pertemuan dengan menggunakan bambozlee, peneliti mendapatkan perbandingan nilai dalam membaca Al-Qur'an siswa kelas V dengan jumlah sampel 30 siswa menunjukkan bahwa data hasil postest setelah dilakukan pembelajaran berbantuan media bambozlee memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 87.71 dan rata-rata terendah 65.00 untuk rata-rata keseluruhan sebesar 81.18 dengan nilai ini siswa kelas V memasuki kategori sangat mampu membaca Al-Qur'an. Apabila dilihat dari data tersebut, beberapa siswa kelas V terlihat adanya peningkatan melafalkan bacaan sehingga makharijul huruf, kaidah tajwid, dan fashahah terdengar jelas dan semua siswa kelas V sudah mampu mengenal dan membedakan huruf hijaiyah. Jika dibandingkan dengan hasil pretest yang memasuki kategori kurang mampu dengan nilai terendah 39.42 dan nilai tertinggi 60.00 untuk rata-rata keseluruhan sebesar 50.87. Oleh karena itu, maka dapat dikatakan terjadinya peningkatan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas V sebelum dan sesudah berbantuan media pembelajaran bambozlee.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Bambozlee terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung.

Media pada mata pembelajaran PAI haruslah dilakukan secara sistematis serta efektif dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan interaktif dan menarik. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, khususnya dalam bidang pendidikan maka tidak mustahil kedepannya teknologi pembelajaran akan semakin terus berkembang sehingga terus memberikan manfaat bagi penyediaan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Warsita, 2019). (Dr. M. Ilyas Ismail, 2020) Menjelaskan dalam bukunya berjudul "teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran" tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran atau memfasilitasi kegiatan proses pembelajaran. Aplikasi praktis teknologi pembelajaran dalam pemecahan masalah belajar memiliki bentuk konkrit dengan adanya sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penyataan diatas menyimpulkan bahwa sebagai pengajar seharusnya memiliki ide kreatif sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, dengan memanfaatkan teknologi sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. Terutama pembelajaran pada Al-Qur'an yang dimana pembelajaran membaca Al-Qur'an ini dianggap pelajaran yang sulit karena banyak faktor-faktor yang menghambat kemampuan membaca Al-Qur'an kepada siswa salah satu faktornya yaitu proses pembelajaran Al-Qur'an secara tradisional masih banyak dipraktikan di sebagian besar sekolah agama maupun sekolah umum di Indonesia. Menurut (Okta Viana Mahmuda et al, 2023) terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca Al-Qur'an yaitu faktor internal yang berasal dalam diri siswa meliputi sikap siswa, minat siswa, bakat siswa dan motivasi siswa. Selanjutnya faktor eksternal yaitu faktor lingkungan seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat. Terakhir faktor pendekatan belajar adalah upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan guru untuk mencapai tujuan belajar. Solusi dari ketiga faktor itu sebagai pendidik harus berusaha mengembangkan minat siswa, menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan menggunakan metode, media, dan model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, efektif, dan psikomotorik siswa termasuk kemampuan membaca Al-Qur'an siswa.

Media edugames bambozlee ini merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Media ini dibuat dengan tujuan memberikan strategi pembelajaran agar lebih menarik dan kreatif pada guru. Media edugames ini media interaktif yang menggabungkan fitur-fitur seperti

permainan, simulasi, dan kuis sehingga pada proses pembelajaran lebih efisien, interaktif, dan menarik.

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa pada data hasil *Posttest* setelah diterapkan media pembelajaran *Bambozlee* dalam kemampuan membaca Al-Qur'an pada kelas V SDN Panggilingan 02 terdapat 18 siswa yang mempunyai kategori sangat mampu dengan persentase 62.07% dan terdapat 12 siswa yang mempunyai kategori mampu dengan persentase 39.93%. Sedangkan tidak ada siswa yang memasuki kategori kurang mampu dan sangat tidak mampu.

Dapat disimpulkan adanya pengaruh pembelajaran Al-Qur'an dengan berbantuan media *Bambozlee* ini karena siswa pun lebih antusias dan tidak bosan karena adanya permainan, interaktif dan efektif. Terdapat beberapa tanggapan dari siswa terhadap media pembelajaran *Bambozlee* ini pada saat penelitian melakukan eksperimen, salah satu tanggapan siswa yaitu sebagian besar tertarik dan berminat untuk menggunakan media pembelajaran ini karena lebih menarik, mudah dicerna dan siswa merasa tertantang dari soal-soal yang ada sehingga siswa fokus dalam materi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Bambozlee* dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat mempengaruhi terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh media pembelajaran *Edugame Bambozlee* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Sebelum diterapkan media pembelajaran *Bambozlee* dalam kemampuan membaca Al-Qur'an pada kelas V SDN Panggilingan 02 terdapat 29 siswa yang mempunyai kategori kurang mampu dengan persentase 90.00% dan terdapat 1 siswa yang mempunyai kategori tidak mampu dengan persentase 10.00%. Dapat disimpulkan kemampuan membaca Al-Qur'an maka hasil *pretest* kemampuan membaca Al-Qur'an murid kelas V tergolong ke dalam kategori kurang mampu.
2. Pembagian waktu dan implementasi media pembelajaran *Bambozlee* dalam proses pembelajaran Al-Qur'an yang sesuai dengan langkah-langkah yang tepat terlihat adanya perbedaan serta peningkatan dalam kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa disetiap pertemuannya. Dapat dilihat dari proses penelitian menggunakan media *edugame bambozlee* yang dimana dapat meningkatkan kooperatif siswa serta saling menyampaikan idenya untuk diskusi. Selain itu, *bambozlee* juga membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran untuk menghasilkan skor, meningkatkan partisipasi, dan interaksi siswa. Namun adanya kekurangan dari *Bambozlee* yaitu adanya fitur yang mengharuskan mode berbayar (*Bambozlee+*), sehingga guru memiliki akses yang terbatas.
3. terjadinya peningkatan dalam kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa sebelum digunakannya media pembelajaran *Bambozlee* dengan hasil nilai rata-rata *pretest* adalah 50.87 termasuk ke dalam kategori kurang mampu. Sedangkan setelah dilakukannya *pretest* selanjutnya siswa diberikan perlakuan dengan digunakannya media pembelajaran *Bambozlee*, selama diberikan perlakuan terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan membaca Al-Qur'an yang dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 87.71 dengan kategori sangat mampu. Peningkatan kemampuan membaca pada siswa dapat dibuktikan dengan analisis uji t, yaitu $\text{Sig} = 0.001 < 0.05$. Maka berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *Edugame Bambozlee* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa kelas V SDN Panggilingan 02 Bandung.

Daftar Pustaka

Muhammad Al Baifith, Mujahid Rasyid, & Heru Pratikno. (2024). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Sikap Sosial Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v4i1.3762>

- Sylmi Nurfitrasari, & Nurul Afrianti. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together dalam Pemahaman Ilmu Tajwid. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 55–62. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v4i1.3878>
- Tasya Yunisha Zuana, Enoch, & Helmi Aziz. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 149–154. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.3059>
- Aspani. (2021). Strategi pembelajaran baca tulis Al-Qur'an terhadap meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an . *penelitian tindakan dan pendidikan*.
- Badar, t. i. (2014). *mendesain model pembelajaran inovatif dan konstekstual*. jakarta: kencana.
- Dr. M. Ilyas Ismail, M. (2020). *teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. ciputat: Cendekia Publisher .
- Fathor Rosi, f. f. (2022). urgensi pembelajaran Al-Qur'ann bagi siswa madrasah ibtidaiyah. *auladuna*.
- Laelatul Munawaroh, S. N. (2024). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Tembong 2. *jurnal intelek insan cendikia*.
- Lukman., R. (2019). ekstrasi ciri pelafalan huruf hijaiyah dengan metode Mel-Frequency Cepstral Coefficients. *MIND J.*, vol 4, 46-50.
- Okta Viana Mahmuda (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Al- Qur'an. *Universitas Islam Kuantan Singingi*.
- Surana, D. (2010). pemanfaatan aplikasi microsoft teams sebagai media pembelajaran daris dalam progam tahfidz siswa kelas 6 sekolah dasar islam terpadu Assaidaiyah. *Bandung conference series islamic education*, 43-45.
- Warsita, B. (2019). perkembangan definisi dan kawasan teknologi pemelajaran serta perannya dalam pemecahan masalah pembelajaaran. *jurnal kwangsan*, 77.
- Zainiyah, H. S. (2017). *perkembangan media pembelajaran berbasis ICT konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan aga islam* . jakarta: kencana .