

## **UPAYA GURU PAI MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR TARIKH ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF**

Angga Permana<sup>1</sup>, Anisa Nurul Ikhsan<sup>2</sup>, Tarsono<sup>3</sup>,  
Asep Purnama Sidiq<sup>4</sup>, Andi Surya Lubis<sup>5</sup>

<sup>1</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung, <sup>2</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung,

<sup>3</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung, <sup>4</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung,

<sup>5</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung,

<sup>1</sup>permanaangganew@gmail.com, <sup>2</sup>anisanurulikhsan99@gmail.com,

<sup>3</sup>tarsono@uinsgd.ac.id, <sup>4</sup>asepsidiq7@gmail.com, <sup>5</sup>andilubis23569@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Learning something substantial in the educational process, however, in the process, there are several inhibiting factors, such as learning boredom. This research aims to find out the process of learning activities, the factors of learning boredom and the efforts of PAI teachers to overcome learning boredom at Mekar Arum Middle School. Researchers used a qualitative descriptive approach with a type of field research. The data collection techniques are in the form of interviews, observation and documentation. The research results show that the student learning process at Mekar Arum Middle School is enthusiastic, but regarding Islamic date material, students are less enthusiastic. Factors of student boredom based on interview results include monotonous methods, power points, just a summary of the material, energy for learning has been drained by previous learning and enthusiasm for learning only at the beginning of learning activities. PAI teachers' efforts to overcome learning boredom are by using interactive media, including crossword puzzle media, the Snakes and Ladders game, which has been modified and adapted to the learning material and quizizz.*

*Keywords: effort, learning burnout, islamic dates, interactive media.*

### **ABSTRAK**

Belajar sesuatu yang substansial dalam proses pendidikan akan tetapi dalam prosesnya ada beberapa faktor penghambat seperti kejenuhan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan belajar, faktor-faktor kejenuhan belajar serta upaya guru PAI dalam mengatasi kejenuhan belajar di SMP Mekar Arum. Peneliti menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. adapun teknik pengumpulan data berbentuk wawancara, observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian bahwa proses belajar PAI siswa di SMP Mekar Arum secara keseluruhan memiliki antusias yang baik namun pada materi tarikh Islam siswa kurang antusias. Faktor-faktor kejenuhan siswa berdasarkan hasil wawancara diantaranya: metode yang monoton, power point

hanya sekedar rangkuman materi, energi untuk belajar sudah terkuras oleh pembelajaran sebelumnya dan semangat untuk belajar hanya di awal kegiatan pembelajaran. Upaya guru PAI dalam mengatasi kejenuhan belajar yaitu dengan menggunakan media interaktif diantaranya: media *crossword puzzle*, permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan *quizizz*.

*Kata Kunci:* upaya, kejenuhan belajar, tarikh islam, media interaktif

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar (Kadarmanto & Novianti, 2022). Hakikat pendidikan yaitu untuk menyediakan lingkungan setiap peserta didik mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya secara optimal dan utuh yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pendidikan tidak akan terlepas dari seorang pendidik. Pendidik yang profesional sangatlah penting sebagai fasilitator yang menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan peserta didik sebagai pembimbing yang memberikan bimbingan terhadap peserta didik dalam interaksi belajar mengajar (Kholisin & Subekti, 2023). Pendidikan memiliki fungsi untuk mewujudkan suasana kegiatan belajar dan mengajar agar peserta didik mampu

mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya.

Belajar adalah upaya untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, serta perbaikan sikap, maupun perilaku yang dapat memperkokoh kepribadian seseorang (Kholisin & Subekti, 2023). Di dalam belajar tentu adanya sebuah proses yang harus dilakukan oleh seorang pendidik, dimana proses belajar dapat diartikan sebagian tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut harus bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya. Sehingga dalam proses belajar guru memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa agar suatu tujuan pendidikan bisa tercapai.

Pembelajaran pendidikan Agama Islam merupakan salah satu

mata pelajaran di SMP (Nasir et al., 2023). Materi ajar dalam Pendidikan Agama Islam memiliki kaitan erat dengan rumusan tujuan Pendidikan Agama Islam. Untuk mencapai tujuan tersebut maka ruang lingkup materi ajar pada dasarnya mencakup tujuh unsur pokok, yaitu al-Qur'an- Hadits, keimanan, syariah, ibadah, muamalah, akhlak, dan tarikh Islam (Malik & Narimo, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa kelas kelas VIII di SMP Mekar Arum Bandung pada pembelajaran pendidikan Agama Islam khususnya pada materi tarikh Islam mengalami beberapa hambatan salah satunya siswa menyatakan bahwa ketika pembelajaran berlangsung siswa merasakan kejenuhan hal ini disebabkan pada proses penyampaian materi, guru menyampaikan materi sebatas menggunakan metode ceramah atau bercerita, walaupun menggunakan sebuah media pembelajaran hanya penampilan power point yang berisikan rangkuman materi. Selain itu guru banyak memberikan instruksi untuk mencatat atau merangkum materi, ditambah waktu belajar yang cukup lama kurang lebih 120 menit

tanpa adanya selingan atau hiburan (*ice breaking*), serta kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru, guna pentingnya mempelajari tarikh Islam. Adapun dampak dari proses belajar yang menjenuhkan tersebut, siswa mengakui sulit memahami materi sehingga berdampak pada hasil ujian yang rendah karena materi yang disampaikan mudah lupa atau sulit di ingat.

Corey mendefinisikan kejenuhan belajar sebagai suatu keadaan kelelahan fisik, mental, sikap dan emosi individu atau pekerjaan karena keterlibatan yang intensif dengan pekerjaan dalam jangka waktu yang panjang. Walaupun pada kenyataannya, ketahanan dari setiap individu terhadap tuntutan lingkungan berbeda-beda, namun setiap individu memiliki peluang yang sama besar mengalami kejenuhan (Muna, 2013).

Kejenuhan belajar dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi dan daya serap dari intisari materi yang diberikan. Karena kejenuhan adalah letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang berkelanjutan. Siswa ataupun mahasiswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan ditunjukkan sikap

kurang percaya diri dan menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima (Pawicara & Conilie, 2020).

Seorang guru harus memiliki upaya dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan hasil dan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menarik melalui berbagai variasi, media, dan strategi. Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa telah banyak dilakukan contohnya: hasil penelitian yang dikerjakan oleh (Suriadi & Mursidin, 2020) bahwa strategi guru di MTs Al-Maarif Banyorang dalam mengatasi kejenuhan belajar dengan menggunakan metode yang bervariasi, menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menggunakan gaya belajar yang tidak membuat jenuh. Selain itu penelitian yang dikerjakan (Khairina et al., 2022) untuk meminimalisir kejenuhan belajar PAI di SMP Negeri 3 Tebing yaitu dengan pendekatan terhadap siswa, *ice breaking* dengan memasukan sesuatu yang lucu atau menarik dengan tetap menjaga suasana belajar kondusif dan pemberian *reward* sebagai motivasi terhadap

anak yang memicu semangat belajar yang tinggi.

Aspek *novelty* dari penelitian ini akan membahas secara spesifik upaya guru PAI mengatasi kejenuhan belajar pada materi tarikh Islam yang memiliki materi yang sangat padat berkaitan dengan kisah-kisah terdahulu jika yang digunakan selalu metode ceramah atau diskusi akan membuat kejenuhan siswa yang berlanjut sehingga dikhawatirkan hilangnya motivasi belajar. Media interaktif dijadikan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti merumuskan beberapa permasalahan penelitian 1) Bagaimana kegiatan proses belajar siswa di SMP Mekar Arum Bandung 2) Faktor apasajakah yang menyebabkan kejenuhan belajar di SMP Mekar Arum Bandung 3) Bagaimana guru PAI dalam mengatasi kejenuhan belajar menggunakan media interaktif di SMP Mekar Arum Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kegiatan proses belajar siswa, faktor-faktor yang menyebabkan kejenuhan belajar siswa serta bagaimana upaya guru PAI dalam mengatasi kejenuhan

belajar menggunakan media interaktif di SMP Mekar Arum Bandung.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian lapangan (*field research*) yang digunakan peneliti dengan melakukan observasi langsung terhadap objek yang diteliti di lapangan dengan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang bersandar terhadap postpositivisme yang dilakukan untuk meneliti keadaan sebuah obyek dengan cara alamiah peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dikerjakan secara himpunan dan hasilnya ditekankan pada arti dari generalisasi (Safitri et al., 2023).

Penelitian ini akan mendeskripsikan serta memberikan sebuah gambaran kejadian faktual mengenai upaya GPAI dalam mengatasi kejenuhan belajar materi tarikh Islam menggunakan media interaktif sehingga pendekatan yang digunakan merupakan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berbentuk wawancara, observasi serta dokumentasi. Sedangkan data yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu data sekunder serta primer yang bersangkutan dengan obyek

penelitian yaitu guru, siswa tenaga kependidikan.

Penelitian akan dilaksanakan di SMP Mekar Arum yang berlokasi di kabupaten Bandung. Obyek penelitian yaitu siswa kelas IX SMP Mekar Arum adapun penentuan obyek penelitian didasarkan oleh studi pendahuluan dan berdasarkan rekomendasi guru PAI bahwa siswa kelas VIII memiliki antusias yang kurang khususnya pada mata pelajaran PAI dengan materi tarikh Islam.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

Wawancara dan observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana kegiatan proses belajar PAI siswa di SMP Mekar Arum Bandung, kegiatan belajar PAI siswa di SMP Mekar Arum pada lingkup materi hadits, fikih ibadah, akidah akhlak siswa cukup antusias namun pada materi tarikh islam siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Adapun pada element PAI pada materi tarikh Islam tentang Sejarah pertumbuhan dan ilmu pengetahuan masa bani Umayyah.

Faktor yang menyebabkan kurang antusias atau kejenuhan belajar yang terjadi pada siswa yaitu

metode dan media yang tidak menarik, energi yang sudah terkuras habis di mata pelajaran lain serta semangat yang tidak konsisten pada akhir pembelajaran. Upaya GPAI di SMP mekar arum untuk mengatasi kejenuhan belajar yaitu dengan menggunakan media interaktif yaitu *crossword puzzle* dan media ular tangga yang di modifikasi disesuaikan dengan materi. Hasil penelitian tersebut disandarkan terhadap hasil wawancara yang di dapat oleh peneliti berikut ini:

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru PAI kelas VIII bapak Asep P mengenai bagaimana kegiatan proses belajar PAI siswa kelas VIII di SMP Mekar Arum Bandung?

*Pada dasarnya proses pembelajaran di SMP Mekar Arum layaknya proses pembelajaran pada umumnya, yaitu siswa mengikuti alur pembelajaran sesuai dengan apa yang telah dipersiapkan guru dengan acuan pada modul ajar yang dibuat seideal mungkin. Akan tetapi pada prosesnya tentu tidak sepenuhnya berjalan dengan maksimal, dapat dibuktikan*

*dalam setiap pertemuan, ketika menjelaskan siswa banyak yang tidak konsentrasi dengan keluar masuk kelas. Khususnya pada materi tarikh Islam pada tes sumatif nilai siswa tergolong rendah.*

Selain itu peneliti mewawancarai beberapa siswa perwakilan dari setiap kelas yang dapat dijadikan sampel mengenai faktor kejenuhan belajar mereka pada materi tarikh Islam berikut kesimpulan jawaban siswa mengenai hal tersebut:

*Metode yang digunakan guru hampir sepenuhnya ceramah. Tidak hanya sebatas metode yang monoton guru juga menuntut untuk kami mencatat padahal materi yang tersaji sangat banyak.*

*Media yang digunakan sebatas power point rangkuman materi. Sehingga media yang digunakan hanya untuk mendukung guru untuk bercerita, tanpa adanya proses pelibatan kami dalam media ajar tersebut.*

*Semangat belajar yang kami dapati hanya di awal kegiatan pembelajaran, selebihnya kami hanya mengikuti alur*

*pembelajaran tanpa adanya kepedulian untuk bisa menguasai materi tersebut.*

Wawancara terhadap guru PAI bapak Asep P dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa kelas VIII menggunakan media interaktif di SMP Mekar Arum Bandung sebagai berikut:

*Upaya bapak Asep untuk mengatasi kejenuhan belajar dengan media interaktif. Bapak Asep menggunakan media crossword puzzle, permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan quizizz.*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI di SMP mekar arum berjalan dengan baik meskipun pada materi tarikh Islam siswa mengalami kejenuhan belajar dilihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran tarikh Islam. Perkembangan teknologi membuat berbagai macam media pembelajaran sangat bervariasi. Pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran sangatlah penting sebagaimana yang dilakukan oleh guru PAI SMP mekar Arum untuk mengatasi kejenuhan menggunakan

media Interaktif sebagaimana yang telah dijelaskan di atas.

### **Pembahasan**

*Key term* "istilah kunci" dimaksudkan adalah tidak ada pendidikan tanpa belajar, karena belajar merupakan hal paling penting dalam pendidikan. Belajar sangat penting bagi siswa. Tanpa belajar, siswa tidak akan berkembang. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar sehingga dalam belajar tentu adanya sebuah proses karena menurut Jerome S. Bruner mendefinisikan belajar sebagai proses kegiatan menuntut terjadinya tahapan perubahan secara berkala. Tahapan-tahapan itu tumbuh melalui proses yang berkaitan satu sama lain dengan teratur serta efisien. Sehingga makna yang terkandung dalam belajar merupakan timbulnya sebuah kemampuan dan adanya perubahan secara berkala (Supartini et al., 2022). Ada dua yang mempengaruhi belajar: Faktor internal atau sebuah element yang ada dalam diri seseorang melalui sebuah aktivitas belajar: jasmani dan psikis. Sebaliknya faktor eksternal luar diri seseorang mencakup: keluarga, sekolah ataupun masyarakat

(Fauziah, 2013). Siswa sebagai subyek belajar yang meliputi aktivitas belajar mengajar dalam menciptakan interaksi element manusiawi sebagai sebuah prosedur agar dapat pembelajaran tercapai (Adawiyah, 2021).

Sedangkan pendidik sebagai peran terpenting dalam proses belajar mengajar dan pembimbing peserta didik. Terutama guru PAI yang memiliki tugas terpenting dalam pembentukan akhlak yang dimiliki oleh peserta didik, dan pastinya di tengah keberlangsungannya setiap aktivitas akan menemukan berbagai masalah yang di hadapi. Terutama pada mata pelajaran tarikh islam. Tarikh Islam merupakan satu mata pelajaran yang ada pada sub materi pokok pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mempunyai tujuan memberikan sebuah pengetahuan mengenai sejarah islam terhadap peserta didik supaya mampu memberikan sebuah konsep objektif serta sistematis melalui perspektif sejarah. Semua peserta didik mempunyai peluang yang sama satu sama lain untuk memiliki prestasi namun tentu hal tersebut harus diimbangi dengan semua usaha yang dilakukan dan kerja keras sehingga

diharapkan outputnya sesuai dengan yang dicita-citakan. Namun tentu semua menyadari dalam prosesnya akan menghadapi kendala-kendala dalam proses belajar seperti timbulnya kejenuhan belajar (Bildhonny, 2017).

Kejenuhan belajar mencirikan keadaan psikis manusia ketika merasakan bosan serta psikis yang sangat letih, menyebabkan perasaan malas dan kehilangan semangat atau antusiasme untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Kejenuhan secara harfiah dapat diartikan sebagai keadaan yang sangat penuh atau bosan. Ketika peserta didik mengalami kejenuhan selama proses pendidikan, hal tersebut dapat membuatnya merasa bahwa waktu yang dihabiskan untuk belajar menjadi sia-sia. Kejenuhan belajar merupakan periode di mana seseorang mencoba belajar, tetapi tanpa hasil yang memuaskan. Peserta didik sering mengalami masalah kejenuhan pada saat proses belajar. Hal ini dapat menyebabkan membuat peserta didik merasa bahwa usaha mereka tidak berarti. Kejenuhan dapat menyebabkan kesulitan saat mengolah informasi atau pengalaman baru, dan seolah-olah kemajuan

belajar mereka tidak menghasilkan hasil yang positif. Selain itu, kurangnya motivasi yang diberikan guru menjadi bagian dari kejenuhan belajar tersebut dapat terjadi. Selain itu metode belajar yang digunakan guru tidak sesuai, seperti hanya menggunakan metode ceramah tanpa memberikan umpan balik kepada siswa.

Secara umum, kejenuhan sering dirasakan terutama oleh peserta didik, yang sering merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Kejenuhan ini dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk menerima pelajaran dengan baik dari guru mereka. Selama sesi pembelajaran, peserta didik yang mengalami kejenuhan sulit untuk memusatkan perhatian pada materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik (Hanina et al., 2021). Bagian dari masalah belajar yaitu terjadinya kejenuhan atau sering kali disebut *learning disabilities*, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator seperti: memiliki hasil belajar di bawah rata-rata, sering terlambat dalam mengerjakan tugas, memperlihatkan sikap acuh, menentang dan berpura-pura

berbohong. Atau melakukan pekerjaan yang tidak sewajarnya seperti: berkelahi, bolos sekolah, terlambat mengikuti pembelajaran, sering mengganggu temannya, enggan mencatat serta tidak teratur dalam mengikuti aktivitas belajar (Agustina et al., 2019).

Faktor-faktor penyebab kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran tarikh islam bervariasi yaitu:

1. Faktor jasmani, timbul dalam diri peserta didik dalam aktivitasnya mengakibatkan terjadinya sebuah keletihan yang berimplikasi terhadap kejenuhan belajar seperti: malas, acuh terhadap tugas, tidak konsentrasi serta tidak memperhatikan pelajaran.
2. Faktor Psikis, mental peserta didik merupakan sebuah faktor pertama yang disebabkan adanya kejenuhan belajar. Masalah mental peserta didik bisa terjadi dari implikasi jenuh belajar karena banyak tugas yang monoton dan tidak menarik. Implikasi dari kejenuhan belajar akan muncul tidak nyaman dan

membuat tidak konsentrasi belajar mereka (Fauziah, 2013).

Seorang pendidik harus menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dan berfungsi sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran juga merupakan dasar yang sangat penting yang bersifat melengkapi dan merupakan komponen penting dari hak siswa untuk belajar. Salah satunya dengan menggunakan strategi yang melibatkan siswa menjadi aktif dalam proses belajar agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik dan peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh gurunya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendidik dituntut untuk mampu memahami dan menguasai berbagai media pembelajaran yang tepat agar memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran (Firmansah & Sovi, 2023). Penggunaan media pembelajaran telah berkembang seiring kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Berbagai jenis media terintegrasi teknologi telah muncul

untuk membantu guru dan siswa mengatasi masalah dalam pembelajaran. Salah satu contohnya adalah media interaktif. (Hanikah et al., 2022).

Salah satu media interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menyatukan gambar bergerak, teks, grafik, dan audio melalui link dan alat yang bantu untuk penggunaan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi melalui alat yang ada. Hal ini bisa meningkatkan nilai informasi dengan cara pengguna memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan hal yang mereka cari. (Iliyas & Handriyantini, 2021).

Beberapa macam media interaktif yang diterapkan guru PAI dalam menyampaikan materi ajar di SMP Mekar Arum pada materi tarikh agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar dan setiap materi yang disampaikan bisa dipahami dengan baik oleh setiap siswa diantaranya: media interaktif crossword puzzle, media interaktif dengan permainan ular tangga dan media interaktif dengan *quizizz*.

#### 1. *Crossword Puzzle Digital*

*Crossword puzzle digital* berfungsi sebagai media

pembelajaran untuk membantu peserta didik mengasah otak. dalam proses ini, peserta didik diharapkan memberi jawaban sehingga membentuk kata-kata yang mendukung pembelajaran yang sedang di pelajari (Bahtiar & Sulistyowati, 2019). Keunggulan dari media teka-teki silang digital ini terletak pada kemampuannya mempermudah siswa untuk mengingat kata-kata sesuai dengan pertanyaan dan materi yang diajarkan. Siswa dapat menebak kata-kata dalam area yang disediakan, dan mengembangkan media ini dapat memberikan motivasi tambahan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Desain interaktifnya juga membantu mencegah kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media interaktif crossword dalam materi tarikh islam sebagai berikut:

- a. Siswa membuka link webset yang telah dibagikan
- b. Log in menggunakan akun email masing-masing.
- c. Pilih dan klik materi yang akan dikerjakan.

- d. Kerjakan tugas TTS sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

- e. Kemudian submit jawaban

## 2. Media Interaktif dengan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebuah perantara bahan ajar secara interaktif dalam permainan ini harus diselaraskan dengan karakter siswa yang mengacu kepada tujuan belajar yang telah di tentukan sebelumnya dengan media informasi yang di berikan terhadap siswa. Permainan ini dilakukan lebih dari dua orang dengan memakai dadu juga terdapat gambar kotak dan ular. Pada aktivitas ini siswa diajak untuk melaksanakan dan menentukan masing-masing hasil yang akan dicapainya sehingga siswa aktif dalam belajar serta menyenangkan (Wati, 2021).

Adapun tata cara permainan ular tangga adalah berikut ini:

- a. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi 6 setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik.
- b. Semua kelompok diberikan 1 permainan ular tangga sesudah itu bermain dengan menentukan siapa yang bermain pertama dan akhir.

- c. Tersedia beberapa kotak tanda tanya (?) yang artinya wajib mengambil kartu soal yang terletak di samping permainan ular tangga setelah itu menuliskan di kertas yang sudah di persiapkan.
- d. Apabila bidak berhenti pada yang bergambar ular sehingga akan turun pada nomor yang telah ada, sebaliknya apabila tidak berhenti di kotak yang memiliki tangga mereka dapat naik ke kotak selanjutnya
- e. Kelompok yang sampai pada kotak finish pertama mereka menjadi pemenangnya.
- f. Semua kelompok mempresentasikan soal-soal yang mereka peroleh ketika menjalankan permainan.

### 3. Media Interaktif dengan Quizizz

*Quizizz* ialah platform seperti kuis yang digabungkan dengan permainan yang dapat dipakai untuk suatu media dalam kegiatan belajar. *Quizizz* memiliki banyak kuis dalam berbagai mata pelajaran yang bisa dipakai oleh peserta didik dan juga pendidik. Selain itu juga, *quizizz* dibuat agar proses dalam belajar berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif. Aplikasi ini

bisa dipakai oleh peserta didik ataupun pendidik baik di komputer maupun laptop. Pendidik bisa menggunakan aplikasi ini sebagai evaluasi di awal atau diakhir pembelajaran. Serta mengawasi hasil kegiatan siswa. Pendidik bisa mengelola waktu pada soal-soal yang akan diberikan pada murid sampai bisa melatih mereka untuk merespons dengan akurat namun juga cepat (Solikah, 2020). *Quizizz* telah menjadi salah satu alat evaluasi interaktif yang paling populer (Andriani et al., 2023). Adapun langkah-langkah dalam melakukan *quizizz* adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagikan link *quizizz*
- b. Siswa log in melalui akun email atau kode *quizizz*
- c. Kemudian klik untuk memulai tes

### D. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses belajar PAI siswa di SMP Mekar Arum secara keseluruhan memiliki antusias yang baik namun pada materi tarikh Islam siswa kurang antusias. Pada proses belajar tentu akan menemukan kesulitan atau kendala salah satunya mengalami kejenuhan. Kejenuhan belajar mencirikan keadaan psikis

manusia ketika merasakan bosan serta psikis yang sangat letih, menyebabkan perasaan malas dan kehilangan semangat atau antusiasme untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Faktor-faktor kejenuhan siswa diantaranya: Metode yang digunakan guru hampir sepenuhnya ceramah, Media yang digunakan sebatas power point rangkuman materi, Energi untuk belajar sudah terkuras banyak di mata pelajaran lain, Semangat belajar yang kami dapati hanya di awal kegiatan pembelajaran.

Upaya guru PAI di SMP Mekar Arum dalam memberantas kejenuhan belajar yaitu memakai sebuah media interaktif diantaranya: media teka-teki silang digital atau dengan kata lain *crossword digital* adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mengasah pola berpikir peserta didik dalam kegiatan belajar yang membentuk sebuah kata. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif juga diselaraskan dengan karakter siswa yang mengacu kepada tujuan belajar yang telah di tentukan sebelumnya dengan media informasi yang di

berikan terhadap siswa. Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Agustina, P., Bahri, S., & Bakar, A. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(1).
- Andriani, D., Irawan, I., Effendi, E., & Sholikhah, A. U. (2023). Keefektifan Quizizz Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA Pada Siswa VIII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(2), 103–112.
- Bahtiar, A., & Sulistyowati, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran

- Online Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3).
- Bildhonny, A. F. (2017). Menurunkan kejenuhan belajar siswa dengan teknik relaksasi pada mata pelajaran pendidikan jasmani. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 1(1), 274–280.
- Fauziah, N. (2013). *Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas Xi Jurusan Keagamaan dii MAN Tempel Sleman*. UIN Sunan Kalijaga.
- Firmansah, D., & Sovi, L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tarikh Islam Siswa Kelas 2 Pondok Modern Gontor Putri Kampus 1 Mantingan Ngawi. *Al-Wihdah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–9.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359.
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798.
- Iliyas, R. S., & Handriyanti, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika*, 10(3), 206–213. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>
- Kadarmanto, A., & Novianti, H. F. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Peserta Didik Kelas XI SMK Miftahul Ulum Bondowoso terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Peluang pada Masa Pandemi Covid-19. *Progresif: Media Publikasi Ilmiah*, 10(1), 34–44.
- Khairina, J., Kamal, M., & Aprison, W. (2022). Strategi Guru Meminimalisir Kejenuhan Dalam Suasana Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 3 Tebing Tinggi Kota. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 500–507.
- Kholisin, A., & Subekti, M. Y. A. (2023). Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar di SMAS Diponegoro Tumpang Kab. Malang. *Piwulang: Jurnal*

- Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 109–124. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Malik, A., & Narimo, S. (2019). Implementasi pendidikan agama Islam berbasis masyarakat di Temanggung. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 19(1), 6–12.
- Muna, N. R. (2013). *Efektifitas Teknik Self Regulation Learning Dalam Mereduksi Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Di SMA Insan Cendekia Sekarkemuning Cirebon*. 14(02), 57–78.
- Nasir, T. M., Irawan, I., Karimah, R. S., & Robaeah, W. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kadipaten. *Manazhim*, 5(1), 261–277. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2903>
- Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i1.7>
- Safitri, M., Arifin, S., & Wathoni, L. M. N. (2023). Strategi Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Praya. *MANAZHIM*, 5(2), 607–627.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Supartini, W. T., Nashir, N., & Sulistyowati, S. (2022). Strategi Guru PAI dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas 8 di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Darularqom Karanganyar Tahun 2021/2022. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(2), 387–401.
- Suriadi, S., & Mursidin, M. (2020). Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MTs Al-Maarif Banyorang. *Qiyam, Jurnal AI*, 1(2), 11–20.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru:*

*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah  
Dasar* , 2(1), 68–73.  
[https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1  
.1728](https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728)