



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2024 Page 3053-3066

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia

Fhara Diba Ayshara^{1✉}, Kamil²

Pendidikan Agama Islam Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Email fharadb12@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat kejenuhan siswa dan untuk mengetahui pemanfaatan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kejenuhan siswa disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media pembelajaran, serta penempatan pelajaran PAI di akhir sesi pelajaran. Pemanfaatan media interaktif seperti power point, ice breaking, dan quiz terbukti mampu meningkatkan minat belajar, berpartisipasi aktif serta meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI. Meskipun demikian, implementasi di sekolah belum optimal. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan media interaktif guna mendukung proses pembelajaran yang menarik dan efektif.

Kata kunci: Kejenuhan siswa, media interaktif, pembelajaran.

Abstract

This study aims to determine the supporting and inhibiting factors of student boredom and to determine the use of interactive media to overcome student boredom in Islamic Religious Education learning at Citra Indonesia Elementary School. This study uses a descriptive qualitative method with data collection techniques through interviews, observations, and documentation. The results of this study indicate that student boredom is caused by monotonous learning methods, lack of variation in learning media, and placement of Islamic Religious Education lessons at the end of the lesson session. The use of interactive media such as power points, ice breaking, and quizzes has been proven to increase interest in learning, active participation, and improve student understanding of Islamic Religious Education subjects. However, the implementation in schools has not been optimal. This study is expected to be a reference for schools and teachers in developing interactive media to support an interesting and effective learning process.

Keywords: Student boredom, interactive media, learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu mata pelajaran yang mana memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter serta moral peserta didik untuk bertaqwa kepada Allah SWT. serta berakhlak mulia. Kegiatan belajar mengajar memiliki potensi untuk mengatasi tantangan dalam pemahaman materi. Namun, dalam praktiknya pembelajaran PAI sering kali menghadapi masalah dalam mempertahankan minat siswa, terutama akibat kejenuhan yang disebabkan oleh kurangnya variasi media atau minimnya interaksi antara peserta didik dan materi. Hal ini membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang tertarik pada pelajaran.

Masih banyak kasus yang kita temui mengenai gambaran kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini sering kali minim melibatkan penggunaan media pembelajaran yang nyata dan konkret, yang berimbas pada kurang efektifnya penyampaian materi oleh pendidik. Kerap kali kenyataannya beberapa pendidik jarang memanfaatkan media yang melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Peserta didik hanya diarahkan untuk menghafal informasi tanpa diberikan kesempatan untuk benar-benar memahami dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat kita temukan dalam Alquran untuk menandakan adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Naḥl ayat 44, yaitu:

يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ نُزِّلَ مَا لِلنَّاسِ لِنُبِيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ
وَأَنْزَلْنَا

Artinya: (Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.

Penggunaan media, baik yang berbasis teknologi maupun yang tidak, dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif dengan tetap mengedepankan pendekatan pembelajaran humanistik. Dengan media pembelajaran yang sudah dikemas semaksimal mungkin sehingga membuat peserta didik tertarik serta interaktif dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.

Peserta didik berhak memilih materi yang sesuai dengan minat mereka, sementara guru memiliki kebebasan untuk menyesuaikan media pembelajaran yang tepat, sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik tersebut. Seorang pendidik perlu menyesuaikan dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar, yang membutuhkan pembelajaran hal-hal nyata dan mengubah materi abstrak menjadi konkret. Maka dari itu, Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan media interaktif.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan pemaparan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran PAI, terdapat penelitian yang telah mengkaji hal tersebut. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Angga Permana dkk. Dalam penelitiannya membahas tentang upaya guru PAI mengatasi kejenuhan belajar tarikh islam dengan menggunakan media interaktif dan telah menunjukkan hasil yang positif dalam mengatasi kejenuhan belajar menggunakan media interaktif tersebut. Namun, penelitian ini memiliki suatu keterbatasan dalam hal lingkungan penelitian yang hanya dilakukan di SMP Mekar Arum Bandung. Sehingga kurangnya cangkupan keberagaman konteks sekolah lain.

Setelah peneliti melakukan observasi awal di Sekolah Dasar Citra Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, peneliti menemukan suatu rumusan yang menarik untuk diteliti yaitu penelitian ini memiliki urgensi yang besar untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat kejenuhan belajar di SD Citra Indonesia serta ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan media interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pihak sekolah, khususnya bagi para pendidik agar meningkatkan efektivitas penggunaan media interaktif untuk mengurangi kejenuhan siswa, khususnya di kelas 3 pada mata pelajaran PAI di SD Citra Indonesia.

KAJIAN TEORI

1. Media Interaktif

Menurut Aisyah Fadilah, media telah menjadi alat yang krusial dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai alat yang mendukung pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Saas Asela menyatakan bahwa interaktif merupakan adanya komunikasi timbal balik antara media dan pengguna. Berdasarkan hal ini, media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai segala sesuatu perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari pendidik kepada peserta didik, dengan metode yang memberikan respon atau umpan balik berdasarkan apa yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.

Munawaroh memaparkan media interaktif menjadi salah satu media opsi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, karena media interaktif ini merupakan sebuah media yang mampu memfasilitasi kebutuhan dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif karena mampu mengkombinasikan berbagai media seperti gambar, video, suara dan tulisan dalam satu tampilan.

Dikarenakan menurut Hasnul Fikri dkk. media interaktif yaitu media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, visual berupa video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi ataupun interaksi dua arah antara pengguna (pendidik ataupun peserta didik) dan komputer (sebagai media).

Menurut Purbatua Manurung faedah media interaktif adalah jenis media yang dilengkapi dengan alat yang bisa digunakan untuk berinteraksi, berkreasi serta komunikasi melalui alat yang ada. Dengan begitu, pendidik bisa mengontrol proses pembelajaran yang sedang berjalan. Contoh media interaktif antara lain adalah aplikasi game, power point dan sebagainya. Dimana Fitrih Amaliyah Batubara menyatakan Media pembelajaran berbasis PowerPoint menjadi salah satu media pembelajaran di sekolah dasar yang dapat dirancang menjadi media interaktif dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Beberapa teori yang dikemukakan para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna (seperti pendidik atau peserta didik) dan media tersebut yang memungkinkan pengguna untuk memberikan input dan menerima umpan balik dari media. Dengan cara ini, media interaktif tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi tetapi juga melibatkan pengguna secara aktif dalam proses belajar berlangsung.

2. Kejenuhan Siswa

Menurut Poppy Agustina Jenuh dapat diartikan sebagai perasaan jemu ataupun bosan, dimana sistem akal nya tidak dapat bekerja dengan baik. Kejenuhan merupakan kondisi emosional yang dialami seseorang ketika merasa lelah dan jenuh, baik secara mental maupun fisik. Secara harfiah jenuh berarti penuh atau padat sehingga tidak dapat menampung apa pun. Kejenuhan adalah sebuah tekanan yang sangat mendalam yang mencapai titik puncak.

Yansen Albert mengungkapkan bahwa kejenuhan belajar terjadi ketika sistem berpikir siswa tidak dapat berfungsi dengan optimal dalam menyerap informasi atau pengetahuan baru, akibat tekanan yang tinggi selama proses belajar. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan semangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Wulandari Saputri mengidentifikasi bahwa kejenuhan yang dialami oleh siswa dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap penerimaan materi serta pencapaian tujuan pendidikan. Ketika siswa merasa jenuh, motivasi dan minat mereka untuk belajar menurun sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik saat proses belajar berlangsung. Ilham Irianto menyatakan kehilangan motivasi dan minat belajar akan mengakibatkan kejenuhan belajar yang berkepanjangan, sehingga dapat mengarah pada sikap apatis dan rendahnya keinginan untuk belajar yang membuat tujuan pendidikan sulit dicapai.

Teori diatas dapat peneliti interpretasikan bahwasanya kejenuhan siswa dapat diartikan sebagai kondisi emosional di mana peserta didik merasa bosan, lelah, atau kehilangan minat terhadap pembelajaran yang disebabkan oleh tekanan yang berlebihan atau proses belajar yang kurang menarik. Kejenuhan ini menyebabkan gangguan pada konsentrasi dan prestasi siswa, sehingga dapat menghalangi tercapainya tujuan pendidikan.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menurut Yulia Syafrin Pendidikan Agama Islam merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau instansi pendidikan yang memberikan materi mengenai agama Islam kepada orang yang ingin mengetahui lebih dalam tentang agama islam baik dari segi materi akademis maupun dari segi praktik yang dapat dilakukan sehari-hari.

Menurut Tatang Hidayat, Pendidikan Agama Islam yaitu suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, penghayatan, serta pengamalan ajaran agama Islam. Pendidikan ini mencakup pengajaran tentang dasar-dasar agama Islam. Pendidikan Agama Islam mencakup ajaran tentang aqidah, ibadah, akhlak, dan fiqh. Sehingga dapat membuat pembentukan karakter peserta didik untuk mengaplikasikan nilai Islam dalam kehidupan.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari teori tersebut bahwasanya Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran yang mengajarkan ajaran Islam, baik dari segi teori maupun praktik, untuk memperdalam pemahaman, penghayatan, dan pelaksanaan ajaran agama dengan tujuan membentuk karakter peserta didik agar dapat mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dimana Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang diteliti dengan melakukan kajian yang lebih rinci pada setiap kasus terkait masalah yang dihadapi untuk mendapatkan hal menarik yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, data yang diperoleh bersifat deskriptif. yang berarti bahwa, informasi akan disampaikan melalui kata-kata terutama ucapan dari perorangan maupun gambar yang didapatkan ditempat penelitian, bukan dalam bentuk angka.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, untuk mengeksplorasi penerapan media interaktif dalam mengatasi kejenuhan siswa pada pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. Wawancara memberikan kesempatan untuk mendalami pandangan dan pengalaman baik dari kepala sekolah, guru maupun beberapa peserta didik kelas 3 di SD Citra Indonesia, observasi memungkinkan peneliti menyaksikan secara langsung fenomena atau gejala yang sedang diteliti. Penulis mengamati kegiatan belajar mengajar di SD Citra Indonesia untuk melihat interaksi antara guru, siswa dan materi dari penggunaan media, sedangkan dokumentasi mengumpulkan sejumlah dokumen yang berkaitan dengan hal yang ingin diteliti yaitu visi misi dan penerapan sekolah yang terkait media interaktif serta mengamati hasil pencapaian belajar siswa. Data yang terkumpul akan di analisis melalui tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran PAI di kelas 3 SD Citra Indonesia. Dimana pemanfaatan media interaktif sudah diterapkan sejak awal sekolah SD Citra Indonesia ini berdiri. Ibu Juli selaku Kepala Sekolah menyampaikan bahwa penggunaan media interaktif sangat penting karena

dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengurangi rasa kebosanan yang sering dialami peserta didik.

Media interaktif dapat menjadi salah satu hal penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan media interaktif menggunakan teknologi ataupun tidak, dimana media tersebut akan memfasilitasi proses belajar mengajar lebih efektif. Dikarenakan menurut Putra dan Pratama dengan adanya media interaktif telah memberikan peluang besar untuk meningkatkan keterampilan belajar peserta didik serta menyederhanakan tugas pendidik dalam menyampaikan materi.

Hasil wawancara dari guru Agama Islam yaitu pak Hasanuddin Nasution, beliau menyatakan bahwa untuk mengajar peserta didik dikelas 3 SD Citra Indonesia kelas 3A maupun kelas 3B menggunakan metode ceramah sebagai pengantar, lalu dilanjutkan dengan menonton video, membuat gambar dan melakukan sesi tanya jawab berbentuk quiz yang melibatkan materi yang baru saja disampaikan serta dipertunjukkan. Selanjutnya, beliau selalu menyelipkan kata-kata mutiara dari para ulama melalui audio, menurut beliau hal ini dilakukan untuk memotivasi peserta didik dengan cara interaktif. Selain itu, beliau juga melakukan ice breaking ketika ia melihat peserta didik sudah mulai tidak fokus dengan pembelajaran.

Nabilah & Sukartono menekankan bahwa metode ice breaking dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa. Mereka menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dilakukan secara aktif dan melibatkan unsur permainan atau aktivitas fisik. Dalam hal ini, teknologi digital dapat menciptakan dan membantu lingkungan belajar yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Asmawati menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dibandingkan metode ceramah konvensional.

Hal ini tercermin dari wawancara dengan guru Agama Islam, Penggunaan alat peraga dan video membantu siswa dalam memahami materi PAI yang kompleks. Hasil wawancara dari Ibu Juli juga menyatakan bahwasanya penggunaan media interaktif kepada peserta didik meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam belajar Agama Islam di sekolah, dikarenakan peserta didik lebih senang dengan belajar sambil bermain yang membuat mereka akhirnya melakukan kegiatan yang baik tanpa diperintah oleh guru. Demikian juga hasil wawancara peserta didik kelas 3 di SD Citra Indonesia, yang mana siswa kelas 3 lebih senang dan paham menggunakan permainan serta menonton video, apalagi jika diselingi dengan ice breaking dan cerita interaktif saat pelajaran Agama Islam dilaksanakan.

1. Faktor pendukung penggunaan media interaktif

- a. Faktor pendukung yang berasal dari kepala sekolah. Dari hasil wawancara Ibu Juli menyatakan bahwa penggunaan media interaktif sangat diperlukan dalam pembelajaran PAI untuk menarik minat peserta didik dan mendukung pencapaian visi sekolah yaitu membentuk generasi yang beriman dan bertakwa. Kebijakan sekolah yang mewajibkan guru menggunakan media interaktif menjadi dorongan besar agar inovas dalam pembelajaran terus berkembang.
- b. Membentuk program KKG (Kelompok Kerja Guru). Dimana sekolah mengadakan program KKG setiap hari jumat dan sabtu untuk mendorong guru berdiskusi serta berkolaborasi dalam menciptakan ide-ide baru mengenai media pembelajaran yang menarik serta inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Rejeki dalam jurnalnya, yang menegaskan bahwa diskusi antar-guru dalam merancang media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam pembelajaran.
- c. Respon positif dari peserta didik, dari hasil wawancara peserta didik kelas 3 di SD Citra Indonesia menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias saat pembelajaran menggunakan media interaktif seperti menonton video dari Youtube, menggunakan alat peraga, menyanyi dan melakukan permainan sesuai materi yang sudah ditentukan dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

2. Faktor penghambat penggunaan media interaktif

- a. Waktu pembelajaran yang terbatas. Pak hasan selaku guru Agama Islam di SD Citra Indonesia menyatakan bahwa waktu pembelajaran yang singkat sering menjadi kendala saat menggunakan media interaktif. Dikarenakan saat persiapan menggunakan media interaktif, peserta didik sibuk dengan diri mereka sendiri membuat suasana kelas jadi berisik. Proses pemutaran media, hingga diskusi permainan quiz sering kali memakan waktu lebih banyak dibanding metode ceramah biasa.
- b. Kurangnya inovasi dalam pembuatan media. Dari hasil wawancara Ibu Juli selaku kepala sekolah juga menyatakan bahwa ketika KKG (Kelompok Kerja Guru) dilakukan, guru-guru menyatakan bahwasanya mereka yang menggunakan media interaktif dalam pelajaran di kelas sering merasa kesulitan dalam mengembangkan ide atau stuck untuk mengembangkan ide-ide baru untuk media interaktif.

B. Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil wawancara beberapa peserta didik kelas 3 di SD Citra Indonesia merasa bosan saat media yang digunakan kurang bervariasi atau ketika pembelajaran

berlangsung terlalu lama terutama di jam terakhir. Lalu, dalam pernyataan pak hasan selaku guru PAI peserta didik kelas 3A maupun 3B peserta didik jenuh ketika banyak diberikan soal-soal latihan, disaat diberikan soal latihan tersebut peserta didik merasa jenuh menjawab dengan cara menulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik yang mengatakan bahwa mereka merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung lama terutama di jam terakhir itu diperkuat dengan hasil wawancara dari pak hasan selaku guru PAI, dikarenakan pak hasan mengatakan bahwa ketika jam pelajaran lain biasanya dua les tetapi untuk pelajaran agama sampai 3 les, ini juga menjadi salah satu hal peserta didik di SD Citra Indonesia merasakan adanya kejenuhan dalam belajar.

1. Faktor pendukung untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar PAI

- a. Ketersediaan Media Interaktif. Peserta didik di kelas 3 menyatakan bahwa yang dilakukan guru agamanya saat mereka merasa bosan yaitu dengan melakukan ice breaking seperti tepuk tangan, agar peserta didik fokus kembali pada materi yang disampaikan oleh guru, ice breaking merupakan salah satu cara sederhana untuk menyegarkan suasana belajar. Kemudian, guru membuat nyanyian yang sesuai dengan materi ajar sambil bergerak aktif, lalu melakukan permainan contohnya seperti quiz interaktif dengan permainan hafalan nama-nama malaikat dan nabi beserta rukun iman dan rukun islam.
- b. Metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif membuat mereka lebih terlibat dan terhindar dari kejenuhan. Peneliti Sita Husnul Khotimah menyebutkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan diskusi kelompok membuat siswa lebih responsif dan antusias. Dalam pernyataan pak hasan peserta didik sangat antusias jika pak hasan memberi pengumuman bahasanya minggu depan akan menonton video seperti hari kiamat, lalu selanjutnya setelah menonton video peserta didik akan diberikan pertanyaan seputar video yang sudah diperlihatkan oleh guru pertanyaan yang terkait seperti apa tanda kiamat besar dan kiamat kecil.
- c. Membangun koneksi emosional dengan peserta didik, dengan cara guru

memberikan motivasi spritual yang melibatkan audio visual melalui youtube, yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kemudian guru PAI di SD Citra Indonesia menyisipkan humor ringan agar suasana di dalam kelas lebih santai, tetapi tetap fokus pada materi. Selanjutnya, guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif atau menunjukkan pemahaman yang baik terkait materi yang sedang dilaksanakan.

2. Faktor penghambat untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar PAI

- a. Keterbatasan infrastruktur. Sekolah dengan fasilitas terbatas seperti kurangnya proyektor akan memperlambat proses inovasi dalam media pembelajaran terutama media digital. Menurut hasil wawancara pak hasan bahwasanya jika akan menggunakan proyektor harus bergilir dan bergantian dengan kelas yang lain, lalu selain itu ada kendala lainnya seperti jika mati lampu atau kabel proyekornya bermasalah akan sangat menghambat proses pembelajaran, dan media yang digunakan didalam kelas mengalami kurangnya inovasi media terutama di kelas 3.
- b. Gaya belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan pak hasan, guru PAI di SD Citra Indonesia menjelaskan bahwa peserta didik kelas 3 berada dalam fase transisi yang membawa kebiasaan bermain dari jenjang sebelumnya, namun dituntut untuk lebih fokus dan serius dalam pembelajaran. Hal ini mempengaruhi gaya belajar peserta didik yaitu:
 - 1) Gaya belajar aktif (kinestetik). Siswa masih suka bergerak dan bermain. Dari hasil wawancara anak kelas 3, mereka cenderung lebih mudah jenuh jika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya aktivitas.
 - 2) Anak-anak lebih tertarik saat pembelajaran menggunakan cerita dan audiovisual. Lalu diselingi dengan quiz dan diskusi kelompok. disisi lain, pak hasan menyebutkan peserta didik jenuh jika hanya diberi soal latihan atau penugasan yang bersifat tertulis.
 - 3) Gaya belajar pasif. Berdasarkan hasil wawancara dengan pak hasan sebagian siswa cenderung diam dan kurang berpartisipasi terutama saat diminta maju ke depan kelas untuk menjawab soal. Pak hasan menyebutkan bahwa ini menjadi salah satu faktor kejenuhan siswa. dengan hal ini, pak hasan membangun suasana kelas yang lebih interaktif serta menyenangkan agar siswa lebih santai dan tidak tertekan saat proses penerimaan materi yang sedang diajarkan.

3. Evaluasi nilai pemanfaatan media interaktif mengatasi kejenuhan siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah Ibu Juli dan guru PAI di SD Citra Indonesia, sekolah melakukan evaluasi nilai peserta didik untuk memastikan bahwasanya penggunaan media interaktif efektif dalam mengatasi kejenuhan siswa di SD Citra Indonesia. Berikut penjelasan hasil wawancara terkait metode evaluasi tersebut.

- 1) Observasi langsung di kelas. Sekolah menerapkan sistem pengamatan langsung saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru dan kepala sekolah memperhatikan apakah siswa lebih aktif, antusias dan terlibat ketika media interaktif digunakan.

Dari

hasil wawancara, ibu Juli selaku kepala sekolah menyatakan bahwa siswa terlihat lebih senang dan lebih mudah memahami materi saat pembelajaran disertai dengan media seperti video, alat peraga, dan permainan edukatif.

- 2) Lembar ceklis evaluasi siswa. Sekolah membuat lembar ceklis observasi, dimana hal ini akan mengevaluasi seberapa senang siswa belajar menggunakan media interaktif.
- 3) Evaluasi di rapat KKG (Kelompok Kerja Guru). Setiap jumat dan sabtu, guru melakukan rapat evaluasi dalam KKG. Dari hasil wawancara Ibu Juli, disini para guru akan membahas hasil ceklis dan observasi peserta didik. Lalu, jika ditemukan siswa masih tampak jenuh, guru akan merancang ulang media interaktif agar lebih variatif dan sesuai dengan gaya belajar siswa.
- 4) Penilaian perubahan karakter siswa. Sekolah juga mengamati perubahan perilaku siswa sebagai bagian dari evaluasi. Kepala sekolah menyatakan bahwa siswa menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab setelah pembelajaran dengan media interaktif. Contohnya yaitu siswa lebih sadar menjaga kebersihan lingkungan setelah menonton video tentang pentingnya kebersihan lingkungan dalam islam.

SIMPULAN

Media interaktif memiliki peran yang penting dalam pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. Pemanfaatan media interaktif ini terbukti dapat menjadi solusi dalam mengatasi kejenuhan siswa serta meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik dalam pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. Dukungan kepala sekolah, kreativitas guru, serta respons positif peserta didik menjadi faktor pendukung utama keberhasilannya.

Efektivitas pemanfaatan media interaktif yang dijalankan bergantung dengan kesiapan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif serta ketersediaan infrastruktur yang mendukung. Guru Agama Islam di SD Citra Indonesia memiliki kompetensi pemanfaatan media yang cukup baik, ditambah guru tersebut mampu menyesuaikan bahan ajar dengan pemanfaatan media interaktif sehingga membuat peserta didik nyaman dan senang saat proses belajar berlangsung. Peserta didik juga mampu menerima serta memahami pembelajaran dengan baik dengan adanya media yang mengatasi kejenuhan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, N. R. (2024). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XI DKV SMK Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (1), 9177.
- Agustina, P. (2019). Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kejenuhan Belajar pada Siswa dan Usaha Guru BK Untuk Mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4 (1), 97.
- Asela, S. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (7), 1299.
- Batubara, F. A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Fadilah, A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1 (2), 2023.
- Fikri, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Hariani, H. &. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Mata Pelajaran PAI di Kelas XI SMA Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak . *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4 (1), 11090.
- Hatmiah. (2023). Upaya Guru Mengatasi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 22 Hulu Sungai Tengah. *Education Journal: General and Specific Research*, 34.
- Hasbullah, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 7546.
- Hidayat, T. (2018). Peran Guru Dalam Mewujudkan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Rayah Al-Islam*, 2 (1), 107.
- Irianto, I. (2023). Upaya Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Ihsan Yapis Kotaraja. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 4 (1), 4.
- Ismaraidha. (2020). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14 (2), 101.
- Lubis, S. (2024). Pembinaan Akhlakul Karimah pada Siswa SMA Swasta Ar-Rahman Kecamatan Helvetia Medan. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9 (1), 283.
- Muffarrihah, A. (2023). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- Munawaroh, H. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (5), 8.
- Nabilah, Y., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru Dalam Melatih Konsentrasi Pembelajaran Tematik Melalui Ice Breaking Menyanyi Sesuai Materi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6398-6404.
- Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Permana, A. (2024). Upaya Guru PAI Mengatasi Kejenuhan Belajar Tarikh Islam Dengan Menggunakan Media Interaktif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (01), 79.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329.
- Permana, E. P. (10 (2), 2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 79.
- Qistina, M. (Vol. 8, No.2, 2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 162.
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek*. Jawa Timur: IAIN Kediri Press.
- Reba, Y. A. (2023). *Psikologi Pendidikan*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Rejeki, (2020) Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 4 (2), 339.
- Rohmah, S. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10 (2), 216.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Kbm Indonesia.
- Saputri, W. (2024). Kejenuhan Belajar PAI Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Wawonii Utara. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5 (1), 5.
- Sita H. K. (2021). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (1), 678.
- Syafrin, Y. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal*

