

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORD SEARCH PUZZLE*
TERHADAP PENURUNAN KEJENUHAN BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI KELAS V
MI NEGERI TANJUNGPINANG**



Skripsi

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.Pd)

Oleh:

MUHAMMAD DUTA RIZQIE
NIM. 22862302317

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN
KEPULAUAN RIAU
2026**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Duta Rizqie

NIM : 22862302317

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, Juli 2026

Menyatakan


Muhammad Duta Rizqie
NIM. 22612052117



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan judul : Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle*
Terhadap Penurunan Kejenuhan Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran Fikih Di Kelas V MI Negeri
Tanjungpinang
Nama : Muhammad Duta Rizqie
NIM : 22862302317
Telah dimunaqasyahkan pada : 30 Juni 2026
Nilai Munaqasyah : A-
Dan dinyatakan telah diterima oleh STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Dr. H. Muhammad Faisal, M. Ag
NIP. 197503242006041005

Sekretaris

Triliana, M. Pd
NIP.199510092025052006

Penguji I

Zulfadhly Mukhtar, M. Pd
NIP. 198708252022031001

Penguji II

Saepuddin, M. Ag
NIP. 197409152023211004

Bintan, 22 Juli 2026

STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Ketua,



Dr. H. Muhammad Faisal, M. Ag
NIP. 197503242006041005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Duta Rizqie
NIM : 22862302317
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* Terhadap
Penurunan Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih
Di Kelas V MI Negeri Tanjungpinang.

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang Munaqasyah.
Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Dr. Zulhamdan, M. Pd. I
NIP. 198905022019031013

Bintan, Juli 2026

Pembimbing II

Muslena Layla, M. Si
NIP. 199005022019032018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus: Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri – Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 07771-4442610
Website: www.stainkepri.ac.id Email: stainkepri@kemenag.go.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Program Studi Pendidikan Agama Islam
STAIN Sultan Abdurrahman

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Penurunan Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Kelas V MI Negeri Tanjungpinang".

Yang ditulis oleh :

Nama : Muhammad Duta Rizqie

NIM : 22862302317

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada program studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diajukan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana S.Pd.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bintan, Juli 2026

Pembimbing I

Dr. Zulhamdan, M. Pd. I
NIP. 198905022019031013

Pembimbing II

Muslena Layla, M. Si
NIP. 199005022019032018

ABSTRAK

Muhammad Duta Rizqie. 2026. 22862302317. Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* terhadap Penurunan Kejenuhan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas V MI Negeri Tanjungpinang Tahun Ajaran 2025/2026. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya tingkat kejenuhan belajar siswa kelas V MI Negeri Tanjungpinang pada mata pelajaran Fikih. Materi Fikih yang bersifat teoritis dan prosedural serta penggunaan metode ceramah yang monoton menyebabkan sebagian siswa menunjukkan gejala kejenuhan, seperti mengantuk, kurang berkonsentrasi, dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 77 siswa dengan sampel sebanyak 52 siswa yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Kelas V-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol, yang masing-masing terdiri atas 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket kejenuhan belajar dengan teknik *reverse scoring*, dan diperoleh 21 butir pernyataan yang valid. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas kontrol berubah dari 66,81 menjadi 68,62, sedangkan rata-rata skor kelas eksperimen berubah dari 73,00 menjadi 87,85. Peningkatan skor pada kelas eksperimen menunjukkan adanya penurunan tingkat kejenuhan belajar karena pengukuran menggunakan teknik *reverse scoring*. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami penurunan kejenuhan belajar yang signifikan dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sedangkan kelas kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan dengan nilai Sig. $0,150 > 0,05$. Hasil uji *Independent Sample t-Test* pada *posttest* memperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil perhitungan koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 59,8%, yang berarti penggunaan media *Word Search Puzzle* berpengaruh sebesar 59,8% terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa, sedangkan 40,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, penggunaan media *Word Search Puzzle* terbukti berpengaruh terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Word Search Puzzle, Kejenuhan Belajar, Fikih.*

ABSTRACT

Muhammad Duta Rizqie. 2026. 22862302317. The Effect of Using Word Search Puzzle Media on Reducing Students' Learning Burnout in Fiqh Subject for Fifth Grade Students at MI Negeri Tanjungpinang, Academic Year 2025/2026. Islamic Religious Education Study Program, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

This research was motivated by the high level of learning burnout experienced by fifth-grade students of MI Negeri Tanjungpinang in the Fiqh subject. The theoretical and procedural nature of Fiqh materials, combined with the use of monotonous lecture-based teaching methods, caused students to experience learning burnout, as indicated by decreased concentration, drowsiness, lack of enthusiasm, and reduced attention during the learning process. This study aimed to determine the effect of using Word Search Puzzle media on reducing students' learning burnout.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of 77 students, while the sample comprised 52 students selected through cluster random sampling. Class V-A was assigned as the experimental group, and Class V-B served as the control group, with 26 students in each class. Data were collected using a learning burnout questionnaire with a reverse scoring technique. The validity test indicated that 21 questionnaire items were valid. The prerequisite tests showed that the data were normally distributed and homogeneous.

The results showed that the mean score of the control class changed from 66,81 to 68,62, while the mean score of the experimental class changed from 73,00 to 87,85. The increase in the experimental group's score indicated a reduction in learning burnout because the questionnaire employed a reverse scoring technique. The Paired Sample t-Test revealed a significant reduction in learning burnout in the experimental group ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), whereas the control group showed no significant change ($\text{Sig.} = 0,150 > 0,05$). Furthermore, the Independent Sample t-Test on the posttest yielded a significance value of $0,000 < 0,05$, indicating a significant difference between the experimental and control groups after the treatment. The coefficient of determination analysis showed an R Square value of 59,8%, indicating that the use of Word Search Puzzle media contributed 59,8% to the reduction of students' learning burnout, while the remaining 40,2% was influenced by other factors beyond the scope of this study. Therefore, it can be concluded that the use of Word Search Puzzle media significantly reduced students' learning burnout in the Fiqh subject.

Keywords: *Learning Media, Word Search Puzzle, Learning Burnout, Fiqh.*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta pangkatnya. Petunjuk transliterasi Arab-Latin pada skripsi ini mengikuti pedoman Arab-Latin yang berasal dari Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543b/1987), tanggal 22 Januari 1988. Bagian-bagian pokok dari pedoman tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Konsonan

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini Sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	J	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	H	Je
ح	Ḥa	Kh	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	D	Ka dan Ha

د	Dal	Z	De
ذ	Ẓal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Er
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
يَ...	Fathah dan ya	Ai	a dan i
و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...ُ.	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh :

- قَالَ qâla
- رَمَى ramâ
- قِيلَ qîla
- يَقُولُ yaqûlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

- **لَأَطْفَالٍ** raudah al- atfâl / raudahtul atfâl
- **طَلْحَة** talhah
- **الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ** al- madînah al-munawwarah/al- madînatul munawwarah

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

- تَأْخُذُ ta'khužu
- سَيِّءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallâha lahuwa khair ar-râziqîn/
Wa innallâha lahuwa khairurrâziqîn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهُ Bismillâhi majrehâ wa mursâhâ

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

- اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillâhi rabbi al`âlamîn/
Alhamdulillâhi rabbil `âlamîn
- الرَّحْمٰنِ الرَّحِيمِ Ar-rahmânir rahîm/Ar-rahmân ar-rahîm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan

dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh :

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaâhu gafrûun rahîm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillâhi al-amru jamî`an/Lillâhil-amru
jamî`a

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'Alamin, puji dan syukur yang mendalam penulis ucapkan ke hadirat Allah Swt. Atas limpahan rahmat, hidayah, serta taufik-Nya, penulis diberikan kekuatan dan kelancaran untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad saw., yang telah menuntun umat manusia dari zaman kegelapan menuju era yang terang benderang dengan cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan. Berkat kemudahan dari Allah Swt., penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Penurunan Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Kelas V MI Negeri Tanjungpinang”**.

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat akademis guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, banyak tantangan yang dihadapi. Namun, berkat bantuan, bimbingan, petunjuk, serta dukungan dari berbagai pihak, segala kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau Bapak Dr. H. Muhammad Faisal, M. Ag. yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk pembuatan penulisan tugas akhir ini.

2. Bapak Dr. Fadhila Yonanta, M. Pd selaku Wakil Ketua I STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Almahfuz, M. Si selaku Wakil Ketua II STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
4. Bapak H. Ramhad Budi Harto, S.E., MM selaku Wakil Ketua III STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
5. Bapak Dr. Zulhamdan, M. Pd. I, sebagai dosen pembimbing I yang dengan sabar dan telaten memberikan arahan, masukan, dan nasihat, serta dorongan semangat kepada penulis.
6. Ibu Muslena Layla, M. Si, sebagai dosen pembimbing II yang sudah membimbing dengan penuh kesabaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Dr. Nahrin Ajmain, M. A, selaku Plt Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau serta selaku validator ahli yang telah bersedia menjadi validator angket. Terimakasih atas informasi, kemudahan pelayanan, dan bimbingan yang diberikan dalam setiap proses pelaksanaan tugas akhir ini.
8. Bapak Zulfan Efendi, M. Pd. I, selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan kepada penulis selama masa kuliah.
9. Bapak/Ibu Dosen Pengajar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmu dan pengetahuannya selama penulis menjadi mahasiswa STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

10. Kepala MI Negeri Tanjungpinang, Bapak Asra, S. Ag, dan guru Fikih Bapak Catur Budi Cahyono, S. Sy, yang telah memberikan izin, bimbingan serta bantuan kepada penulis selama pelaksanaan penelitian.
11. Orang tua tercinta dan seluruh keluarga penulis, yang telah mendo'akan dan mendukung penulis.

Skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, untuk itu saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangatlah diperlukan. Semoga dengan adanya skripsi ini, bisa memberikan banyak manfaat bagi pembacanya.

Bintan, Juli 2026
Penulis

Muhammad Duta Rizqie
NIM. 22862302317

MOTTO

وَاصْبِرْ وَمَا صَبْرُكَ إِلَّا بِاللَّهِ

*“Dan bersabarlah, dan tidaklah kesabaranmu itu melainkan dengan
pertolongan Allah.”*

(Q.S An-Nahl ayat 127)

***"Some chapters of life are harder than others, but every struggle is shaping
you into someone stronger than before."***

Tidak semua proses berjalan mudah, namun setiap langkah yang dijalani dengan sabar, usaha, dan doa akan membawa seseorang menuju versi terbaik dari dirinya. Percayalah bahwa setiap kesulitan yang dilewati hari ini akan menjadi alasan untuk bersyukur di masa depan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bersyukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kasih sayang, kekuatan dan petunjuknya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Berkah shalawat Nabi Muhammad SAW. tercinta yang turut memberi petunjuk jalan sehingga skripsi ini selesai. Dengan penuh sukacita penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah berdedikasi dalam proses penyusunan ini, teruntuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Aman dan Ibu Zariani. Yang menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah, berjuang, dan menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih sebanyak-banyaknya atas doa, dukungan, cinta kasih, pengorbanan, kerja keras, dan selalu hadir dalam segala rasa sedih bahagia yang tidak mungkin dapat saya balas dengan apapun.
2. Untuk kak Agustriani, bang Pendriawan, kak Siti Rabina, yang selalu memberikan perhatian, dukungan, motivasi, serta membantu penulis dalam berbagai keadaan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena selalu menjadi bagian dari tempat penulis belajar, bertumbuh, dan mendapatkan semangat untuk terus melangkah sampai akhir.
3. Untuk sahabat kecil penulis yang dijuluki sebagai 3 Abdul, yaitu Muhammad Ramdhoni dan Patih Zakwan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis sejak lama. Terima kasih atas kebersamaan, cerita, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Semoga persahabatan ini tetap terjaga sampai kapan pun.

4. Untuk sahabat terbaik semasa kuliah yang dikenal dengan Triple M, yaitu Muhammad Dedy Saputra, Muhammad Salman Paris Hermawan. Terima kasih atas segala cerita, canda, pengalaman, bantuan, dan perjuangan yang telah dilewati bersama selama masa perkuliahan. Terima kasih telah menjadi teman bertukar pikiran, teman berproses, dan teman yang selalu ada dalam suka maupun sulit selama perjalanan menyelesaikan pendidikan ini.
5. Untuk teman-teman kelas PAI A1 angkatan 2022 yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan penulis. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, dukungan, dan kenangan yang telah dilalui bersama selama menjalani proses pendidikan di bangku kuliah. Semoga silaturahmi dan kebersamaan yang telah terjalin tetap terjaga dengan baik.
6. Untuk seluruh *crew* Waroeng Searah yang telah memberikan semangat, dukungan, dan warna tersendiri dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan dan cerita yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis.
7. Untuk *support system* penulis dan semua teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala bantuan, perhatian, dukungan, semangat, dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu alasan penulis mampu bertahan dan menyelesaikan semua proses ini dengan baik.
8. Dan yang terakhir, skripsi ini penulis persembahkan untuk diri sendiri, Muhammad Duta Rizqie. Terima kasih karena telah mampu bertahan sejauh ini, melewati berbagai proses kehidupan yang tidak selalu mudah,

menghadapi rasa lelah, kecewa, ragu, takut, dan tekanan yang terkadang datang secara bersamaan, namun tetap memilih untuk bangkit dan terus melangkah hingga sampai pada titik ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun sering merasa tertinggal, karena tetap berusaha kuat di tengah keadaan yang tidak selalu sesuai harapan, dan karena telah percaya bahwa setiap perjuangan pasti memiliki hasil pada waktunya. Semua proses yang telah dilalui semoga menjadi pelajaran berharga untuk menjadi pribadi yang lebih dewasa, lebih kuat, dan lebih baik ke depannya. *“Trust the process, survive the struggle, and embrace the journey, because every step you take today, no matter how hard it feels, will lead you to a better, stronger, and brighter tomorrow.”*

Bintan, Juli 2026
Penulis

Muhammad Duta Rizqie
NIM. 22862302317

DAFTAR ISI

.....	<i>iv</i>
.....	<i>v</i>
ABSTRAK	<i>vi</i>
ABSTRACT	<i>vii</i>
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	<i>viii</i>
KATA PENGANTAR	<i>xv</i>
MOTTO	<i>xviii</i>
HALAMAN PERSEMBAHAN	<i>xix</i>
DAFTAR TABEL	<i>xxiv</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xxv</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xxvi</i>
BAB I PENDAHULUAN	<i>1</i>
A. Latar Belakang	<i>1</i>
B. Rumusan Masalah	<i>7</i>
C. Tujuan Penelitian	<i>7</i>
D. Manfaat Penelitian	<i>7</i>
E. Kajian Terdahulu	<i>9</i>
F. Kerangka Teori	<i>12</i>
G. Sistematika Pembahasan	<i>15</i>
BAB II KONSEP TEORITIS & OPERASIONAL VARIABEL	<i>16</i>
A. Kajian Teori	<i>16</i>
1. Media Pembelajaran	<i>16</i>
2. Media Word Search Puzzle.....	<i>19</i>
3. Manfaat Menggunakan <i>Word Search Puzzle</i>	<i>21</i>
4. Langkah-Langkah Media <i>Word Search Puzzle</i>	<i>22</i>
5. Kejenuhan Belajar (<i>Learning Burnout</i>)	<i>23</i>
6. Mata Pelajaran Fikih.....	<i>29</i>
B. Hipotesis Penelitian.....	<i>30</i>
C. Operasional Variabel	<i>31</i>
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	<i>34</i>
A. Desain Penelitian.....	<i>34</i>

1. Jenis Penelitian	34
2. Waktu dan Lokasi penelitian	35
B. Populasi dan Sampel	38
C. Variabel Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan data	39
1. Kuesioner (angket)	39
2. Observasi	47
3. Dokumentasi	48
E. Teknik Analisis Data	48
1. Uji Prasyarat	48
2. Uji Independent Sampel t-test	49
3. Uji Paired Sample t-Test	50
4. Uji Koefisien Determinasi	51
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	52
A. Tinjauan Umum Lokasi	52
1. Letak Geografis MI Negeri Tanjungpinang	52
2. Sejarah Singkat MI Negeri Tanjungpinang	52
3. Identitas MI Negeri Tanjungpinang	54
4. Visi dan Misi Tanjungpinang	55
5. Struktur Organisasi MI Negeri Tanjungpinang	56
6. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan	57
7. Data Kesiswaan	58
8. Sarana dan Prasarana	58
B. Penyajian Data	59
1. Data Kelas Kontrol	60
2. Data Kelas Eksperimen	61
3. Uji Prasyarat Analisis	63
4. Uji Hipotesis	65
C. Analisis Data	69
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel I. Kajian Terdahulu	9
Tabel II. Kerangka Teori.....	14
Tabel III. Operasional Variabel.....	31
Tabel IV. Quasi Eksperimen	34
Tabel V. Kisi-kisi Instrumen Angket	40
Tabel VI. Hasil Uji Validitas Instrumen Awal.....	44
Tabel VII. Hasil Uji Validitas Instrumen Final.....	45
Tabel VIII. Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel IX. Skala Likert Pengukuran Terbalik	59
Tabel X. Hasil Kuesioner Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	60
Tabel XI. Hasil kuesioner Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	62
Tabel XIII. Hasil Uji Homogenitas dengan Uji Levene	64
Tabel XIV. Hasil Uji Independent Sample t-Test.....	65
Tabel XV. Hasil Uji Paired Sample t-Test.....	67
Tabel XVI. Hasil Uji Koefisien Determinasi	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Letak Geografis MI Negeri Tanjungpinang.....	52
Gambar II. Logo MI Negeri Tanjungpinang.....	54
Gambar III. Struktur Organisasi MI Negeri Tanjungpinang.....	56
Gambar IV. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	57
Gambar V. Data Kesiswaan MI Negeri Tanjungpinang	58
Gambar VI. Data Sarana dan Prasarana MI Negeri Tanjungpinang.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I SK Penetapan Dosen Pembimbing
- Lampiran II Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran III Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran IV Surat Izin Penelitian
- Lampiran V Surat Balasan Penelitian
- Lampiran VI Surat Rekomendasi Plagiat
- Lampiran VII Bukti Plagiasi
- Lampiran VIII Surat Permohonan Validator Instrumen Penelitian
- Lampiran IX Validasi Ahli Instrumen Penelitian
- Lampiran XI Pedoman Konversi dan Matriks Skoring Revisi Data Angket
- Lampiran XII R Tabel
- Lampiran XIII Lembar Observasi
- Lampiran XIV Modul Ajar Kelas Kontrol
- Lampiran XV Modul Ajar Kelas Eksperimen
- Lampiran XVI Lembar Word Search Puzzle
- Lampiran XVII Tabulasi Data Kelas Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
- Lampiran XVIII Tabulasi Data Pretest Kelas Kontrol
- Lampiran XIX Tabulasi Data Posttest Kelas Kontrol
- Lampiran XX Tabulasi Data Pretest Kelas Eksperimen
- Lampiran XXI Tabulasi Data Posttest Kelas Eksperimen
- Lampiran XXII Output SPSS
- Lampiran XXIII Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XXIV Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aspek yang tidak dapat dihindari dalam lingkungan hidup manusia adalah pendidikan. Tanpa pendidikan, manusia tidak bisa berkembang dan kehidupan juga akan stagnan atau tidak bergerak maju, bahkan mungkin mengalami kepunahan. Pendidikan di sini dapat diartikan sebagai suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia.¹ Dalam dunia pendidikan belajar merupakan sebuah jantung dari pendidikan, dikarenakan belajar merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan untuk membawa perubahan pada diri seseorang. Seorang guru merupakan peran penting dari sebuah pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga dari strategi, metode, dan media yang digunakan oleh guru.²

Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses mental yang memerlukan kesiapan dan ketulusan hati. Selama proses tersebut peserta didik sering kali menghadapi materi yang dianggap sulit, yang dapat menyebabkan mereka

¹ Ahmad Bahrul Musyaffak and Mohammad Saat Ibnu Waqfin, "Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Nizhamiyah Ploso Jombang," *Islamika: Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol 5, No. 4 (Oktober, 2023), hlm. 1713., DOI: <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i4.4034>.

² Rinto Siswondo and Lasia Agustina, "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika," *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 80, (Juni, 2021), hlm 35.

merasa lelah atau bosan. Mengenai hal ini Allah SWT memberikan motivasi dalam Surah Al-Insyirah ayat 6-7.

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ^٣

“Terjemahan: “(6) Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. (7) Apabila engkau telah selesai (dengan suatu kebajikan), teruslah bekerja keras (untuk kebajikan yang lain)”. (Q.S. Asy-Syarh /94: 6-7)³

Ayat tersebut menyampaikan dua pelajaran yang mendalam terhadap konteks pendidikan. (1) bahwa setiap tantangan (materi fikih yang dianggap sulit) pasti memiliki jalan keluar atau kemudahan jika ditangani dengan pendekatan yang benar. (2) adanya instruksi untuk langsung beralih ke aktivitas lainnya setelah menyelesaikan suatu tugas menunjukkan perlunya variasi dalam kegiatan. Dalam proses belajar, kejenuhan dapat timbul ketika pikiran terjebak dalam rutinitas yang sama. Oleh karena itu, pergeseran dari metode ceramah ke metode permainan merupakan implementasi dari ayat ini untuk memelihara semangat belajar siswa agar tetap segar dan dinamis.

Kejenuhan dalam pembelajaran sering kali muncul, disebabkan oleh kurangnya partisipasi aktif dari murid dalam menyerap informasi yang diajarkan oleh guru, peserta didik merasakan bahwa pendekatan yang diterapkan oleh guru tidak sesuai dan tidak cukup menarik bagi mereka.⁴

³ Asy-Syarh (94): 6-7

⁴ Dedeh Kurnia, “Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor - Faktor Yang Melatarbelakangi Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga,” *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 1 (Maret, 2021), hlm. 8.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dikatakan bahwa seorang guru perlu memiliki cara, metode, ataupun memilih media yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan aktif dan efektif guna mencapai tujuan yang diinginkan.⁵ Dikarenakan metode atau media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Pandangan tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam mata pelajaran agama seperti Fikih, karena memerlukan pemahaman tentang konsep-konsep dasar hukum Islam yang bersifat teori. Prinsip ini menunjukkan bahwa cara pengajaran yang diterapkan oleh guru saat menyampaikan materi sangat mempengaruhi keberhasilan belajar, serta bagaimana peserta didik memahami dan mencerna informasi yang diberikan.⁶ Apabila siswa mengalami kejenuhan saat proses belajar, hal ini dapat mengganggu fokus mereka dan berpotensi menurunkan hasil belajar secara keseluruhan.

Kondisi tersebut juga tercermin dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas V MI Negeri Tanjungpinang. Berdasarkan data nilai sumatif mata pelajaran Fikih, diketahui bahwa dari 52 siswa terdapat 21 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, sedangkan 31 siswa telah mencapai

⁵ Siti Rosmaidah and dkk, "Gambaran Kejenuhan Belajar Siswa SMK Kelas X," *Fokus: Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan*, Vol. 4, No. 4, (Juli, 2021), hlm. 258.

⁶ Ihsan Satrya Azhar and dkk, "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fikih Dalam Mengenalkan Hukum Islam Di Madrasah Ibtidaiyah," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 6, No. 1 (Maret, 2025), hlm. 37.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat cukup banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala yang dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran yang sangat signifikan dalam membantu siswa memahami praktik ibadah dan hukum - hukum dalam Islam. Namun, terdapat satu isu utama dalam pelajaran ini, yaitu bahwa materi sering kali dianggap sulit dan sangat teoritis. Oleh karena itu, guru fiqih saat ini harus mencari pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk menghindari penggunaan metode ceramah yang cenderung membuat siswa pada usia ini merasa tidak tertarik ataupun jenuh terhadap materi yang diajarkan.⁷

Berdasarkan penemuan dari observasi awal di MI Negeri Tanjungpinang, terlihat bahwa metode pengajaran yang kerap dipakai oleh guru Fiqih adalah ceramah. Metode ini menempatkan perhatian sepenuhnya pada guru, sedangkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas atau memahami konsep pembelajaran. Pembelajaran dalam bentuk ini dapat menyebabkan proses belajar menjadi terasa membosankan. Terdapat 32 siswa menunjukkan tanda-tanda

⁷ Sholikhul Hadi and Raharjo, "Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Semarang," *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, Vol. 5, No. 1 (2024), hlm. 91., DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5609>.

mengantuk selama sesi pembelajaran, kurang konsentrasi, dan minim semangat dalam belajar sedangkan siswa dengan tanda-tanda yang baik dalam belajar hanya 20 siswa. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kejenuhan belajar, sehingga diperlukan upaya untuk mengurangi masalah tersebut melalui penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.⁸

Gejala kejenuhan belajar tersebut diketahui melalui observasi awal yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran Fikih berlangsung. Indikator yang diamati meliputi siswa yang sering menguap, menopang dagu, kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, serta menunjukkan rendahnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran Fikih. yang menyatakan bahwa sebagian siswa sering mengalami penurunan fokus dan semangat belajar ketika pembelajaran didominasi oleh metode ceramah. Mata pelajaran Fikih dilaksanakan sebanyak 2 jam pelajaran dalam satu minggu sehingga diperlukan variasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.⁹

Dalam penelitian ini, kejenuhan belajar yang dimaksud bukan hanya rasa bosan sesaat selama mengikuti pembelajaran, melainkan kondisi kelelahan belajar yang ditandai dengan kelelahan fisik, kelelahan emosional,

⁸ Observasi awal di MI Negeri Tanjungpinang, Kepulauan Riau, 15 Januari 2026.

⁹ Wawancara dengan Bapak Catur Budi Cahyono S. Sy, Guru Mata Pelajaran Fikih, di MI Negeri Tanjungpinang, Tanggal 15 Januari 2026.

kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi belajar sebagaimana dikemukakan oleh Damayanti (2020). Kejenuhan belajar tersebut diukur menggunakan angket yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator tersebut dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas.

Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode interaktif yang dapat mengatasi masalah ini. Dengan menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran Fikih secara tidak langsung bisa mengurangi kebosanan belajar, karena mampu menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan menyenangkan.¹⁰ Salah satu jenis permainan edukatif yang cocok untuk digunakan adalah media teka-teki cari kata (*Word Search Puzzle*).

Media *Word Search Puzzle* dipilih karena berfungsi dalam membantu siswa mengenali istilah teknis dalam fikih yang seringkali sulit untuk diingat. Media ini sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman kosakata istilah fikih, karena membuat siswa secara sukarela tetap fokus saat mencari kata di antara huruf yang diacak. Media *Word Search Puzzle* ini dibuat untuk mengubah cara siswa memahami istilah-istilah Fikih dengan cara yang sedikit berbeda dengan biasanya melalui permainan teka-teki yang menyenangkan, sehingga bisa menyegarkan kembali semangat belajar siswa yang mulai lelah ataupun jenuh terhadap materi pelajaran. Dengan melihat kondisi ini, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul: Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Penurunan

¹⁰ Ni Luh Putu Andika, dkk, "Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 14, No. 1, (Februari, 2025), hlm. 800.

Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas V MI Negeri Tanjungpinang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa kelas V di MI Negeri Tanjungpinang?
2. Seberapa besar pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa kelas V di MI Negeri Tanjungpinang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti paparkan sebelumnya, maka peneliti memaparkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa kelas V di MI Negeri Tanjungpinang.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa kelas V di MI Negeri Tanjungpinang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini:

1. Secara Teoritis

Melalui kajian penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai variasi media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai fenomena kejenuhan belajar dan bagaimana mengatasinya melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami materi fikih dengan lebih rileks, meningkatkan motivasi, dan mengurangi rasa jenuh saat belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau inspirasi dalam memilih media pembelajaran yang kreatif, murah, dan efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa di dalam kelas, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di

madrasah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengajar, serta menjadi bekal atau pelajaran untuk penelitian selanjutnya di masa yang akan datang. Dan juga dapat menjadikan pelajaran baru bagi pembaca karya ilmiah ini.

E. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian. Penelitian terdahulu yang relevan ditemukan penulis setelah membaca beberapa referensi sebelumnya yang mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel I. Kajian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Persamaan Penelitian
Ria Aulia Markum, 2021	Pengaruh Media <i>Word Search Puzzle</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	Peneliti sebelumnya mengatakan bahwa penggunaan media <i>Word Search Puzzle</i>	Perbedaan terletak pada variable Y yang mana penelitian ini mengkaji hasil belajar pada mata Pelajaran PPKN	Persamaannya terletak pada penggunaan variabel X, yaitu penerapan media pembelajaran berupa media

	Dalam Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMPN 26 Bandung. ¹¹	yang efektif menciptakan inovasi dan lingkungan belajar yang menyenangkan.	dan dijenjang Pendidikan SMP, sementara penelitian penulis mengkaji kejenuhan belajar Fikih di jenjang pendidikan MI Negeri.	<i>Word Search Puzzle</i> . Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen
Selvi, 2025	Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Di SD Negeri 215 Libukang. ¹²	Peneliti menjelaskan bahwa adanya beberapa faktor kejenuhan belajar yang berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal.	Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel x dan metode penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan deskriptif	Persamaannya terletak pada variabel terikatnya (<i>dependent variable</i>), yaitu berfokus pada upaya mengatasi kejenuhan belajar peserta didik pada mata pelajaran

¹¹ Ria Aulia Markum, "Pengaruh Media Word Search Puzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMPN 26 Bandung," *Universitas Pendidikan Indonesia* (2021).

¹² Selvi, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Di SD Negeri 215 Libukang.," *Institut Agama Islam Negeri Parepare* (2025): 1–138.

			kualitatif untuk menjelaskan berbagai strategi guru secara umum, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif bertujuan untuk menguji pengaruh spesifik dari penggunaan media <i>Word Search Puzzle</i>.	pendidikan Islam. Selain itu, kedua penelitian sama-sama dilakukan pada tingkat pendidikan dasar (SD/MI).
Triyani, 2022	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer <i>Word Search Puzzle</i> Terhadap	Peneliti sebelumnya menjelaskan bahwa jelas terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan	Perbedaannya terletak pada variabel terikatnya (<i>dependent variable</i>), yang mana Triyani meneliti terkait motivasi belajar sedangkan penulis	Persamaan dengan penelitian penulis terletak pada variable X, yaitu penggunaan media pembelajaran <i>Word Search Puzzle</i>, serta

	Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi. ¹³	sesudah diterapkannya media <i>Word Search Puzzle</i> . Hal ini dibuktikan dengan hasil uji signifikansi yang menunjukkan pengaruh positif penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.	meneliti tentang kejenuhan belajar. Selain itu, terdapat perbedaan pada jenjang Pendidikan yang dimana peneliti sebelumnya meneliti pada jenjang SMP dan pada penelitian ini meneliti di jenjang MI Negeri.	menggunakan metode penelitian kuantitatif.
--	---	---	---	--

F. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam penelitian ini didasarkan pada hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan tingkat kejenuhan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan

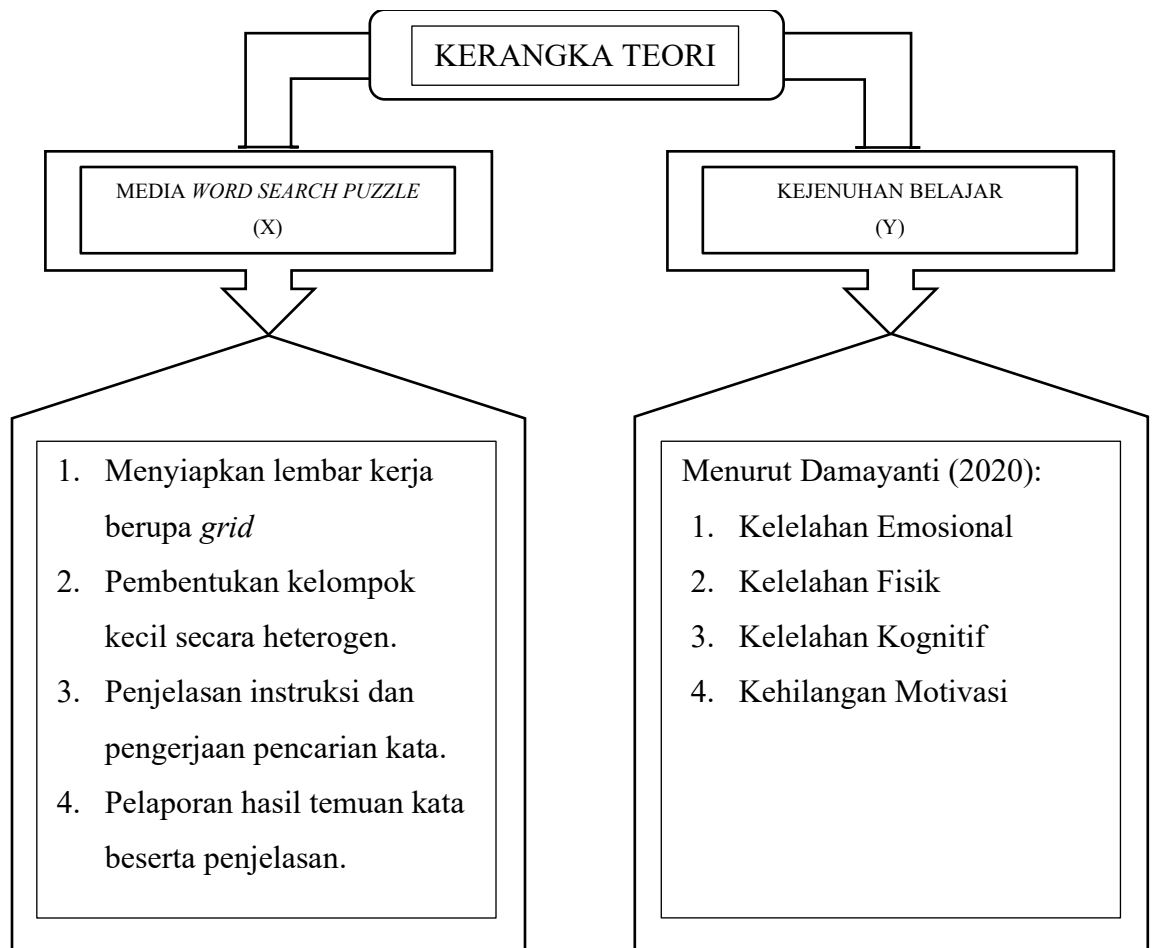
¹³ Triyani, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Word Search Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi," *Universitas Jambi* (2021): 1–151.

minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Word Search Puzzle*, yaitu media berbasis permainan yang menuntut keaktifan dan ketelitian siswa dalam menemukan kata-kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dalam teori pembelajaran aktif (*active learning*), keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan menghindari pembelajaran yang monoton. Penggunaan media *Word Search Puzzle* dapat mendorong partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menekankan bahwa unsur permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kejenuhan belajar merupakan kondisi kelelahan mental, emosional, dan fisik yang muncul akibat proses pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Kejenuhan belajar dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengurangi kejenuhan tersebut. Berdasarkan informasi tersebut berikut kerangka teori penelitian ini:

Tabel II. Kerangka Teori



Media *Word Search Puzzle* merupakan strategi pembelajaran aktif yang mengubah pola belajar monoton menjadi interaktif. Melalui aktivitas pencarian kata secara kolaboratif, media ini mampu meminimalisir kelelahan emosional, fisik, mental, dan kehilangan motivasi sebagaimana dikemukakan oleh Damayanti. Keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan teka-teki kata diduga efektif dalam mereduksi tingkat kejenuhan belajar siswa di kelas.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan di dalam penyusunan skripsi ini dibagi ke dalam beberapa Bab. Pada tiap Bab terdapat Sub-sub Bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

Bab I skripsi ini berisi gambaran umum, memuat pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian terdahulu, kerangka teori dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas konsep teoritis dan operasional variabel yang menjadi landasan teoritis meliputi kerangka teori, asumsi dan hipotesis, dan operasional variabel.

Bab III membahas terkait metodologi penelitian. Bagian ini meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV menyajikan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi gambaran umum lokasi, penyajian data lapangan, serta analisis dan penafsiran data untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Bab V merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran sebagai rangkuman hasil penelitian serta rekomendasi pengembangan teori dan praktik.

BAB II

KONSEP TEORITIS & OPERASIONAL VARIABEL

A. Kajian Teori

Pada kajian teori ini, peneliti menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Ada tiga hal penting yang dibahas, yaitu tentang media pembelajaran, media *Word Search Puzzle*, dan kejenuhan belajar siswa. Ketiganya saling berhubungan dan menjadi dasar untuk melihat bagaimana pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap kejenuhan belajar siswa. Penjelasan teori ini dibuat agar pembaca bisa lebih mudah memahami isi dan arah dari penelitian yang dilakukan.

Kajian teori yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan gabungan dari dua istilah, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti sebagai perantara. Dalam bahasa Inggris, media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang bermakna sarana atau saluran. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.¹⁴

Media dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat

¹⁴Sadiman, A. S., dkk. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Cet ke-16 (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 6

peserta didik hingga mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, media dapat dipahami sebagai perantara, alat, sarana, sekaligus saluran komunikasi dalam proses penyampaian pesan.¹⁵

Pengertian pembelajaran menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁶ Pembelajaran tidak hanya sekadar penyampaian materi, tetapi merupakan proses interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan. Interaksi ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, sehingga mampu merangsang pikiran, minat,

¹⁵ Ainiyah Hidayanti Yusup, dkk, "Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, Vol. 3, No. 5 (September, 2023). hlm. 211.

¹⁶ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2003. "Sistem Pendidikan Nasional." (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301).

dan motivasi belajar serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menyeluruh.¹⁷

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Berikut ini merupakan penjelasan singkat mengenai masing-masing jenis media pembelajaran tersebut:

a. Media Visual

Media visual merupakan salah satu jenis sumber belajar yang memuat pesan atau informasi, khususnya materi pembelajaran, yang disajikan secara menarik dan kreatif dengan memanfaatkan indera penglihatan.¹⁸ Adapun contoh media visual meliputi gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, serta peta atau globe.

b. Media Audio

Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menyajikan pesan atau materi pelajaran secara menarik melalui indera pendengaran. Media ini berbentuk suara sehingga hanya dapat diterima melalui aktivitas mendengar.¹⁹ Contoh media audio antara lain radio dan alat perekam suara.

¹⁷ Voni Nurhidayati, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi," *Jurnal Binagogik*, Vol. 10, No. 2 (September, 2023). hlm. 99.

¹⁸ Indri Maya Sari, dkk, 'Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah', Vol. 4 No. 2 (2024), hlm. 37.

¹⁹ Siti Aisyah, 'Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam', *Tadiban: Journal of Islamic Education*, Vol. 2. No. 2 (2022), hlm. 21.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan jenis media pembelajaran yang menyajikan pesan atau materi secara menarik dan kreatif dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.²⁰ Contoh media audiovisual antara lain televisi, video, dan film bersuara.

2. Media Word Search Puzzle

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Ada banyak media pembelajaran yang inovatif salah satunya yaitu media pembelajaran *Word Search Puzzle* (Teka-teki cari kata). Media *Word Search Puzzle*, atau yang secara harfiah dikenal sebagai teka-teki cari kata, merupakan sebuah instrumen pembelajaran visual berbentuk permainan kata yang terdiri dari susunan huruf-huruf acak di dalam sebuah kotak (*grid*) geometris. Secara operasional, media ini menyajikan tantangan bagi pengguna atau pemain untuk menemukan sejumlah kata kunci tersembunyi yang telah ditentukan dalam daftar kata, di mana kata-kata tersebut dapat tersusun secara horizontal, vertikal, maupun diagonal.²¹

Menurut penjelasan Mutiara Ina Saifara, media pembelajaran berupa teka-teki mencari kata (*Word Search Puzzle*) merupakan salah

²⁰ Ayu Angelie, dkk, 'Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, Vol. 8, No. 2 (2025), hlm. 958.

²¹ Tira Nur Fitria, "The Effectiveness Of Word Search Puzzles Game In Improving Student's Vocabulary: A Systematic Literature Review," *Pioneer: Journal of Language and Literature* 15, no. 1 (Juni, 2023). hlm. 53.

satu cara belajar yang menyenangkan karena dapat meningkatkan ketelitian siswa dalam suatu kalimat serta mempercepat daya pikir. *Word Search Puzzle* adalah istilah bahasa Inggris yang berarti permainan mencari kata yang biasanya disusun secara acak dalam sebuah *grid* berbentuk persegi. Dalam *grid* tersebut terdapat kata-kata yang tersembunyi dan bisa ditemukan secara horizontal, vertikal, dan diagonal.²²

Word Search Puzzle menuntut fokus dan ketelitian siswa dalam menemukan kata tersembunyi. Aktivitas menantang ini meningkatkan keterlibatan kognitif sekaligus antusiasme belajar siswa melalui target waktu tertentu. Media ini digunakan dalam proses pembelajaran aktif (*Active Learning*) yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman, dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.²³

Dengan menggunakan *Word Search Puzzle*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga diajak untuk teliti, bekerjasama, dan menyelesaikan permasalahan secara sistematis.

²² Mutiara Ina Saifara, "Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Penguasaan Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas X Perhotelan SMKN 1 Lamongan Abstrak," *Jurnal Bahasa Mandarin*, Vol. 4, No. 1 (2020), hlm. 2.

²³ Haya Nisrina Afifah, dkk, 'Gambaran Penggunaan Media Word Search Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 3, No. 4 (2025), hlm. 4.

Tujuan penggunaan media teka-teki pencarian kata (*Word Search Puzzle*) adalah untuk mengurangi kejenuhan dalam belajar dengan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik. Melalui media ini, siswa dapat merasa lebih senang dan terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Manfaat Menggunakan *Word Search Puzzle*

Menurut Fatchurahman penggunaan media *Word Search Puzzle* tidak hanya membantu dalam memahami materi, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan berpotensi meningkatkan imajinasi siswa. Media *Word Search Puzzle* dianggap berhasil untuk mengatasi kebosanan saat belajar dan menawarkan daya tarik yang membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar.²⁴

Media *Word Search Puzzle* merupakan alat yang sangat bermanfaat untuk membantu peserta didik di MI, dikarenakan dengan media ini peserta didik bisa menguasai dan memahami istilah-istilah teknis bahasa Arab yang menjadi dasar dalam ilmu fikih. Istilah-istilah seperti thaharah, najis, tayamum, dan nama-nama shalat sunnah, yang seringkali sulit diingat oleh siswa hanya dengan mendengarkan ceramah. Dengan mencari kata-kata tersebut dalam *puzzle*, siswa dengan sendirinya melakukan pengulangan visual yang memperkuat

²⁴ Fatchurahman, dkk, "Implementasi Media Pembelajaran Word Search Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik", hlm. 5525.

ingatan mereka tentang cara mengeja dan mengucapkan istilah ibadah dengan benar.

Walaupun menawarkan keuntungan yang besar, para ahli memperingatkan tentang kemungkinan adanya risiko pembelajaran yang dangkal jika media tersebut tidak dirancang dengan efektif. Salah satu kelemahan penting adalah kemungkinan siswa terjebak dalam aktivitas visual mencari huruf tanpa benar-benar memahami arti atau semantik dari kata-kata yang mereka temukan.²⁵ Apabila daftar kata disajikan secara langsung tanpa stimulus tambahan, media ini hanya akan melatih kemampuan kognitif yang rendah (*lower order thinking skills*).

4. Langkah-Langkah Media *Word Search Puzzle*

Adapun langkah-langkah media *Word Search Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan lembar kerja *Word Search Puzzle* yang berisikan *grid* huruf.
- b. Pembentukan kelompok, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil secara heterogen untuk mendorong interaksi dan kerja sama.
- c. Menjelaskan instruksi dan aturan main dalam pencarian kata, serta membagikan lembar kerja untuk dikerjakan siswa.

²⁵ Kholifatur Rosidah dan Agung Purwono, "Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Muatan IPA Materi Siklus Hidup Di MI Setia Bhakti Trawas," *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 2, (Agustus, 2022), hlm. 192.

- d. Setelah semua kata ditemukan, setiap kelompok membacakan kata apa saja yang didapat dan menjelaskan secara sederhana apa maksud kata tersebut.²⁶

5. Kejenuhan Belajar (*Learning Burnout*)

a. Pengertian Kejenuhan Belajar (*Learning Burnout*)

Kejenuhan merupakan pengalaman rasa bosan yang timbul akibat melakukan sesuatu berulang-ulang. Kejenuhan dalam konteks pembelajaran adalah keadaan psikologis yang mana individu mengalami kelelahan dan kebosanan yang signifikan, yang mengakibatkan penurunan energi dan motivasi untuk terlibat dalam aktivitas belajar.²⁷

Kejenuhan dalam proses pembelajaran adalah salah satu bentuk kesulitan yang tidak selalu mudah untuk diatasi, dan penyebabnya tidak selalu jelas. Gejala yang umumnya muncul meliputi keengganan untuk menyelesaikan tugas belajar, perasaan malas, kelelahan, dan kurangnya semangat. Meskipun demikian, individu yang mengalami hal ini tetap memiliki keinginan untuk belajar. Kejenuhan ini biasanya dipicu oleh proses pembelajaran

²⁶ Haya Nisrina Afifah, dkk, "Gambaran Penggunaan Media Word Search Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 3, No. 4, (Oktober, 2025), hlm. 5.

²⁷ Rizki Ananda Syafitri, dkk, "Kejenuhan Belajar : Dampak Dan Pencegahan," *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 2, (Desember, 2022), hlm. 65.

yang monoton dan berlangsung dalam jangka waktu yang panjang.²⁸

Berdasarkan uraian tersebut, penegasan istilah kejenuhan belajar dalam penelitian ini merujuk pada kondisi kelelahan belajar yang dialami siswa pada mata pelajaran Fikih yang meliputi aspek kelelahan fisik, kelelahan emosional, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi. Keempat aspek tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen penelitian untuk mengukur kejenuhan belajar siswa.

b. Indikator Kejenuhan Belajar (*Learning Burnout*)

Menurut Damayanti (2020) dalam buku Asesmen dan Intervensi Psikososial, bahwa indikator kejenuhan belajar mencakup aspek fisik, emosional, kognitif dan perilaku sebagai berikut:²⁹

- 1) Kelelahan fisik, kejenuhan belajar dapat terlihat dari kondisi tubuh siswa. Mereka sering cepat lelah meskipun aktivitas belajar tidak terlalu berat. Rasa kantuk muncul saat proses belajar berlangsung, disertai keluhan fisik seperti sakit kepala, mata terasa berat, atau badan pegal. Hal ini

²⁸ Isma Husna Laili Mutafaridho, "Mengatasi Kejenuhan Belajar (Burn Out) Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran Guru Di MI Raudlatut Tholabah Kranding Mojo Kediri," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. 3, (September, 2024), hlm. 1183.

²⁹ Fandi Rosi Sarwo Edi, *Asesmen Dan Intervensi Psikososial*, ed. Fandi Rosi Sarwo Edi, 1st ed. (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021).

menunjukkan bahwa tubuh sudah mengalami kelelahan akibat belajar yang monoton atau berlebihan.

- 2) Kelelahan emosional, pada indikator kelelahan emosional siswa yang jenuh biasanya kehilangan minat terhadap Pelajaran. Mereka merasa bosan, malas, dan tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar. Kondisi seperti ini bisa membuat siswa mudah tersinggung atau marah ketika dihadapkan pada tugas atau tuntutan akademik. Kondisi tersebut mencerminkan adanya penurunan motivasi internal yang menghambat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Kelelahan kognitif, pada segi kognitif kejenuhan ditandai dengan kesulitan berkonsentrasi, menurunnya kemampuan mengingat, serta ketidakmampuan berpikir jernih saat mengerjakan soal atau memahami materi. Hal tersebut akan berakibat pada proses pembelajaran yang tidak efektif dan pada hasil belajar yang menurun.
- 4) Kehilangan motivasi, dalam indikator ini siswa yang memiliki kejenuhan akan cenderung menunda tugas yang diberikan, menghindari kegiatan belajar, dan lebih memilih aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan, seperti mengganggu temannya, bermain, dan mengobrol. Hal tersebut secara tidak langsung menurunkan partisipasi

dalam diskusi kelas dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran akan semakin berkurang.

c. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar (*Learning Burnout*)

Kejenuhan dalam belajar adalah keadaan mental yang ditandai oleh kebosanan, kelelahan, dan berkurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Hal ini biasanya terjadi karena metode pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Namun, kejenuhan belajar bukanlah sesuatu yang permanen, dan bisa berubah jika ada inovasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *Word Search Puzzle* yang dapat menciptakan lingkungan belajar lebih menyenangkan serta meningkatkan partisipasi siswa.³⁰ Dengan kegiatan yang bersifat permainan dan memberikan tantangan, siswa akan lebih fokus dan termotivasi, sehingga kebosanan yang mereka alami dapat berkurang dari waktu ke waktu. Dengan demikian, secara teoritis, penggunaan teka-teki kata dapat efektif dalam mengurangi tingkat kejenuhan siswa saat belajar.

Kejenuhan dalam belajar, atau yang dikenal sebagai *learning burnout*, dipicu oleh berbagai faktor kompleks yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini mencakup beban kognitif yang berlebihan serta kondisi psikologis siswa. Umumnya, hal ini

³⁰ Syafitri, dkk, "Kejenuhan Belajar :Dampak Dan Pencegahan." Hlm. 166

disebabkan oleh kelelahan emosional akibat tuntutan tugas yang berulang, hilangnya motivasi internal, dan minimnya dukungan sosial dari keluarga serta lembaga pendidikan. Menurut Ridho Setiawan, dkk. Faktor determinan atau yang paling dominan banyak dikeluhkan menjadi penyebab kejenuhan belajar siswa antara lain sebagai berikut:³¹

- 1) Metode pembelajaran guru bersifat monoton tanpa variasi
- 2) Terlalu lama waktu belajar atau kurangnya waktu istirahat
- 3) Adanya tuntutan beban akademis
- 4) Lemahnya minat/ bakat pada salah satu mata pelajaran

d. Dampak Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar memberikan berbagai dampak terhadap proses pembelajaran siswa, baik dari aspek akademik maupun psikologi. Dampak tersebut dapat mempengaruhi konsentrasi, motivasi, kondisi emosional, serta keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Adapun beberapa dampak kejenuhan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Dampak kejenuhan belajar terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran

Siswa yang mengalami kejenuhan belajar cenderung menjadi kurang aktif selama pembelajaran. Mereka kurang

³¹ Ridho Setiawan, dkk, "Faktor Determinan Penyebab Kejenuhan Belajar Pada Siswa," *Jurnal Psikoedukasia*, Vol. 1, No. 3 (2024), hlm. 503.

memperhatikan penjelasan guru, jarang berpartisipasi, dan lebih mudah merasa mengantuk atau melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif dan partisipasi siswa di kelas menurun.³²

2) Dampak kejenuhan belajar terhadap konsentrasi belajar

Kejenuhan belajar dapat menyebabkan menurunnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi sulit fokus, mudah terdistraksi, serta kurang mampu memahami materi yang dijelaskan guru. Kondisi tersebut berdampak pada penurunan hasil belajar karena siswa tidak dapat menyerap pelajaran secara maksimal. Selain itu siswa juga cenderung malas mengulang pelajaran dan mengerjakan tugas sehingga prestasi belajar dapat menurun.³³

3) Dampak kejenuhan belajar terhadap motivasi belajar

Kejenuhan belajar juga berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa. Siswa yang merasa jenuh biasanya kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, tidak aktif dalam diskusi, serta enggan bertanya ketika mengalami kesulitan. Hal tersebut akan mengakibatkan siswa menjadi

³² Zahra Lidia, 'Indikator Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Dalam Matematika', *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 2.3 (2023), hlm. 346.

³³ Syafitri, dkk, "Kejenuhan Belajar :Dampak Dan Pencegahan." hlm. 164.

kurang antusias dalam belajar dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal.³⁴

4) Dampak kejenuhan belajar terhadap kondisi emosional

Kejenuhan belajar dapat mempengaruhi kondisi emosional siswa, seperti mudah marah, merasa lelah, tertekan, dan kurang percaya diri dalam belajar. Perasaan bosan yang berlangsung terus-menerus dapat menimbulkan stres belajar sehingga siswa merasa tidak nyaman selama mengikuti pembelajaran di kelas.³⁵

6. Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran fikih merupakan bidang studi yang membahas hukum syariah, berkaitan dengan semua tindakan manusia, baik dalam bentuk ucapan maupun tindakan. Pembelajaran fikih adalah suatu proses yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengenali dan memahami prinsip-prinsip hukum Islam dengan detail dan menyeluruh, baik melalui argumen rasional maupun teks wahyu.³⁶ Pembelajaran fikih tidak hanya terbatas di dalam kelas, melainkan mencakup semua kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam fikih. Dengan demikian, pembelajaran ini

³⁴ Afifah Khoirunnisa dan Muhamad Uyun, 'Kejenuhan Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Akademik', Vol. 7, No. 2 (2024), hlm. 30.

³⁵ Siti Aisyah, dkk, 'Mereduksi Kejenuhan Belajar Siswa Dengan Cognitive Behavior Therapy Melalui Layanan Dasar Pada Siswa SMA N 6 Kota Jambi Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling Universitas Jambi', *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, Vol. 2. No. 2 (2023), hlm. 174.

³⁶ Gafrawi dan Mardianto, "Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah," *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, Vol. 2, No. 1 (Juni, 2023), hlm. 79.

memiliki banyak unsur nilai, sehingga jika pengajaran hanya berfokus pada aspek kognitif, hal itu merupakan suatu kesalahan yang signifikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus berfokus pada tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Problematika dalam pembelajaran Fikih di Madrasah bersumber dari kerumitan materi yang bersifat prosedural serta banyaknya istilah teknis dalam bahasa Arab yang perlu dikuasai oleh para siswa. Situasi ini menjadi semakin buruk akibat penggunaan metode ceramah yang monoton dan minimnya inovasi dalam media pembelajaran, sehingga proses penyampaian ilmu terasa satu arah dan membosankan. Akibatnya, siswa menderita kelelahan mental dan kehilangan motivasi yang dapat menyebabkan kejenuhan dalam belajar (*learning burnout*).³⁷ Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang kreatif, salah satunya dengan menerapkan media permainan edukatif seperti *Word Search Puzzle* untuk mengubah istilah yang sulit menjadi aktivitas yang menyenangkan.

B. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Hipotesis merupakan suatu asumsi sementara yang dinyatakan dengan rinci dan harus diuji untuk mengetahui kebenarannya, sebagai sebuah prediksi mengenai langkah-langkah yang akan diambil dalam

³⁷ Riski Ninda Sartika, “*Problematika Pembelajaran Fikih Siswa Kelas VIII-A Mts Al-Hidayah Desa Teluk Panji VI Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan*”, (Skripsi, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), hlm. 51.

menyelesaikan masalah yang telah ditentukan.³⁸ Mengacu pada penjelasan tersebut, peneliti berpendapat bahwa penting untuk menghadirkan sebuah gambaran mengenai prediksi atau anggapan awal tentang jawaban yang sementara terkait dengan metode penyelesaian masalah yang diterapkan dalam suatu penelitian. Prediksi sementara tersebut berasal dari teori-teori yang telah diusulkan sebelumnya yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan media *Word Search Puzzle* terhadap kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran fikih di kelas V MI Negeri Tanjungpinang.
2. Hipotesis Nol (H_o): Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan media *Word Search Puzzle* terhadap kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran fikih di kelas V MI Negeri Tanjungpinang.

C. Operasional Variabel

Operasional variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel X yaitu media *Word Search Puzzle* dan variabel Y adalah kejenuhan belajar.

Tabel III. Operasional Variabel

Variabel	Sub-variabel	Indikator
Media <i>Word Search Puzzle</i> (X)	a. Persiapan Media	a. Menyiapkan lembar kerja <i>word search puzzle</i> yang berisi <i>grid</i> huruf dan kata-

³⁸ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, ed. Hisbiyatul Hasanah, Cetakan 1 (Jember: STAIN Jember Press, 2013), hlm. 116.

		kata yang sesuai dengan materi pembelajaran.
	b. Pembentukan Kelompok	b. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil secara heterogen untuk mendorong kerja sama dan interaksi.
	c. Pelaksanaan Permainan	c. Peneliti menjelaskan permainan dan siswa mencari kata-kata yang tersembunyi sesuai intruksi.
	d. Presetasi Hasil	d. Siswa membacakan kata yang ditemukan dan menjelaskan makna kata tersebut sesuai materi pembelajaran.
Kejenuhan belajar (Y)	a. Kelelahan Fisik	a. Kelelahan fisik saat pembelajaran, rasa kantuk berlebihan, badan terasa lemas saat belajar.
	b. Keletihan Emosional	b. Keletihan emosional saat pembelajaran, muncul rasa

		sensitif, mudah marah atau frustrasi saat menghadapi tugas sulit, hilangnya rasa percaya diri, sikap tidak peduli terhadap hasil belajar.
	c. Kelelahan Kognitif	c. Sulit berkonsentrasi, cepat lelah secara mental, kesulitan memahami atau mengingat informasi.
	d. Kehilangan Motivasi	d. Menurunnya keinginan belajar, tidak berinisiatif bertanya atau menjawab, menunda tugas, menganggap belajar tidak menyenangkan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Ada banyak jenis penelitian yang dapat digunakan oleh seorang peneliti. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Eksperimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Prof Sugiyono yang dikutip dari buku Dr. Abdul Muin menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan filsafat positivism yang dipakai untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dalam metode penelitian kuantitatif menggunakan instrumen penelitian, analisis datanya bersifat kuantitatif atau statistik, yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.³⁹

Tabel IV. Quasi Eksperimen

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

O₁ = Pre-test kelas eksperimen

O₁ = Pre-test kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan media *Word Search Puzzle*

O₂ = Post-test kelas eksperimen

O₂ = Post-test kelas kontrol

³⁹ Abdul Muin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Asyiq Maulana, cet ke-1 (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), hlm. 16.

Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu teori dengan menganalisis hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Setiap variabel diukur menggunakan instrumen penelitian seperti angket, tes, atau lembar observasi sehingga menghasilkan data berupa angka. Data numerik tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik yang terstruktur. Melalui proses ini, peneliti dapat mengetahui seberapa kuat hubungan antar variabel, perbedaan yang muncul antar kelompok, atau pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Pendekatan ini menekankan objektivitas, keakuratan pengukuran, dan prosedur yang sistematis untuk memperoleh kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁰

2. Waktu dan Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dimulai tanggal 15 Januari 2026 sampai dengan 15 Mei 2026 sesuai dengan jadwal pembelajaran Fikih pada kelas V Tahapan penelitian meliputi persiapan penelitian, pelaksanaan pengumpulan data melalui observasi, kuesioner/angket, dan dokumentasi, serta teknik analisis data penelitian. Penelitian bertempat di MI Negeri Tanjungpinang, yang beralamat Jl. Ir Sutami KM. 4, Kel. Tanjung Ayun

⁴⁰ Amruddin, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Sukoharjo, Pradina Pustaka, 2022), hlm. 8-9

Sakti, Kec. Bukit Bestari, Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau.⁴¹

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap pra penelitian yang diikuti oleh pengujian validitas. Setelah itu, penelitian dilanjutkan dengan empat pertemuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen, sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan. Tahapan dalam penelitian di kelas eksperimen mencakup:

a. Pertemuan pertama

Pada sesi awal, peneliti memulai proses pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dan melakukan apersepsi mengenai topik makanan halal dan haram dalam kajian fikih. Selanjutnya, peneliti membagikan angket awal (*pretest*) untuk menilai tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu, materi disajikan secara umum, dan siswa mulai dikenalkan dengan media pembelajaran berupa teka-teki kata (*Word Search Puzzle*).

b. Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media teka-teki kata (*Word Search Puzzle*) yang telah dirancang sesuai dengan materi pelajaran. Para siswa diminta untuk mencari istilah-istilah kunci yang relevan dengan

⁴¹ Profil MI Negeri Tanjungpinang, <https://daftarsekolah.net/sekolah/430140/min-tanjungpinang>

pengertian makanan halal dan haram. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Pada akhir sesi pembelajaran, dilakukan diskusi bersama mengenai hasil pekerjaan siswa.

c. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, penerapan media *Word Search Puzzle* dilakukan kembali dengan tingkat kesulitan yang lebih beragam, baik untuk individu maupun kelompok. Setelah kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan diskusi dengan siswa terkait pembelajaran.

d. Pertemuan keempat

Dalam pertemuan yang keempat, peneliti kembali memanfaatkan media teka-teki kata sebagai metode untuk menguatkan materi sekaligus sebagai evaluasi pembelajaran. Setelah itu, peserta didik diinstruksikan untuk mengisi angket akhir (*posttest*) guna menilai sejauh mana tingkat kejenuhan belajar setelah mereka menerima perlakuan tersebut.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional yang biasa digunakan oleh guru, seperti ceramah. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi awal siswa, serta *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui adanya perubahan kejenuhan belajar setelah proses pembelajaran.

B. Populasi dan Sampel

Istilah populasi dan sampel merupakan dua konsep dasar dalam penelitian. Populasi mengacu pada keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan fokus kajian.⁴² Sedangkan Sena Wahyu Purwanza dkk, Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling. Disini sampel harus benar-benar bisa mencerminkan keadaan populasi, artinya kesimpulan hasil penelitian yang diangkat dari sampel harus merupakan kesimpulan atas populasi.⁴³

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Negeri Tanjungpinang yang berjumlah 77 orang, yang tersebar dalam tiga kelas yaitu kelas V-A (26 siswa), V-B (26 siswa), dan V-C (25 siswa). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Meskipun jumlah populasi kurang dari 100, penelitian ini menerapkan teknik *cluster random sampling* yakni metode pengambilan sampel yang dimana kelompok atau kelas dipilih secara acak untuk menjadi sampel penelitian, bukan individu secara langsung. Kelas yang dipilih kemudian dijadikan subjek penelitian, dengan asumsi bahwa setiap kelas memiliki karakteristik yang relatif homogen, seperti kemampuan awal siswa yang serupa dan jumlah anggota kelas yang seimbang. Berdasarkan pemilihan secara acak tersebut, ditetapkan kelas V-B (26 siswa) sebagai kelas kontrol

⁴² Mustofa, dkk, "Memahami Populasi Dan Sampel : Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Syntax Admiration*, Vol. 5, No. 12 (Desember, 2024), hlm. 5939.

⁴³ Sena Wahyu Purwanza, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, ed. Arif Munandar (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022), hlm. 9.

yang diberikan perlakuan metode konvensional dan kelas V-A (26 siswa) sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *Word Search Puzzle*. Total subjek penelitian berjumlah 52 siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan karakteristik dan sifat suatu obyek yang diamati dalam penelitian.⁴⁴ Dalam penelitian kuantitatif hubungan variabel terhadap obyek yang diteliti karena bersifat sebab dan akibat yang terkait dengan variabel independen dan dependen. Variabel penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Variabel X (Bebas/Independen) pengaruh media *Word Search Puzzle*.
2. Variabel Y (Terikat/Dependen) kejenuhan belajar.

D. Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) adalah instrumen berupa pernyataan tertulis dengan skala Likert 1-5 dengan pengukuran terbalik untuk mengukur kejenuhan belajar, mencakup aspek kelelahan fisik, kelelahan emosional, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kejenuhan siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Word Search Puzzle* melalui *pretest* dan

⁴⁴ Nasywa Hafizah, dkk, "Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan," *Qosim: Pendidikan, Sosial & Humaniora*, Vol. 3, No. 2 (Mei, 2025), hlm. 589.

posttest. Instrumen angket tersebut disusun sesuai kisi-kisi yang berpedoman pada indikator kejenuhan belajar. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi instrumen angket:

Tabel V. Kisi-kisi Instrumen Angket

Variabel	Indikator	Deskripsi Indikator	No. Item	Jumlah
Kejenuhan Belajar (Y)	Kelelahan Fisik	Munculnya rasa lelah, lemas, dan kurang tenaga	15,17,18,21	4
		Reaksi fisik yang nampak (mengantuk, pegal, mata lelah)	16,19,20	3
	Kelelahan Emosional	Munculnya rasa bosan dan jenuh terhadap materi atau tugas	7,9,11	3
		Kehilangan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.	8,13	2
	Kelelahan Kognitif	Perasaan negative (kesal, tertekan, atau merasa terbebani)	12,14	2
		Kesulitan konsentrasi dan fokus saat belajar Fikih	1,4,6	3

		Penurunan kemampuan memahami dan mengingat materi	2	1
		Kelelahan pikiran saat mengerjakan tugas Fikih	3	1
	Kehilangan Motivasi	Tidak bersemangat dan tidak memiliki dorongan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.	5,10	2

Dalam penelitian ini, sebanyak 25 responden diluar sampel penelitian digunakan sebagai subjek untuk menguji validitas instrumen. Sebelum angket diberikan kepada responden, terlebih dahulu dilakukan Uji instrumen yaitu uji validitas dan reliabilitas guna memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak serta dapat dipercaya. Adapun pengujian ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistic versi 25 menggunakan teknik korelasi Product Moment.

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses evaluasi yang menentukan alat ukur atau instrumen benar-benar mengukur konsep atau variabel yang seharusnya diukur. Jika sebuah instrumen valid, berarti instrumen tersebut relevan dan tepat untuk tujuan penelitian yang

spesifik. Uji validitas memastikan bahwa instrumen yang akan digunakan benar-benar dapat menghasilkan data dan ini merupakan fondasi untuk memastikan kesimpulan penelitian akurat dan dapat dipercaya.⁴⁵

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket kejenuhan belajar fikih yang disusun berdasarkan skala likert 1-5 dengan pengukuran terbalik (*Reverse Scoring*). Penggunaan pengukuran terbalik dilakukan karena instrumen penelitian digunakan untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa, sehingga pemberian skor disesuaikan agar interpretasi data menjadi lebih mudah dipahami. Sehubungan dengan hal tersebut, pengujian validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi dan validitas empiris.

Uji validitas isi dilakukan melalui penilaian oleh pakar untuk menjamin kelayakan bahwa alat ukur atau instrumen yang digunakan layak sebelum diterapkan dalam penelitian. Dalam hal ini, ahli yang terlibat adalah Bapak Dr. Nahrin Ajmain, M.A., selaku dosen dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Proses penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Lembar validasi ini mencakup berbagai aspek penilaian, termasuk kejelasan

⁴⁵ Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif: Teori, Aplikasi, Dan Analisis Data*, cet ke-1 (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 112.

petunjuk pengisian, kejelasan setiap butir pernyataan, dan kesesuaian bahasa dengan standar EYD (Ejaan yang Disempurnakan). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli menunjukkan bahwa kuesioner dianggap layak untuk digunakan dalam penelitian dengan beberapa perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan.

Tidak hanya itu, pengujian validitas empiris dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS 25. Dalam penelitian ini, uji coba instrumen melibatkan 25 responden diluar sampel penelitian yaitu kelas V-C. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas setiap butir pernyataan berdasarkan hasil uji coba yang telah diperoleh. Setiap butir pernyataan pada angket diuji validitasnya menggunakan rumus korelasi Product Moment dengan cara mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS. Kriteria pengambilan keputusan uji validitas:

- 1) Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka butir pernyataan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.
 - 2) Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid dan perlu diperbaiki atau dihapus.
- Proses pengujian validitas dalam penelitian ini telah dilaksanakan dan hasilnya disajikan pada tabel berikut :

Tabel VI. Hasil Uji Validitas Instrumen Awal

No.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X1	0,249	0,396	Tidak Valid
X2	0,770	0,396	Valid
X3	0,756	0,396	Valid
X4	0,746	0,396	Valid
X5	0,670	0,396	Valid
X6	0,356	0,396	Tidak Valid
X7	0,336	0,396	Tidak Valid
X8	0,663	0,396	Valid
X9	0,619	0,396	Valid
X10	0,773	0,396	Valid
X11	0,636	0,396	Valid
X12	0,799	0,396	Valid
X13	0,606	0,396	Valid
X14	0,653	0,396	Valid
X15	0,632	0,396	Valid
X16	0,587	0,396	Valid
X17	0,442	0,396	Valid
X18	0,492	0,396	Valid
X19	0,626	0,396	Valid
X20	0,482	0,396	Valid
X21	0,854	0,396	Valid
X22	0,284	0,396	Tidak Valid
X23	0,517	0,396	Valid
X24	0,531	0,396	Valid
X25	0,637	0,396	Valid

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, diketahui bahwa instrumen angket variabel Y (kejenuhan belajar) terdiri dari 25 item pernyataan yang diuji menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 25 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat 4 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid, yaitu X1, X6, X7, dan X22 karena memiliki r-hitung

lebih kecil dari r-tabel sebesar 0,396. Sementara itu, sebanyak 21 item lainnya dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian kembali terhadap 21 item valid yang akan digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Adapun hasil pengujian validitas 21 item tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel VII. Hasil Uji Validitas Instrumen Final

No.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X1	0,761	0,396	Valid
X2	0,753	0,396	Valid
X3	0,753	0,396	Valid
X4	0,650	0,396	Valid
X5	0,693	0,396	Valid
X6	0,593	0,396	Valid
X7	0,785	0,396	Valid
X8	0,640	0,396	Valid
X9	0,806	0,396	Valid
X10	0,595	0,396	Valid
X11	0,643	0,396	Valid
X12	0,636	0,396	Valid
X13	0,585	0,396	Valid
X14	0,435	0,396	Valid
X15	0,493	0,396	Valid
X16	0,659	0,396	Valid
X17	0,528	0,396	Valid
X18	0,860	0,396	Valid
X19	0,495	0,396	Valid
X20	0,533	0,396	Valid
X21	0,674	0,396	Valid

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan parameter untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian dapat diandalkan. Fokus utamanya

adalah memastikan hasil pengukuran tetap stabil dan konsisten. Tanpa reliabilitas yang baik, data yang dihasilkan akan diragukan kualitasnya dan sulit untuk digeneralisasikan karena rentan terhadap kesalahan pengukuran.⁴⁶ Dalam penelitian ini, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana angket kejenuhan belajar dan angket penerapan media *Word Search Puzzle* memiliki tingkat konsistensi dalam mengukur kejenuhan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Fikih. Uji reliabilitas dilakukan setelah instrumen angket dinyatakan valid melalui uji validitas.

Hal ini bertujuan agar setiap butir pernyataan dalam angket mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil dan tidak berubah-ubah ketika digunakan pada waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel sangat diperlukan dalam penelitian quasi eksperimen ini karena angket digunakan sebagai alat ukur pada saat pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan kejenuhan belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media *Word Search Puzzle*. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* karena instrumen yang digunakan berbentuk angket dengan skala Likert yang memiliki

⁴⁶ Aslamiah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, cet ke-1 (Tangerang: Literasi Nusantara, 2022), hlm. 65.

lebih dari dua kategori jawaban. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan uji reliabilitas:

- 1) Jika nilai Cronbach Alpha (α) > 0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel.
- 2) Jika nilai Cronbach Alpha (α) < 0,60 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Berikut ini adalah hasil dari uji reliabilitas untuk variabel dalam penelitian ini :

Tabel VIII. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
0,929	21	Reliabel

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas untuk variabel kejenuhan belajar (Y), terlihat bahwa nilai Cronbach Alpha mencapai 0,929 yang melampaui nilai minimum yang ditetapkan yaitu 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket yang digunakan memiliki konsistensi internal yang tinggi. Dengan demikian, seluruh item pernyataan dalam angket dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

2. Observasi

Menurut Creswell yang dikutip Ilham Kamaruddin, dkk. Dalam buku metodologi penelitian kuantitatif bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan melihat langsung

peristiwa dari perilaku subjek penelitian atau situasi pada tempat terjadi peristiwa.⁴⁷ Observasi pada penelitian ini dilakukan terhadap tingkat kejenuhan belajar Fikih sebelum menerapkan penggunaan media *Word Search Puzzle* pada kelas V di MI Negeri Tanjungpinang.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti jumlah siswa, daftar hadir, foto kegiatan, jadwal pelajaran, serta data nilai hasil belajar Fikih siswa kelas V sebagai landasan awal penilaian tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum diberikan tindakan (perlakuan).

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Uji *Independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok yang independen.⁴⁸ Sebelum pengujian tersebut, perlu melakukan dengan Uji Prasyarat yaitu uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data pada variabel independen, dependen, serta hasil *pretest* dan *post-test* memiliki distribusi yang normal. Adapun dasar dari ketentuan

⁴⁷ Ilham Kamaruddin, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Diana Purnama Sari, Cet Ke-1. (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2023).

⁴⁸ Novita Sari Maria, dkk, "Analisis Penerapan Rme Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Uji Paired Sample T- Test", *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, Vol. 4 No.3 (April, 2025), hlm. 4649.

uji normalitas ini ialah, jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur statistik untuk memeriksa apakah beberapa kelompok data yang sedang dibandingkan memiliki varian (keragaman) yang sama atau setara.⁴⁹ Adapun dasar dari pengambilan keputusan uji homogenitas adalah: Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen

2. Uji Independent Sampel t-test

Uji *Independent Sample T-Test* merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata antara dua kelompok subjek yang berbeda dan tidak saling berhubungan.⁵⁰ Dasar pengambilan keputusan dengan taraf signifikansi yaitu: Jika Sig > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a gagal diterima. Jika Sig < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 gagal diterima.

⁴⁹ Nurhaswinda, "Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS," *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1, no. 2 (2025): 55–68.

⁵⁰ Retno Palupi, dkk, "Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Menggunakan Metode Independent Sample T- Test," *Informatic Technology And Communication*, Vol. 5, No. 1 (Juli, 2021), hlm. 47.

3. Uji Paired Sample t-Test

Paired Sample t-Test adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara dua sampel yang saling berpasangan. Uji ini umumnya digunakan untuk menganalisis perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dalam suatu penelitian.⁵¹ Menurut Widiyanto, dikutip Anisyah Kaporina, dkk, *Paired Sample t-Test* merupakan salah satu teknik pengujian yang digunakan untuk menilai efektivitas suatu perlakuan, yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Akan dianalisis menggunakan bantuan SPSS dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } T_{hit} = \frac{D}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

T = nilai t hitung

D = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N = jumlah sampel

Dasar pengambilan keputusan dengan taraf signifikansi :

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak

⁵¹ Anisyah Kaporina, dkk, "Analisis Tingkat Pengangguran Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Sign test, Wilcoxon Test dan Paired Sample t-test" *Jurnal Semiotika*, Vol. 2, No. 1 (2023), hlm. 97

4. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.⁵² Dalam penelitian ini, uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Nilai koefisien determinasi diperoleh melalui analisis regresi sederhana dengan melihat nilai *R Square* (R^2) pada table *Model Summary* yang dihasilkan oleh program IBM SPSS Statistik.

Nilai *R Square* (R^2) menunjukkan besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen yang dinyatakan dalam bentuk persentase (%). Semakin besar nilai koefisien determinasi, semakin besar pula pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar penelitian.

Perhitungan koefisien determinasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

R^2 = Nilai koefisien determinasi (*R Square*) yang diperoleh dari hasil analisis regresi sederhana

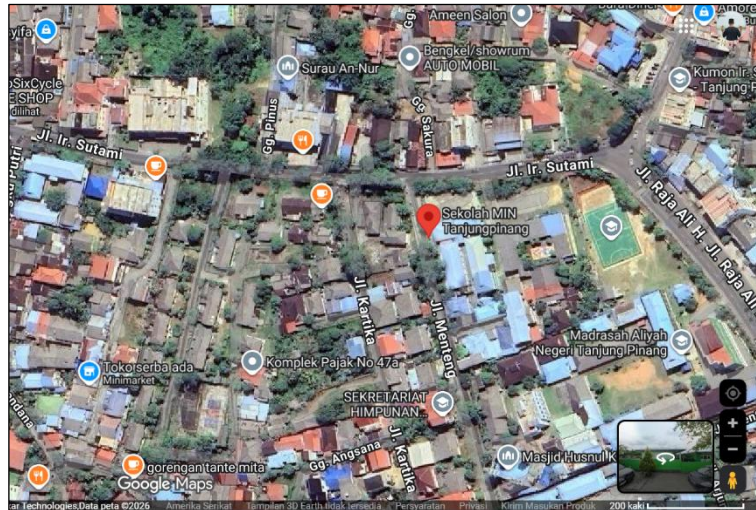
⁵² Nina Shabrina, "Pengaruh Motivasi Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV Muslim Galeri Indonesia," *Jurnal Madani*, Vol. 3, No. 2 (2020). Hlm. 170.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi

1. Letak Geografis MI Negeri Tanjungpinang



Gambar I. Letak Geografis MI Negeri Tanjungpinang
(Sumber : Google Maps, 2026)

MI Negeri Tanjungpinang terletak di Jl. Ir Sutami KM. 4, Kel. Tanjung Ayun Sakti, Kec. Bukit Bestari, Kota Tanjungpinang, Provinsi Kepulauan Riau.⁵³ Secara geografis, Tanjungpinang terletak di Pulau Bintan, Provinsi Kepulauan Riau, dengan posisi geografis pada kisaran 0°51'-0°59' Lintang Utara dan 104°23'-104°34' Bujur Timur.

2. Sejarah Singkat MI Negeri Tanjungpinang

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Tanjungpinang merupakan lembaga pendidikan Islam di Provinsi Kepulauan Riau yang lahir dari dedikasi para tokoh agama setempat. Sejarahnya berawal pada tahun 1981 sebagai madrasah tertua di wilayah Berakit, Kabupaten Kepulauan Riau

⁵³ Profil MI Negeri Tanjungpinang, <https://daftarsekolah.net/sekolah/430140/min-tanjungpinang>

(saat itu masih berstatus sebagai kelas jauh). Transformasi besar terjadi pada 17 Maret 1997, yang mana melalui Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 107 Tahun 1997, lembaga ini resmi menyandang status negeri. Sejak saat itu, MI Negeri Tanjungpinang berkomitmen penuh dalam mencerdaskan generasi muda serta menanamkan nilai-nilai religius sebagai fondasi karakter untuk menghadapi tantangan zaman.

Dalam perjalanan selama empat dekade, MI Negeri Tanjungpinang telah melewati berbagai periode kepemimpinan yang berkesinambungan. Berikut adalah daftar kepala madrasah yang pernah menjabat:

- a. Bahar (1981–1984)
- b. Saidun (1984–1989)
- c. M. Amin (1989–1991)
- d. Sudikno, S.Ag. (1991–1994)
- e. Ridwan (1994–1996)
- f. Drs. Jasmat (1996–1998)
- g. Dra. Hj. Al Husna (1998–2007)
- h. Dra. Hj. Ida Rozalina (2007–2017)
- i. Ida Nuryati, S.Ag. (2017–2021)
- j. Suriyati, S.Ag. (2021–awal 2026)
- k. Asra, S.Ag. (Maret 2026–Sekarang)

Kondisi MI Negeri Tanjungpinang saat ini telah berkembang menjadi salah satu madrasah unggulan di Kota Tanjungpinang dan

Provinsi Kepulauan Riau. Pertumbuhan ini terlihat sangat signifikan; bermula dari institusi kecil dengan puluhan murid, saat ini tercatat memiliki 664 siswa yang dibina oleh 37 tenaga pendidik dan kependidikan. Tingginya jumlah peserta didik ini mencerminkan besarnya kepercayaan masyarakat terhadap kualitas pendidikan di MI Negeri Tanjungpinang, menjadikannya solusi utama bagi orang tua yang menginginkan keseimbangan antara kurikulum umum dan pendidikan Islam yang kuat di tengah arus globalisasi.

3. Identitas MI Negeri Tanjungpinang



Gambar II. Logo MI Negeri Tanjungpinang
(Sumber: Dokumen Profil Sekolah Bidang Kurikulum, 2026)

Nama Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah Tanjungpinang
No. Statistik Sekolah	: 11121720001
NPSN	: 60206117
Tipe Sekolah	: C
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi Sekolah	: B
Alamat sekolah	: Jl. Ir Sutami Km. 4 No. 31
Kelurahan	: Tanjung Ayun Sakti
Kecamatan	: Bukit Bestari

Kab/Kota : Tanjungpinang
Provinsi : Kepulauan Riau
Kode Pos : 29122
No Telp/HP : (0771) 311505
Email : mintanjungpinang32@gmail.com
Tahun didirikan : 1980
Tahun Beroperasi : 1981
Kepemilikan : Hak Pakai
1. Status Tanah : Negara
2. Luas Tanah : 5.160 m²
Status Bangunan : Hak Milik Sendiri

4. Visi dan Misi Tanjungpinang

a. Visi MI Negeri Tanjungpinang

“Terwujudnya murid MI Negeri Tanjungpinang yang santun, tanggap, cakap dan cerdas tanggung jawab dalam berfikir, berbuat yang dilandasi iman dan taqwa”

b. Misi MI Negeri Tanjungpinang :

- 1) Meningkatkan suasana lingkungan sekolah yang Islami
- 2) Menggali dan menumbuh kembangkan karakter dengan kecakapan melalui kegiatan pembelajaran ekstra kurikuler dan kokurikuler serta berprestasi dalam berkompetisi

6. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Berikut data tenaga pendidik dan kependidikan MI Negeri

Tanjungpinang:

No.	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Suriyati, S.Ag	Kepala Madrasah	PNS
2	Suttini.S.Pd.I	Guru	PNS
3	Ikasari.S.Pd.I	Guru	PNS
4	Hayzar.S.Pd.I	Guru	PNS
5	Yugianto	Tata Usaha	PNS
6	Rustini.S.Pd.I	Guru	PNS
7	Mohd.Ilahi.S.Pd.I	Guru	PNS
8	Rosita.S.Pd.I	Guru	PNS
9	Herlina Hariana.S.P si	Guru	PNS
10	Supartini.S.Pd.I	Guru	PNS
11	Masnepi, S.H.I	Guru	PNS
12	Catur Budi Cahyono, S.Sy	Guru	PNS
13	Wahyufitri, S.Ag	Guru	PNS
14	Sarfiyatun, S.Pd.I	Guru	PNS
15	Mukholid, S.Pd	Guru	PNS
16	Efendi, S.Pd	Guru	PNS
17	Dian Hapsari, S.Pd	Guru	PNS
18	Masroito, S.Pd	Guru	PNS
19	Raja Nurhadijah, S.Pd.I	Guru	PNS
20	Risma Rusnilawati, S.Pd	Guru	PNS
21	Salwani, A.Md	Tata Usaha	PNS
23	Hasmi.S.Ag	Guru	Honorar
24	Yuliana Sari Simamora, S.Pd.	Guru	Honorar
25	Asmaul Mardhiyati, S.Pd.I	Guru	Honorar
26	Johari, S.Pd	Guru	Honorar
27	Rasidi, SH	Guru	Honorar
28	Yulipar, S.Pd. M,Pd	Guru	Honorar
29	Rince Murnia	Guru	Honorar
30	Tri Murdiono, S.Pd	Guru	Honorar
31	Mohd. Safaruddin	Satpan	Honorar
32	Sy Kay	Petugas Kebersihan	Honorar

Gambar IV. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

(Sumber: Dokumen Profil Sekolah Bidang Kurikulum, 2026)

7. Data Kesiswaan

Berikut ini data siswa MI Negeri Tanjungpinang pada tahun 2021-2024:

KELAS	TAHUN 2021			TAHUN 2022			TAHUN 2023			TAHUN 2024		
	LK	PR	JML	LK	PR	JML	LK	PR	JML	LK	PR	JML
I	28	38	66	26	29	55	50	47	97	85	85	170
II	23	37	60	21	39	60	47	42	89	72	59	131
III	24	29	53	26	34	60	27	28	55	42	52	94
IV	30	30	60	28	29	57	20	46	66	34	41	75
V	31	26	57	28	28	56	27	38	65	48	53	101
VI	30	31	61	27	28	55	28	31	59	42	45	87
JML	166	191	354	156	187	343	199	232	497	323	335	658

Gambar V. Data Kesiswaan MI Negeri Tanjungpinang
(Sumber: Dokumen Profil Sekolah Bidang Kurikulum, 2026)

8. Sarana dan Prasarana

Berikut ini data sarana dan prasarana yang dimiliki MI Negeri Tanjungpinang:

No.	Jenis Prasarana	Ketersediaan			Jumlah
		Ada Kondisi Baik	Ada Kondisi Rusak	Tidak Ada	
1	Ruang Kelas	12			12
2	Ruang Perpustakaan	1			1
3	Ruang Laboratorium IPA	-			-
4	Ruang Laboratorium Biologi	-			-
5	Ruang Laboratorium Fisika	-			-
6	Ruang Laboratorium Kimia	-			-
7	Ruang Laboratorium Komputer	-			-
8	Ruang Laboratorium Bahasa	-			-
9	Ruang Pimpinan	1			1
10	Ruang Guru	1			1
11	Ruang Tata Usaha	1			1
12	Tempat Ibadah	1			1
13	Ruang Konseling	-			-
14	Ruang UKS	1			1
15	Ruang Organisasi Kesiswaan	-			-
16	Jamban	6	3		9
17	Gudang	-	1		1
18	Ruang Sirkulasi	-			-
19	Tempat Bermain/berolahraga	1			1
20	Kantin	1			1
21	Tempat Parkir	1			1

Gambar VI. Data Sarana dan Prasarana MI Negeri Tanjungpinang
(Sumber: Dokumen Profil Sekolah Bidang Kurikulum, 2026)

B. Penyajian Data

Penyajian data merupakan upaya menyusun dan mengorganisasi informasi sehingga dapat menggambarkan kesimpulan serta menjadi dasar dalam pengambilan tindakan. Tujuan dari penyajian data adalah untuk mempermudah pemahaman terhadap informasi yang disajikan.⁵⁵ Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan skor total yang diperoleh dari angket skala Likert 1-5 dengan pengukuran terbalik (*Reverse Scoring*). Adapun ketentuan pemberian skor dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IX. Skala Likert Pengukuran Terbalik

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	1
Sering	2
Kadang-kadang	3
Jarang	4
Tidak Pernah	5

Berdasarkan tabel tersebut, digunakan pengukuran terbalik karena instrumen penelitian mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa. Dengan demikian, semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan tingkat kejenuhan belajar yang semakin rendah, sedangkan skor yang rendah menunjukkan kejenuhan belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, data penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

⁵⁵ Prihaten Maskhuliah dkk, "Membuat Data Berbicara : Tips & Trik Penyajian Data Statistik Yang Menarik Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan," *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 02 (2025): 704–708.

1. Data Kelas Kontrol

Data kelas kontrol meliputi hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah pembelajaran dengan metode konvensional. Berikut tabel hasil kuesioner *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol:

Tabel X. Hasil Kuesioner Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Hasil Kelas Kontrol		
Responden	Pretest	Posttest
X1	70	72
X2	65	68
X3	80	74
X4	75	76
X5	52	62
X6	65	68
X7	50	58
X8	57	60
X9	70	75
X10	76	67
X11	68	70
X12	60	68
X13	78	82
X14	77	80
X15	59	68
X16	55	60
X17	78	80
X18	61	66
X19	74	78
X20	62	73
X21	72	60
X22	72	65
X23	58	63
X24	65	68
X25	68	62
X26	70	61
Rata-rata	66,808	68,615

Sumber: Hasil olahan data penelitian, 2026

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengolahan instrumen kuesioner kejenuhan belajar yang terdiri dari 21 item pada kelas kontrol yang telah dihitung dalam bentuk skor total. Instrumen disebarkan kepada 26 siswa kelas V-B sebagai kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,808 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 68,615. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest*. Mengingat variabel yang diteliti adalah kejenuhan belajar yang bersifat negatif serta menggunakan skala terbalik, di mana skor rendah menunjukkan tingkat kejenuhan belajar yang tinggi dan skor tinggi menunjukkan tingkat kejenuhan belajar yang rendah, maka peningkatan skor tersebut mengindikasikan adanya penurunan kejenuhan belajar siswa. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol masih tergolong rendah sehingga dapat dikatakan bahwa penurunan kejenuhan belajar siswa pada kelas kontrol belum menunjukkan perubahan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

2. Data Kelas Eksperimen

Data pada kelas eksperimen mencakup hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Word Search Puzzle*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah penerapan media pembelajaran guna mengetahui adanya perubahan tingkat kejenuhan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Melalui

perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, peneliti dapat melihat pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap kejenuhan belajar siswa pada kelas eksperimen. Berikut ini adalah tabel hasil penelitian pada kelas kontrol:

Tabel XI. Hasil kuesioner *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil Kelas Eksperimen		
Responden	Pretest	Posttest
X1	82	91
X2	78	88
X3	76	89
X4	70	100
X5	76	84
X6	64	70
X7	72	104
X8	66	78
X9	70	98
X10	85	75
X11	68	96
X12	64	75
X13	71	100
X14	80	88
X15	68	76
X16	69	88
X17	68	87
X18	82	86
X19	68	86
X20	80	78
X21	78	82
X22	65	85
X23	79	94
X24	75	96
X25	76	98
X26	68	92
Rata-rata	73	87,846

Sumber: Hasil olahan data penelitian, 2026

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengolahan instrumen kuesioner kejenuhan belajar yang terdiri dari 21 item pada kelas eksperimen yang telah dihitung dalam bentuk skor total. Instrumen disebarkan kepada 26 siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 73 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,846. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah penerapan media pembelajaran *Word Search Puzzle*.

Selain penyajian data kelas *pretest* dan *posttest*, penelitian ini turut menyajikan hasil uji prasyarat analisis serta uji hipotesis dalam bagian hasil penelitian. Berikut ini adalah penyajian data hasil uji prasyarat dan uji hipotesis tersebut:

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk* disajikan sebagai berikut:

Tabel XII. Hasil Uji Normalitas dengan *Shapiro-Wilk*

Uji Normalitas		
Data	Nilai Sig.	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol	0,469	Normal
Posttest Kelas Kontrol	0,213	Normal
Pretest Kelas Eksperimen	0,124	Normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,702	Normal

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel diatas, pengujian dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* mengingat

jumlah sampel pada masing-masing kelompok berjumlah 26 responden ($n < 50$). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada kelas kontrol untuk data *pretest* sebesar 0,469 dan *posttest* sebesar 0,213. Sementara pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,124 dan *posttest* sebesar 0,702. Mengingat seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians, antar kelompok sampel. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *software* IBM SPSS versi 25. Adapun hasil homogenitas menggunakan uji Levene pada tabel berikut:

Tabel XIII. Hasil Uji Homogenitas dengan Uji *Levene*

Uji Homogenitas		
Data	Nilai Sig.	Keterangan
Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	0,281	Homogen

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan *Levene* pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) berdasarkan *Mean* sebesar 0,281. Selain itu, nilai signifikansi berdasarkan *Median* adalah sebesar 0,251, dan

berdasarkan *Trimmed Mean* sebesar 0,274. Mengingat seluruh nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0.05 (Sig. > 0,05), Maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen.

4. Uji Hipotesis

a. Uji *Independent Sample t-Test*

Uji statistik ini digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata dari dua kelompok yang berbeda dan tidak saling berkaitan, dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan secara statistik di antara keduanya. Berikut hasil dari uji *Independent Sample t-Test*:

Tabel XIIIIV. Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

Uji <i>Independent Sample t-Test</i>		
Data	Sig (2-tailed)	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol Vs Pretest Kelas Eksperimen	0.004	Berbeda
Posttest Kelas Kontrol Vs Posttest Kelas Eksperimen	0,000	Berbeda

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada tahap *pretest* sebesar $0,004 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kejenuhan belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan diberikan. Sementara itu, pada tahap *posttest*, diperoleh nilai signifikansi

sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan.

Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh nyata dari penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa. Meskipun terdapat perbedaan kemampuan atau kondisi awal pada saat *pretest*, namun setelah perlakuan diberikan, perbedaan tersebut tetap terlihat secara signifikan dengan selisih rata-rata yang tajam pada hasil *posttest*. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media *Word Search Puzzle* memberikan dampak yang lebih efektif dalam menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.

b. Uji *Paired Sample t-Test*

Uji *Paired Sample t-Test* bertujuan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dengan menganalisis perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Melalui uji ini dapat diketahui apakah penerapan media *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh terhadap tingkat kejenuhan belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Berikut hasil uji *Paired Sample t-Test*:

Tabel XIV. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Uji <i>Paired Sample t-Test</i>		
Data	Sig (2-tailed)	Keterangan
Pretest Vs Posttest Kontrol	0,150	Tidak Berbeda
Pretest Vs Posttest Eksperimen	0,000	Berbeda

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

Berdasarkan data penelitian yang disajikan pada tabel tersebut, hasil uji *Paired Sample t-Tes* menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,150. Mengingat nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,150 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan skor *posttest* pada kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa kondisi kejenuhan belajar siswa pada kelas tersebut cenderung tetap atau tidak mengalami penurunan berarti tanpa adanya intervensi khusus.

Berbeda halnya dengan hasil pengujian pada kelas eksperimen yang di mana menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat nyata antara skor *pretest* dan skor *posttest*. Hasil ini membuktikan bahwa pemberian perlakuan menggunakan media *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penurunan tingkat kejenuhan belajar siswa. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan positif dari tahap *pretest* ke tahap *posttest* pada kelas eksperimen setelah diterapkannya media pembelajaran tersebut.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas V MI Negeri Tanjungpinang. Nilai koefisien determinasi diperoleh melalui analisis regresi sederhana dengan melihat nilai *R Square* (R^2) pada tabel *Model Summary* yang dihasilkan oleh program IBM SPSS 25.

Tabel XVI. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi	
Data	Nilai
<i>R Square</i> (R^2)	0,598

Sumber: Hasil olahan data menggunakan IBM SPSS 25

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada table tersebut, diperoleh nilai *R Square* (R^2) sebesar 0,598. Nilai tersebut menunjukkan besarnya pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Nilai *R Square* masih berbentuk desimal, sehingga untuk mengetahui besarnya pengaruh dalam bentuk persentase dilakukan perhitungan koefisien determinasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KD = R^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,598 \times 100\%$$

$$KD = 59,8\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi, diperoleh nilai sebesar 59,8%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh sebesar 59,8% terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas V di MI Negeri Tanjungpinang. Adapun sebesar 40,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti.

C. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini merupakan rangkaian prosedur sistematis untuk mengolah dan menafsirkan informasi guna membuktikan pengaruh media *Word Search Puzzle* terhadap kejenuhan belajar siswa kelas V MI Negeri Tanjungpinang pada mata pelajaran Fikih. Sebelum memasuki tahap pengujian statistik, peneliti terlebih dahulu melakukan teknik observasi langsung di dalam kelas untuk menangkap fenomena nyata di lapangan. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi indikator kejenuhan secara visual, seperti banyaknya siswa yang menopang dagu, sering menguap, tidak fokus pada penjelasan guru, hingga adanya perilaku destruktif kecil seperti mencoret-coret buku karena merasa bosan dengan metode ceramah yang monoton. Hasil observasi awal ini menjadi landasan kuat bagi peneliti dalam

menentukan perlunya intervensi media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner yang terlebih dahulu melalui tahap uji validitas ahli kepada validator. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan dalam angket telah sesuai dengan indikator kejenuhan belajar dan layak secara teoritis sebelum disebarkan kepada responden. Setelah mendapatkan persetujuan dari validator, instrumen kemudian di uji secara empiris. Dari total 25 butir pertanyaan yang diujikan, terdapat 21 item yang dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung di atas r tabel (0,396), sementara 4 item lainnya tidak disertakan dalam penelitian. Pengolahan data dilakukan menggunakan skor total dari angket skala Likert dengan teknik pengukuran terbalik, di mana skor yang semakin tinggi mengindikasikan tingkat kejenuhan yang semakin rendah, sebaliknya jika skor rendah tingkat kejenuhan semakin tinggi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terlihat perbedaan yang sangat mencolok antara kedua kelompok penelitian. Pada kelas kontrol, skor rata-rata *pretest* sebesar 66,808 hanya mengalami peningkatan kecil menjadi 68,615 pada *posttest*. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan, yakni dari rata-rata *pretest* sebesar 73 menjadi 87,846 pada tahap *posttest*.

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti menerapkan uji prasyarat dengan teknik *Shapiro-Wilk* untuk mendeteksi normalitas data. Peneliti

memilih teknik *Shapiro-Wilk* dalam uji normalitas karena jumlah sampel penelitian ini relatif kecil, yaitu di bawah 50 responden per kelas. Penggunaan *Shapiro-Wilk* dinilai lebih akurat dan memiliki tingkat sensitivitas yang lebih tinggi untuk mendeteksi kenormalan data pada sampel berukuran kecil dibandingkan teknik *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji menunjukkan bahwa pada kelas kontrol, nilai signifikansi (Sig) untuk *pretest* sebesar 0,469 dan *posttest* sebesar 0,213. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,124 pada *pretest* dan 0,702 pada *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian untuk uji homogenitas *Levene's Test* diperoleh nilai signifikansi 0,585 (Sig) berdasarkan *mean* 0,281, *median* 0,251, *median adjusted df* 0,251, dan *trimmed mean* 0,274 seluruhnya lebih besar dari 0,05, sehingga varians data penelitian dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk pengujian statistik parametrik.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk melihat perbedaan pengaruh yang dihasilkan antara kedua kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig 2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Dari hasil uji yang diperoleh dari nilai *pretest*, nilai signifikansi sebesar 0,004 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen sebelum perlakuan. Kemudian dilakukan uji *Independent Sample t-Test*, nilai *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan kejenuhan belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pengujian diperkuat dengan uji *Paired Sample t-Test* yang dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas. Pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,150 ($>0,05$) yang berarti tidak adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* serta dapat dikatakan juga tidak terjadi penurunan kejenuhan yang berarti pada kelas kontrol. Sementara kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi yang berbeda dengan kelas kontrol yaitu sebesar 0,000 ($<0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, sehingga terjadi peningkatan setelah perlakuan. Dengan demikian penerapan media *Word Search Puzzle* berpengaruh terhadap kejenuhan belajar siswa pada kelas eksperimen, sebaliknya dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak adanya pengaruh terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa.

Hasil pengujian statistik tersebut juga didukung oleh dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan dokumentasi penelitian, siswa pada kelas eksperimen terlihat aktif bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan lembar *Word Search Puzzle*, berdiskusi mengenai istilah-istilah Fikih yang ditemukan, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan pembelajaran. Siswa tampak lebih fokus mengikuti kegiatan pembelajaran dan terlibat secara aktif dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan.

Dokumentasi juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak lagi berpusat sepenuhnya pada guru. Keterlibatan siswa dalam mencari kata, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil temuan menunjukkan bahwa media *Word Search Puzzle* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan dokumentasi ini sejalan dengan hasil analisis statistik yang menunjukkan adanya penurunan kejenuhan belajar pada kelas eksperimen setelah penerapan media *Word Search Puzzle*.

Besarnya pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa diperoleh melalui perhitungan koefisien determinasi yang menghasilkan nilai sebesar 59,8%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh sebesar 59,8% terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas V di MI Negeri Tanjungpinang. Adapun sebesar 40,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas V di MI Negeri Tanjungpinang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan, maka didapatkan hasil kesimpulan sebagaimana berikut ini:

1. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,000 (Sig.< 0,05). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diterapkan media *Word Search Puzzle* terhadap kejenuhan belajar Fikih siswa kelas V MI Negeri Tanjungpinang. Temuan ini diperkuat melalui uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, sehingga penggunaan media *Word Search Puzzle* mampu mengurangi kejenuhan belajar siswa.
2. Besarnya pengaruh penggunaan media *Word Search Puzzle* terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa diperoleh melalui perhitungan koefisien determinasi sebesar 59,8%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh sebesar 59,8% terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas V di MI Negeri Tanjungpinang, sedangkan sebesar 40,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Word*

Search Puzzle memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan pembelajaran yang sebagaimana berikut ini:

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti *Word Search Puzzle*, dalam proses pembelajaran. Penggunaan media tersebut terbukti dapat membantu mengurangi kejenuhan belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan agar lebih aktif dan mampu meningkatkan keterlibatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses belajar dapat membantu mengurangi rasa bosan serta mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan dan menerapkan media

pembelajaran yang kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana, pelatihan bagi guru, maupun kerja sama dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang mampu meminimalkan kejenuhan belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan media, metode, variabel, maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran, khususnya dalam upaya mengatasi kejenuhan belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Haya Nisrina, dkk. "Gambaran Penggunaan Media Word Search Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* 3, no. 4 (2025)
- Aisyah, Siti. "Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam." *Tadiban: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2022)
- Aisyah, Siti, dkk. "Mereduksi Kejenuhan Belajar Siswa Dengan Cognitive Behavior Therapy Melalui Layanan Dasar Pada Siswa SMA N 6 Kota Jambi Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling Universitas Jambi." *Jurnal Pendidikan : SEROJA* 2, no. 2 (2023)
- Andika, Ni Luh Putu, dkk. "Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2025)
- Angelie, Ayu, Wardatul Chumairoh, Ahmad Nurefendi Fradana, dan Muhammadiyah Sidoarjo. "Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Cokroaminoto Juornal of Primary Education* 8, no. 2 (2025)
- Aslamiah. *Metodologi Penelitian Kuantitaif*. Cet ke-1. Tangerang: Literasi Nusantara, 2022.
- Azhar, Ihsan Satria, dkk. "Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fikih Dalam Mengenalkan Hukum Islam Di Madrasah Ibtidaiyah." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (2025)
- Fandi Rosi Sarwo Edi. *Asesmen Dan Intervensi Psikososial*. Edited by Fandi Rosi Sarwo Edi. 1. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021.
- Fatchurahman, M, dkk. "Implementasi Media Pembelajaran Word Search Puzzle Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik." *Journal of Innovative and Creativity* 5, no. 2 (2025)

- Fitria, Tira Nur. "The Effectiveness Of Word Search Puzzles Game In Improving Student's Vocabulary: A Systematic Literature Review." *Pioneer: Journal of Language and Literature* 15, no. 1 (2023)
- Gafrawi, dan Mardianto. "Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah." *Al-gazali Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2023)
- Hadi, Sholikhul, dan Raharjo. "Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Semarang." *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 5, no. 1 (2024)
- Hafizah, Nasywa, dkk. "Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan." *Qosim: Pendidikan, Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025)
- Kamaruddin, Ilham, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Diana Purnama Sari. Cet Ke-1. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Khoirunnisa, Afifah, dan Muhamad Uyun. "Kejenuhan Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Akademik" 7, no. 2 (2024)
- Kurnia, Dedeh. "Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor - Faktor Yang Melatarbelakangi Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga." *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2021)
- Lidia, Zahra. "Indikator Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Dalam Matematika." *Jurnal Pendidikan : SEROJA* 2, no. 3 (2023)
- Maria, Novita Sari, Siti Khafifah F, Afta Geosasmita Saragih, Aini Wardana, Ningsih Sagala, dan Ruth Sahanaya Manik. "Analisis Penerapan Rme Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Uji Paired Sample T- Test" 4, no. 3 (2025)

- Markum, Ria Aulia. "Pengaruh Media Word Search Puzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMPN 26 Bandung." *Universitas Pendidikan Indonesia* (2021).
- Maskhuliah, Prihaten, dkk. "Membuat Data Berbicara : Tips & Trik Penyajian Data Statistik Yang Menarik Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan." *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 02 (2025)
- Muin, Abdul. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Asyiq Maulana. Cet ke-1. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023.
- Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Edited by Hisbiyatul Hasanah. Cetakan 1. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Mustofa, Dina Herimna, dkk. "Memahami Populasi Dan Sampel : Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 12 (2024)
- Musyaffak, Ahmad Bahrul, dan Mohammad Saat Ibnu Waqfin. "Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Nizhamiyah Ploso Jombang." *Islamika: Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 4 (2023)
- Mutafaridho, Isma Husna Laili. "Mengatasi Kejenuhan Belajar (Burn Out) Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran Guru Di MI Raudlatut Tholabah Kranding Mojo Kediri." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 3 (2024)
- Mutiara Ina Saifara. "Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Penguasaan Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas X Perhotelan SMKN 1 Lamongan Abstrak." *Jurnal Bahasa Mandarin* 4, no. 1 (2020)
- Nurhaswinda. "Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS." *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1, no. 2 (2025)

- Nurhidayati, Voni, dkk. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023)
- Palupi, Retno, dkk. "Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Menggunakan Metode Independent Sample T- Test." *Informatic Technology And Communication* 5, no. 1 (2021)
- Purwanza, Sena Wahyu. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Edited by Arif Munandar. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Rosidah, Kholifatur, dan Agung Purwono. "Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Muatan IPA Materi Siklus Hidup Di MI Setia Bhakti Trawas." *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (2022)
- Rosmaidah, Siti, dkk. "Gambaran Kejenuhan Belajar Siswa SMK Kelas X." *Fokus: Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan* 4, no. 4 (2021)
- Sari, Indri Maya, dkk. "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah" 4, no. 2 (2024)
- Sartika, Riski Ninda. *Problematika Pembelajaran Fikih Siswa Kelas VIII-A Mts Al-Hidayah Desa Teluk Panji VI Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan*, 2023.
- Selvi. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Di SD Negeri 215 Libukang." *Institut Agama Islam Negeri Parepare* (2025)
- Setiawan, Ridho, dkk. "Faktor Determinan Penyebab Kejenuhan Belajar Pada Siswa." *Jurnal Psikoedukasia* 1, no. 3 (2024)

- Shabrina, Nina. “Pengaruh Motivasi Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV Muslim Galeri Indonesia.” *Jurnal Madani* 3, no. 2 (2020)
- Siswondo, Rinto, dan Lasia Agustina. “Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika.” *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 1, no. 80 (2021)
- Syafitri, Rizki Ananda, dkk. “Kejenuhan Belajar :Dampak Dan Pencegahan.” *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2022)
- Triyani. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Word Search Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi.” *Universitas Jambi* (2021)
- Yusup, Ainiyah Hidayanti, dkk. “Literature Review : Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial.” *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi* 3, no. 5 (2023)
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif: Teori, Aplikasi, Dan Analisis Data*. Cet ke-1. Yogyakarta: Deepublish, 2021.