

STRATEGI PENERAPAN MEDIA POWERPOINT DAN PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN PAI di UPT SMPN 3 GRESIK

Rahma Dea Agustin¹, Abd. Muqit²
PAI UIN Sunan Ampel Surabaya¹
PAI UIN Sunan Ampel Surabaya²
Alamat e-mail : 1rahmadeaagstn@gmail.com,
Alamat e-mail : 2h.abd.muqit@uinsa.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the need for innovative, engaging, and interactive learning approaches to foster students' critical thinking skills and increase their learning motivation. The purpose of this study is to describe the strategy of implementing PowerPoint media and the educational snakes-and-ladders game in Islamic Religious Education (PAI) learning for seventh-grade students at UPT SMPN 3 Gresik, as well as to analyze the obstacles encountered and the efforts made by educators to overcome them. This study employs a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings reveal that the use of learning media creates a joyful and collaborative learning atmosphere and encourages students to think critically in understanding religious concepts. The obstacles identified include lack of student attention, laziness, weak memory retention, and dishonest behavior in learning. Educators address these issues through the implementation of discipline, habituation of honesty values, the use of question-and-answer and discussion methods, and more effective classroom management. In conclusion, the strategy of integrating PowerPoint media and the educational snakes-and-ladders game has proven effective in improving students' critical thinking and learning motivation, making it an interactive, enjoyable, and meaningful innovation in PAI learning.

Keywords: Instructional Strategies, PowerPoint, Educational Games, Islamic Religious Education, Learning Motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan inovasi pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menumbuhkan pola pikir kritis serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi penerapan media PowerPoint dan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII UPT SMPN 3 Gresik, serta menganalisis hambatan yang dihadapi dan upaya pendidik dalam mengatasinya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan

data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memahami konsep-konsep keagamaan. Hambatan yang dihadapi meliputi kurangnya perhatian siswa, sikap malas, daya ingat yang lemah, serta perilaku tidak jujur dalam belajar. Pendidik mengatasinya melalui penerapan disiplin, pembiasaan nilai kejujuran, penerapan metode tanya jawab dan diskusi, serta pengelolaan kelas yang lebih efektif. Dengan demikian, strategi penerapan media PowerPoint dan permainan edukatif ular tangga terbukti mampu meningkatkan pola pikir kritis dan motivasi belajar siswa, serta menjadi bentuk inovasi pembelajaran PAI yang interaktif, menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran, PowerPoint, Permainan edukatif, Pendidikan Agama Islam, Motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dan terencana dalam upaya mengembangkan potensi diri siswa, baik secara jasmani maupun rohani. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tugas belajar, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta mengimplementasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pendidikan tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus memperhatikan berbagai komponen penting seperti tenaga pendidik, siswa, interaksi edukatif, tujuan, serta isi pendidikan. Selain itu, keberhasilan pendidikan juga sangat bergantung pada sarana prasarana, kurikulum, model pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Unsur-unsur tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, berkualitas,

dan selaras dengan tujuan pembelajaran (Rahmah et al., 2024).

Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan baru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan media PowerPoint dan permainan edukatif ular tangga. PowerPoint digunakan sebagai media digital yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sistematis melalui kombinasi teks, gambar, audio, serta video (Hayati & Artikel, 2024). Menurut Heinich ddk, media pembelajaran berbasis digital dapat memperkaya kegiatan belajar mengajar dengan menghadirkan

elemen visual, audio, dan animasi yang menarik. Penggunaan PowerPoint tidak hanya mempermudah dalam penyampaian informasi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Putra, 2024).

Sementara itu, permainan edukatif ular tangga digunakan sebagai media interaktif yang dapat mengasah kemampuan kognitif dan motorik siswa. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan ular tangga juga berfungsi memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dengan menanamkan konsep konsep pembelajaran secara tidak langsung melalui aktivitas permainan yang edukatif dan menarik (Nasa'i & Sari, 2023). Namun, dalam penerapannya tentu terdapat berbagai hambatan yang perlu diatasi, seperti kurangnya perhatian siswa, sikap pasif dalam mengikuti pembelajaran, serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat agar

penggunaan media PowerPoint dan permainan ular tangga dapat berjalan efektif serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat MBKM di sekolah, proses pembelajaran PAI di UPT SMPN 3 Gresik masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran manual berupa buku paket. Hal ini menyebabkan suasana belajar cenderung monoton, sehingga motivasi dan partisipasi siswa belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mendeskripsikan strategi penerapan media PowerPoint dan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran, mengidentifikasi hambatan yang muncul selama pelaksanaannya, serta menganalisis upaya yang dilakukan pendidik dalam mengatasi hambatan tersebut.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah mengenai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama

Islam (PAI). Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi serta pola pikir kritis siswa, dan menjadi masukan bagi sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan media digital dan permainan edukatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media PowerPoint dan permainan edukatif ular tangga diharapkan tidak hanya menjadi inovasi menarik dalam proses belajar mengajar, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Pemilihan metode penelitian ini didasarkan pada karakteristik subjek penelitian, yaitu siswa, yang menjadi pusat dalam memahami pengalaman belajar mereka. Pendekatan fenomenologi merupakan penelitian ilmiah yang berupaya mengkaji dan menyelidiki pengalaman yang dialami secara sadar oleh individu atau sekelompok

individu. Menurut Moleong, suatu peristiwa menarik yang terjadi dalam kehidupan seseorang dapat menjadi bagian dari pengalaman hidup subjek penelitian. Dalam kajian fenomenologi, pengalaman dipahami sebagai pengalaman sadar (*conscious experience*) yang dialami oleh manusia dan menjadi fokus utama untuk dipelajari guna mengungkap makna mendalam dari setiap peristiwa yang dialami (Abdul Nasir et al., 2023)..

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMPN 3 Gresik pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi peneliti dan siswa kelas VII yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran menggunakan media PowerPoint dan permainan edukatif ular tangga. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive (*purposive sampling*), yaitu dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif subjek terhadap objek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi Observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data secara mendalam mengenai pengalaman belajar siswa selama penerapan media pembelajaran tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Penerapan Media PowerPoint dan Permainan Edukatif Ular Tangga

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Gagne, Media pembelajaran mencakup berbagai komponen dalam lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Sementara itu, Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang memberikan dukungan kepada siswa agar kegiatan belajar dapat berlangsung sesuai harapan. Istilah *media pembelajaran* juga sering disebut dengan istilah lain seperti *bahan pembelajaran (instructional material)*, *komunikasi pandang dengar (audio-visual communication)*, *alat peraga pandang (visual education)*, atau *alat peraga dan media penjelas* yang berperan sebagai penghubung antara karya pengembang mata pelajaran dengan siswa (Batubara et al., 2023).

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, multimedia, dan media realia. Media visual merupakan media yang dapat dilihat, seperti foto, gambar dan poster. Media Audio adalah media yang hanya dapat didengar, seperti kaset audio, Mp3, dan radio. Media audio-visual mencakup media yang dapat dilihat

sekaligus didengar, misalnya film suara, video, televisi, dan sound slide. Multimedia merupakan media yang mampu memadukan berbagai unsur media, seperti suara, animasi, video grafis, dan film. Sedangkan media realia mencakup berbagai benda nyata di lingkungan sekitar seperti tumbuhan, batuan air, dan sawah (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Berdasarkan pengelompokan tersebut, Media PowerPoint (PPT) dan media edukatif ular tangga termasuk dalam kategori media visual. PowerPoint merupakan media visual modern berbasis teknologi digital yang menampilkan teks, gambar, animasi, dan terkadang suara atau video, sehingga dapat pula digolongkan sebagai media audio-visual apabila disertai unsur suara. Sementara itu, media edukatif ular tangga tergolong media visual konkret atau realia sederhana karena berupa alat permainan nyata yang dapat dilihat, disentuh, serta digunakan langsung oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Media PowerPoint (PPT) diterapkan dalam pembelajaran untuk menyajikan ringkasan materi secara singkat, jelas dan runtut sehingga

memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Media ppt ini disajikan dalam berbagai animasi menarik yang dipadukan dengan teks materi, sehingga mampu meningkatkan pola pikir kritis dan minat belajar siswa. Dalam penerapannya, pendidik tidak langsung menjelaskan begitu saja melainkan sebelum pembelajaran dimulai ia mengajak siswa untuk melakukan ice breaking terlebih dahulu.



Gambar 1 Kegiatan ice breaking sebelum pembelajaran dimulai.

Ice breaking merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencairkan suasana belajar yang awalnya menonton menjadi lebih santai dan kondusif. Aktivitas ini dapat menciptakan perubahan positif terhadap suasana kelas yang membosankan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, Ice breaking juga berfungsi untuk mengubah kondisi kelas yang

semula membosankan, mengantuk, dan tegang menjadi lebih rileks dan menyenangkan (Firdaus et al., 2024). Teknik ice breaking menjadi salah satu cara yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena mampu menumbuhkan semangat, fokus, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Suasana hati yang positif membuat siswa lebih percaya diri, berani bertanya, serta aktif menanggapi materi. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa pun semakin terasah (Haryati & Puspitaningrum, 2023).

Setelah kegiatan ice breaking dilakukan, pendidik menampilkan media pembelajaran berupa PowerPoint (PPT) yang telah tersusun secara ringkas dan menarik. Pendidik kemudian menjelaskan isi materi tersebut disertai sesi tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana respon siswa saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 2 Penerapan media pembelajaran berbasis PowerPoint (PPT) di dalam kelas

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), tujuan utamanya adalah menumbuhkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta membentuk akhlak mulia dalam diri siswa. PAI merupakan proses pendidikan yang terencana dan bertujuan agar siswa mampu mengenal, memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran islam secara menyeluruh. Pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu, pembelajaran PAI umumnya identik dengan metode ceramah. Namun dalam penelitian ini, pendidik memanfaatkan media PowerPoint untuk menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dapat dilaksanakan secara menarik melalui berbagai media yang inovatif, sehingga siswa

lebih mudah memahami materi yang disampaikan.



Gambar 3 Pemutaran video sebagai contoh konkret dalam pembelajaran PAI

Penerapan media PowerPoint (PPT) ini dikolaborasikan dengan model pembelajaran kooperatif learning (*Cooperative Learning*). Pada pertemuan pertama, pendidik menyampaikan materi ghibah melalui penjelasan dan pemutaran video sebagai contoh konkret. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) secara bersama-sama. Pada pertemuan kedua, model pembelajaran kooperatif kembali diterapkan pendekatan yang berbeda. Pada pertemuan ini, siswa diminta untuk memahami materi secara mendalam mengenai rukshah, kemudian mempresentasikannya di depan kelas tanpa melihat buku. Strategi ini diterapkan karena pada pertemuan sebelumnya masih terdapat beberapa siswa kurang

memperhatikan penjelasan pendidik dan tidak menunjukkan sikap menghargai di kelas, seperti berbicara atau bercanda dengan teman sendiri saat pembelajaran berlangsung.



Gambar 4 Siswa melakukan presentasi sebagai bagian dari penerapan model pembelajaran kooperatif.

Seperti yang terlihat pada gambar, siswa dapat merasakan sendiri bagaimana posisi pendidik ketika menjelaskan materi di depan kelas. Siswa menyadari bahwa tidak semua teman mendengarkan dengan baik saat presentasi berlangsung. Berdasarkan pengakuan mereka, berdiri di depan kelas sebenarnya tidak menimbulkan rasa gugup, namun cukup menjengkelkan ketika ada teman yang ramai sendiri sehingga suara penyaji kalah dengan kebisingan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa menjadi pendidik membutuhkan ketegasan, kesabaran dan keikhlasan yang tinggi, karena

tugas tersebut tidak hanya menguras energi tetapi juga emosi. Pendidik bisa dianggap “jahat” apabila terlalu keras, namun jika terlalu “baik” justru beresiko membuat siswa kurang disiplin dan bersikap seenaknya sendiri. Oleh karena itu, pendidik perlu berpegang teguh pada prinsip untuk bersikap tegas agar siswa menghargai orang lain dan tidak mudah menyepelekan siapa pun di



masa mendatang.

Gambar 5 Penerapan media permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran PAI

Pada pertemuan pertama dan kedua, pendidik menggunakan media PowerPoint (PPT) dalam menyampaikan materi dan memberikan latihan soal. Sementara itu, pada pertemuan ketiga, pendidik menerapkan pembelajaran PAI berbasis permainan edukatif ular tangga. Berdasarkan KBBI, permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, berupa

barang atau hal yang dapat dimainkan. Dalam konteks pendidikan, permainan atau *game* dapat diartikan sebagai cara belajar yang melibatkan aktivitas individu maupun kelompok dengan menerapkan berbagai strategi yang rasional. Bermain *game* merupakan kegiatan yang sering dilakukan anak-anak untuk mengisi waktu luang, sekaligus mengasah kemampuan kognitif, meningkatkan kecerdasan, dan melatih kemampuan mengenal berbagai bentuk benda. Oleh sebab itu, permainan dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih semangat dan tidak mudah jenuh selama proses belajar mengajar. Dan seiring perkembangan zaman, permainan edukatif pun terus berkembang menjadi media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Sugito et al., 2021). Permainan edukatif ular tangga ini dibuat secara manual dengan menyiapkan alat dan bahan seperti kertas karton, kertas lipat, penggaris, spidol, gunting, dan double tape. Proses pembuatannya memang memerlukan waktu yang cukup lama, namun kegiatan ini memberikan

pengalaman baru yang menyenangkan dalam merancang pembelajaran inovatif.



Gambar 6 Pemilihan hadiah kepada siswa yang berhasil menyelesaikan permainan edukatif ular tangga.

Permainan diterapkan secara berkelompok dengan mengikuti beberapa langkah atau instruksi. Pertama, pendidik membagi siswa menjadi tiga kelompok dan menyiapkan tiga buah penghapus sebagai pengganti dadu dalam permainan ular tangga. Kedua, setiap kelompok secara bergiliran melemparkan dadu sesuai urutan hingga permainan berakhir. Ketiga, apabila seorang peserta dadunya mendarat di kotak bergambar bom, maka akan dikenakan hukuman. Jika peserta tersebut terkena bom sebanyak tiga kali, kelompok tersebut tidak diperbolehkan melanjutkan permainan. Selanjutnya, apabila peserta dadunya mendarat pada

kotak bergambar ekor ular yang menyebabkan kemunduran, maka peserta tersebut wajib mengambil salah satu soal yang telah disediakan dan menjawabnya dalam waktu yang telah ditentukan oleh pendidik. Namun, jika hal ini terjadi sebanyak tiga kali, kelompok tersebut juga dinyatakan gugur dan tidak dapat melanjutkan permainan. Keempat, kelompok yang berhasil mencapai garis akhir berhak memilih salah satu kertas hadiah yang telah disediakan. Pemilihan dilakukan sebanyak tiga kali kesempatan, dan apabila seluruh pilihan berisi 'zonk', maka peserta tersebut tidak memperoleh hadiah.

Hambatan dalam Penerapan Media Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah membawa dampak signifikan terhadap perkembangan dunia pendidikan. Kehadiran teknologi digital, termasuk media PowerPoint, memberikan kemudahan bagi pendidik dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Melalui PowerPoint, pendidik dapat menyajikan materi PAI dengan cara yang lebih menarik, kreatif, dan

interaktif sehingga membantu siswa dalam meningkatkan pola pikir mereka. Namun demikian, penggunaan PowerPoint juga menghadirkan sejumlah tantangan, seperti tampilan slide yang terlalu penuh dengan teks, desain yang kurang rapi, penggunaan jenis huruf yang sulit dibaca, serta kurangnya kesiapan dan penguasaan materi oleh pendidik (No et al., 2025). Oleh karena itu, dalam menggunakan media PowerPoint, sebaiknya pendidik menampilkan teks secara ringkas namun tetap jelas agar pesan yang disampaikan mudah dipahami.

Selain itu, pendidik perlu benar benar menguasai materi agar tidak hanya bergantung pada PowerPoint, melainkan mampu menjelaskan dengan penjelasan yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Di sisi lain, kendala juga muncul dari siswa itu sendiri. Mulai dari kurangnya perhatian, sikap malas dan sibuk dengan hal lain saat pembelajaran berlangsung, daya ingat yang lemah, tidak fokus terhadap penjelasan pendidik maupun tampilan PowerPoint, hingga alasan tidak membawa perlengkapan belajar,

Berikut penjelasan lebih dalam mengenai permasalahan yang telah disebutkan:

1. Kurangnya perhatian siswa

Dalam proses pembelajaran, seorang siswa tidak dapat terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Banyak siswa yang telah berusaha belajar dengan sungguh-sungguh, namun hasil yang diperoleh belum sesuai harapan. Hal ini juga terlihat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di UPT SMPN 3 Gresik, di mana sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Aviva et al., 2022).

2. Sikap malas dan sibuk sendiri saat pembelajaran

Dalam proses belajar, tidak semua siswa menunjukkan sikap belajar yang baik. Ada siswa yang enggan membuka buku atau mendengarkan penjelasan pendidik, meskipun mereka tidak membuat keributan di kelas. Sebagian lainnya ada

yang bersikap usil dan mengganggu teman, sehingga menghambat pembelajaran.

3. Daya ingat yang lemah

Di luar sekolah, pendidik tidak dapat memantau aktivitas siswa secara langsung. Pendidik tidak bisa menjamin bahwa aktivitas siswa di luar sekolah sepenuhnya digunakan untuk belajar. Pastinya ada siswa yang menghabiskan waktu untuk bermain game online, nongkrong dengan teman, atau sekedar beristirahat penuh sehingga waktu belajar menjadi berkurang. Akibatnya, daya ingat siswa terhadap materi pelajaran menjadi lemah. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian siswa mudah lupa terhadap materi yang baru diajarkan, bahkan materi tersebut tergolong tidak sulit.

4. Tidak fokus terhadap pembelajaran

Beberapa siswa tampak tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, mereka terlihat melamun atau berpura-pura memperhatikan pendidik,

padahal mereka tidak memahami materi yang disampaikan pendidik. Akibatnya, dalam kegiatan kelompok berbasis LKPD, mereka cenderung bergantung pada teman lainnya yang paham dengan materi. Dari sini dapat dilihat bahwa kebiasaan ini tidak baik dan jika terus berlanjut, maka dapat menghambat kemandirian dan pemahaman siswa tersebut.

5. Berbohong kepada pendidik

Sebelum pembelajaran dimulai, sering ditemukan siswa yang beralasan tidak membawa buku paket atau buku pembelajaran lainnya. Ada pula yang berbohong dengan mengatakan bahwa bukunya telah dikumpulkan, padahal sebenarnya masih berada di dalam tas. Sikap seperti ini menunjukkan adanya rasa malas dalam diri siswa, yang membuat mereka enggan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Bahkan, tidak jarang mereka justru berharap mendapatkan jam

kosong daripada menerima materi pelajaran.

Selain penggunaan media PowerPoint, pendidik juga menghadapi kendala saat menerapkan media permainan edukatif seperti *ular tangga islami*. Saat kegiatan berlangsung, suasana kelas sering kali menjadi tidak kondusif. Beberapa siswa naik ke bangku untuk melihat papan permainan karena pandangan mereka terhalang teman lain, ada yang keluar masuk kelas tanpa izin, serta banyak yang berteriak ketika bidak permainan mereka jatuh pada gambar “bom” atau ekor ular. Situasi ini menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan keaktifan siswa tapi dapat membuat kelas sebelah lumayan terganggu karena kebisingan kelas.

Upaya Mengatasi Hambatan dalam Pembelajaran

Keberhasilan pendidik dalam melaksanakan perannya di bidang pendidikan sangat bergantung pada kemampuannya menjalankan berbagai tugas khusus dalam proses belajar

mengajar. Menurut Adam dan Dicky dalam Oemar Hamalik, pendidik berperan sebagai pengajar yang menyampaikan ilmu pengetahuan, pembimbing yang mengarahkan dan mendorong kegiatan belajar siswa, pengatur lingkungan yang menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, partisipan yang memberi saran dan penjelasan dalam diskusi kelas, motivator yang menumbuhkan semangat belajar, konselor yang membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar, penanya yang merangsang siswa untuk berpikir kritis, dan evaluator yang menilai hasil belajar siswa secara objektif dan menyeluruh. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi pendidik saat pembelajaran berlangsung, berikut upaya yang dilakukan pendidik untuk mengatasi hal tersebut:

1. Menangani kurangnya perhatian siswa

Salah satu penyebab kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran adalah kemungkinan ada kecemasan yang mereka rasakan. Kecemasan belajar merupakan perasaan cemas yang muncul ketika individu menghadapi situasi atau tugas yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Kondisi ini dapat

disebabkan oleh tuntutan akademik yang tinggi, tekanan sosial, ketakutan akan kegagalan, serta kurangnya kemampuan mengelola waktu dan tugas. Kecemasan belajar berdampak negatif terhadap motivasi, konsentrasi, dan prestasi akademik. Gejalanya meliputi kekhawatiran berlebihan terhadap nilai, rasa tidak percaya diri, kebiasaan menunda tugas, gangguan tidur, kesulitan fokus, serta perubahan perilaku seperti menarik diri atau menjadi agresif. Faktor penyebabnya antara lain tekanan akademik dan sosial, pengalaman traumatis, kurangnya keterampilan belajar, gangguan kesehatan mental, serta masalah keluarga atau ekonomi. Jika tidak ditangani, hal ini dapat menghambat perkembangan akademik dan kesejahteraan mental siswa.

Dari deskripsi tersebut, pendidik berupaya mengurangi kecemasan belajar siswa dengan menciptakan suasana kelas yang nyaman dan positif,

memberikan materi PowerPoint, yang lebih terstruktur, memberikan dukungan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, memberikan umpan balik yang efektif dan membangun kepercayaan diri siswa (Warsah et al., 2023).

2. Menanggulangi sikap malas dan sibuk sendiri saat pembelajaran

Untuk mengatasi perilaku siswa yang sibuk sendiri dan bermalas-malasan dalam pembelajaran, pendidik melakukan berbagai strategi yang bersifat edukatif dan pembinaan karakter. Pendidik melakukan pendekatan personal kepada siswa yang menunjukkan perilaku pasif agar dapat memahami penyebabnya serta membantu mereka merasa diperhatikan. Selain itu, pendidik secara konsisten memberikan nasihat dan motivasi agar siswa memiliki dorongan untuk belajar dengan semangat dan bertanggung jawab. Pendidik juga menetapkan aturan yang

tegas melalui teguran atau peringatan apabila siswa masih menunjukkan perilaku tidak disiplin. Jika diperlukan, pendidik memberikan sanksi yang bersifat mendidik sebagai bentuk pembelajaran agar siswa menyadari kesalahannya dan berusaha memperbaiki diri. Upaya ini diperkuat dengan kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua untuk memantau perkembangan perilaku siswa baik di sekolah maupun di rumah. Di samping itu, pendidik menanamkan nilai-nilai karakter positif seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kejujuran melalui pembiasaan dan keteladanan sehari-hari. Dengan langkah-langkah tersebut, perilaku siswa yang sibuk sendiri dan bermalas-malasan dapat diminimalisasi, serta mendorong terciptanya sikap belajar yang aktif, mandiri, dan bertanggung jawab.

3. Meningkatkan daya ingat siswa

Untuk menjaga daya ingat siswa agar tetap mengingat materi yang telah

diajarkan, pendidik dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, penugasan, dan evaluasi pembelajaran. Melalui metode diskusi, siswa diajak untuk berinteraksi dan bertukar pendapat secara langsung guna mencapai tujuan tertentu. Kegiatan ini membantu mereka berbagi informasi, mempertahankan pendapat, serta memecahkan masalah bersama, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan mudah diingat. Selanjutnya, metode tanya jawab digunakan dengan cara pendidik mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait materi yang telah diajarkan atau bacaan yang telah dibahas sebelumnya. Melalui metode ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Kemudian, metode penugasan berperan penting dalam menumbuhkan rasa tanggung

jawab dan kemandirian siswa. Dengan memberikan tugas secara individu maupun kelompok, pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata, baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekitarnya. Cara ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Aditiafriani, 2018). Terakhir, evaluasi pembelajaran menjadi langkah penting untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes tertulis, lisan, penilaian proyek, maupun observasi aktivitas belajar. Selain berfungsi untuk mengukur hasil belajar, evaluasi juga memberikan umpan balik bagi pendidik dalam memperbaiki strategi pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif,

menyenangkan dan berkesinambungan.

4. Menanggapi siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran

Siswa kerap mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran PAI. Hal ini dapat disebabkan oleh kondisi emosi dan sikap mereka yang masih labil. Ketika siswa merasa sedih, tertekan, atau mengalami gangguan perasaan, pikirannya menjadi tidak stabil sehingga sulit untuk fokus belajar. Oleh karena itu, kesehatan mental dan ketenangan emosi perlu mendapat perhatian khusus, karena keduanya berperan penting dalam menunjang hasil belajar yang optimal. Selain itu, kondisi fisik juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Siswa yang sedang sakit biasanya mengalami kelemahan tubuh, menurunnya fungsi saraf sensorik dan motorik, serta mudah lelah, pusing, dan kehilangan konsentrasi.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut,

pendidik perlu memperhatikan kondisi siswa dengan cermat. Pendidik dapat menanyakan kondisi siswa secara personal apabila terlihat tidak fokus selama pembelajaran, serta memberikan teguran dengan cara yang bijak apabila siswa terlalu sering bergantung pada teman dalam mengerjakan tugas. Sementara itu, bagi siswa yang mengalami kesulitan berkonsentrasi karena kondisi fisik yang kurang sehat, pendidik dapat memberikan keringanan, seperti memperbolehkan beristirahat di kelas apabila merasa lemah, bertanya kepada teman apabila ada materi yang belum dipahami, atau bahkan memberikan izin pulang jika kondisinya benar-benar tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik.

5. Menumbuhkan kejujuran dan kedisiplinan siswa

Dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, pendidik berupaya dengan tegas menanamkan nilai

kedisiplinan kepada siswa dengan mendorong mereka untuk tidak bermalas-malasan dan segera menyiapkan buku saat pembelajaran dimulai. Jika siswa tidak segera melakukannya, pendidik memberikan peringatan atau ancaman hukuman sebagai bentuk penegasan agar mereka terbiasa bersikap disiplin dan bertanggung jawab terhadap kewajibannya.

Selain menanamkan kedisiplinan, pendidik juga menerapkan berupaya menumbuhkan nilai kejujuran melalui pembiasaan yang bertujuan membentuk karakter dan membina kepribadian siswa secara berkelanjutan. Pembiasaan tersebut diwujudkan dalam berbagai kegiatan positif, seperti menyelesaikan tugas, tidak menyontek saat ulangan, melaksanakan piket sesuai jadwal, berbicara dan menyampaikan hal yang benar, mengembalikan barang yang dipinjam, merasa bersalah ketika melakukan kesalahan,

serta tidak mengarang perkataan atau ucapan. Tujuan dari pembiasaan ini adalah untuk menciptakan budaya sekolah yang mendukung perkembangan kepribadian dan kepemimpinan siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami nilai kejujuran secara teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Keteladanan pendidik menjadi faktor penting dalam proses ini, karena sikap dan perilaku pendidik berperan sebagai contoh nyata yang akan ditiru dan diinternalisasi oleh siswa dalam membentuk karakter yang berakhlak mulia (Yulaika & Khoir, 2024).

E. Kesimpulan

Penerapan media PowerPoint dan permainan edukatif ular tangga terbukti dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. PowerPoint berperan dalam memperjelas materi dan menarik perhatian siswa, sedangkan permainan ular tangga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hambatan yang muncul dalam pelaksanaan meliputi

kurangnya fokus, sikap malas, serta kedisiplinan siswa. Namun, melalui strategi penguatan karakter, pengelolaan kelas yang efektif, serta pembiasaan nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab, hambatan tersebut dapat diminimalisasi. Secara keseluruhan, inovasi ini menjadi alternatif pembelajaran kreatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Siti Nurul Rahmah et al., "Meningkatkan Fokus Peserta Didik Terhadap Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Metode Think Pair Share," *Al-Mau'izhoh* 6, no. 1 (2024): 740–53, <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9674>.
- Fitra Hayati dan Sejarah Artikel, "EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif PENERAPAN Media Powerpoint dalam Peningkatan Hasil Belajar PAI pada Siswa Kelas IV SD N 07 Muara Tais Tengah Kec. Mapat Tunggul Kab. Pasaman Informasi Artikel A B S T R A K," *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 01, no. 04 (2024): 134–39, <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>.
- Hidayatullah, "Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," Jakarta; Thariqi Press 3 (2008): 8.
- Abdul Nasir et al., "Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif," *Journal Of Social Science Research* 3, no. 5 (2023): 4445–51, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Fitri Amaliyah Batubara, Nurhalima Tambunan, dan Nanda Agustia Rahayu, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran PAI Di MAS Amaliyah Sunggal," *Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 2136–46.
- Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.
- Firdaus, Muhammad Sholihin, dan Muhammad Rizkal Fajri, "Penerapan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Kelas VI pada Pembelajaran Al-Islam di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung," *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 1135–43, <http://jonedu.org/index.php/joe>.

- Finis Dwi Haryati dan Diah Puspitaningrum, "Implementasi ice breaking sebagai pematik motivasi belajar siswa dalam pembelajaran," Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam 4, no. 1 (2023): 99–106, <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v4i1.2133>.
- Sugito et al., "Pengenalan Ice Breaking Dalam Meningkatkan," BIP: Jurnal Bahasa Indonesia Prima 3, no. 2 (2021): 1–6.
- Vol No, Januari Maret, dan Irna Prayetno, "Tantangan Dan Solusi Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan," Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan 2, no. 3 (2025): 616–22, <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jkis/article/download/2390/2133/6952>.
- Luluk Aviva, Devy Habibi Muhammad, dan Heri Rifhan Halili, "JPDK : Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan," Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk) 4 (2022): 478–89.
- Idi Warsah et al., "Usaha Guru Mengurangi Kecemasan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai," At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam 15, no. 1 (2023): 31–48, <https://doi.org/10.47498/tadib.v15i1.1763>.
- Aditiafriani, "Strategi Guru Menghilangkan Perilaku Jeuh dan Lupa pada Peserta Didik dalam Pembelajaran Fiqih di MAN 1 Makassar," Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 2018, 5–24.
- Ria Yulaika dan Mulyanto Abdullah Khoir, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran Pada Siswa di SMPIT Az-Zahra Sragen" 13, no. 3 (2024): 3693–3704, <https://jurnaldidaktika.org>.