

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan anak didik atau lingkungan secara sadar, teratur, terencana, dan sistematis guna membantu pengembangan potensi anak didik secara maksimal.¹ Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang maupun kelompok orang dengan tujuan untuk mendewasakan seseorang melalui usaha pengajaran dan pelatihan.² Pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi manusia secara holistik baik dalam arti keutuhan dari potensi atau sifat manusia yang dikembangkan, keutuhan dari seluruh fase atau masa kehidupan manusia, maupun keutuhan dari lingkungan terjadinya pendidikan tersebut.³

Islam sebagai agama yang mewajibkan untuk mencari ilmu pengetahuan sekaligus memperbaiki kehidupannya. Betapa pentingnya belajar, karena itu dalam Al Qur'an Allah berjanji dalam Q.S Al-Mujadalah ayah 11:

دَرَجَاتٍ أُولَ الَّذِينَ وَعَالِمٌ وَالَّذِينَ مِنْكُمْ، أَمْثُوا الَّذِينَ اللَّهُ رَفَع

¹ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hal. 16.

² Husamah (*et al*), *Pengantar Pendidikan*, UMM Press, Malang, 2019, hal. 34.

³ Florianus Dus Arifian, *Menalar Problem Pendidikan dan Bahasa*, PT. Kanisius, Yogyakarta, 2019, hal. 42.

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang di beri ilmu pengetahuan beberapa derajat,” (Q.S Al-Mujadalah:11).

Menurut Driyakara yang dikutip oleh Florianus Dus Arifian, pendidikan merupakan proses harmonisasi dan humanisasi. Dalam proses harmonisasi, pendidikan, mesti menempatkan dan memperlakukan manusia sebagai makhluk yang memiliki kebutuhan fisik biologis. Adapun dalam proses humanisasi, pendidikan harus menempatkan dan memperlakukan manusia sebagai makhluk yang berbudaya.⁴

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ditingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki beberapa materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diantaranya adalah Sejarah Kebudayaan Islam. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari disetiap jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah sampai perguruan tinggi Islam. Konteks tersebut memberi gagasan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran dan fungsi yang cukup penting dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan penting bagi kehidupan umat manusia, karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan umat manusia kedepan.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah bagian dari mata pelajaran yang Agama Islam pada Madrasah Ibtidaiyah yang dimaksud

⁴ Florianus Dus Arifian, *Menalar Problem Pendidikan*,.....hal. 41.

untuk memberikan bimbingan, mengarahkan, pemahaman, mengembangkan kemampuan dasar, dan menghayati serta meneladani perilaku-perilaku yang baik Rasulullah serta para sahabatnya pada masa itu. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari disetiap jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah sampai perguruan tinggi Islam. Konteks tersebut memberi gagasan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran dan fungsi yang cukup penting dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan penting bagi kehidupan umat manusia, karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan umat manusia kedepan.

Untuk menunjang keberhasilan dalam pengembangan aspek-aspek pendidikan Madrasah Ibtidaiyah dibutuhkan beberapa alat yaitu diantaranya adalah media. Media merupakan unsur pendukung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang disalurkan pendidik kepada peserta didik. Di samping pendidik menguasai materi pembelajaran, pendidik harus professional mengolah media agar maksimal pada penyimpanan materi. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran dan yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan

perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media.⁵

Media pembelajaran menjadi hal yang penting untuk menghindari kebosanan anak dalam belajar. Pada dasarnya, proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam haruslah dipersiapkan secara matang dan terencana, karena untuk meningkatkan akhlak yang *akhlak al-karimah*. Pemilihan materi yang sesuai, media pembelajaran yang akan digunakan, metode pembelajaran yang diterapkan, serta kemampuan dalam pengelolaan kelas sangatlah dibutuhkan, selain itu, guru sejarah juga merupakan model bagi siswanya.⁶

Media *Snakes and Ladders* merupakan media pembelajaran yang terinspirasi dari permainan tradisional yang menggunakan kotak-kotak bergambar ular dan tangga. Menurut Frederick yang dikutip oleh Meipina, mengatakan bahwa media ular tangga adalah permainan babi hutan klasik. Permainan itu dimainkan antara dua atau lebih pemain di papan bermain dengan kotak-kotak bernomor.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada peserta didik MI Tarbiyatul Banin Wa Bannat Sumbangtimun belum optimal. Karena di sekolah ini tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran sejarah ini menyebabkan kurangnya ketertarikan belajar pada peserta didik. Guru

⁵ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*,.....hal. 39-41.

⁶ Devinta Puspita Sari, (*et al*), *Mengajar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*, UB Press, Malang, 2018, hal. 11.

⁷ Meipina, *The Application of Snakes and Ladders Game on Teaching Vocabulary*, Universitas Bandar Lampung : Jurnal Internasional, Vol. I, 2013, ISSN2303-1417, hal. 3.

hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas saja saat pembelajaran Sejarah. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dan mudah bosan/kelelahan akademik (*Academic Burnout*) mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini hendaknya guru memfasilitasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik tidak mudah bosan atau kelelahan akademik (*Academic Burnout*).

Academic Burnout (kejenuhan belajar) adalah kondisi emosional yang terjadi terhadap seseorang yang telah mengalami jenuh secara mental maupun fisik sebagai tuntutan dari pekerjaan yang terkait dengan belajar yang meningkat.⁸

Dari kendala-kendala yang ada dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun ini peneliti melakukan observasi pada mata pelajaran tersebut. Mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, karena pelajaran tersebut yang begitu banyak sehingga siswa yang menganggap mata pelajaran sejarah selalu membosankan, karena hanya terdapat catatan panjang, siswa hanya mencatat kemudian mendengarkan penjelasan, dan siswa tidak ikut dalam pembelajaran yang aktif. Berdasarkan hasil observasi, peneliti memberikan solusi media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif yang lebih menarik peserta

⁸ Edi Sutarjo (*et al*), “Efektivitas Teori Behavioral Teknik Relaksasi dan Brain Gym untuk Menurunkan Burnout Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium UNDIKSHA Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014”, Jurnal Jurusan Bimbingan Konseling UNDIKSHA, Vol.2, No.1, 2014, hal.6

didik dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan tidak merasa Bosan (*Burnout*) dengan menggunakan prinsip belajar melalui bermain. Alat permainan edukatif yang akan dikembangkan berupa permainan *Snakes and Ladders Game* dengan desain yang menarik dan menggunakan materi Sejarah Kebudayaan Islam sehingga memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dalam penerapannya media *Snakes and Ladders Game* dilakukan secara berkelompok sehingga media pembelajaran tersebut akan membangkitkan ketertarikan dan motivasi belajar anak melalui kegiatan bermain dengan materi pembelajaran dengan optimal sehingga meningkatkan kualitas peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terutama di kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun.

Berdasarkan latar belakang di atas jelaslah bahwa Sejarah Kebudayaan Islam perlu diajarkan pada peserta didik dan hendaknya disampaikan dengan menggunakan media yang menarik. Peneliti merasa tertarik untuk merencanakan solusi model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga tidak merasa bosan (*burnout*) dan ingin lebih mengembangkan pembahasan yang belum pernah diteliti dengan melakukan penelitian tentang "Efektivitas Penggunaan Media *Snakes And Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro?
2. Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian itu sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Implementasi Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro.

D. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pemikiran dan keilmuan pengajaran pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat menjadi pedoman bagi para peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian sejenis sehingga dapat menyempurnakan temuan-temuan dari hasil peneliti sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dengan baik melalui Media *Snakes and Ladders Game* dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan Media *Snakes and Ladders Game* supaya tidak merasa bosan atau *Burnout* pada saat pembelajaran berlangsung dan dapat menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan siswa yang pasif serta memotivasi siswa dan memudahkan memantau keberhasilan siswa dalam menguasai materi.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan Media *Snakes and Ladders Game* siswa-siswi lebih mudah menerima materi pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam dan tidak merasa bosan atau *Burnout* serta dapat memberikan suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan manfaat media pembelajaran yang efektif bagi siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta dapat memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas tentunya penelitian ini dapat memberikan manfaat, sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan dan memperkaya wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, serta penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran sebagai bahan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan keberhasilan pelaksanaan pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Hipotesis

H_0 : Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* efektif digunakan Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro.

H_a : Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* tidak efektif digunakan Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* Pada Mata Pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro.

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang mengandung pengertian dicapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya.⁹ Efektivitas adalah suatu kegiatan bisa di katakan efektif apabila suatu kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan aturan atau berjalan sesuai target yang sudah di tentukan oleh pelaksana kegiatan operasioanl tersebut.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah kata media yang berasal dari Bahasa Latin “*medium*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian

⁹ Lysa Angrayni, Yusliati, *Efektivitas Rehabilitasi Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan di Indonesia*, Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo, 2018, hal. 13.

dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁰

3. Media *Snakes and Ladders Game*

Media *Snakes and Ladders* merupakan media pembelajaran yang terinspirasi dari permainan tradisional yang menggunakan kotak-kotak bergambar ular dan tangga. Menurut Frederick yang dikutip oleh Meipina, mengatakan bahwa media ular tangga adalah permainan babi hutan klasik. Permainan itu dimainkan antara dua atau lebih pemain di papan bermain dengan kotak-kotak bernomor.¹¹ Sedangkan menurut Putri Zudhah Ferryka, mengatakan bahwa media ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang siswa. Setiap siswa memiliki pion dan mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu bertuliskan nomor berupa titik dari 1 sampai 6. Papan permainannya terdiri dari kotak-kotak kecil dan bergambar ular dan tangga untuk menghubungkan antar kotak.¹²

4. *Academic Burnout*

Academic Burnout (kejenuhan belajar) adalah kondisi emosional yang terjadi terhadap seseorang yang telah mengalami jenuh

¹⁰ Ina Magdalena (et), *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*, CV Jejak, Sukabumi, 2021, hal. 9

¹¹ Meipina, *The Application Of Snakes and Ladders Game*,hal. 3.

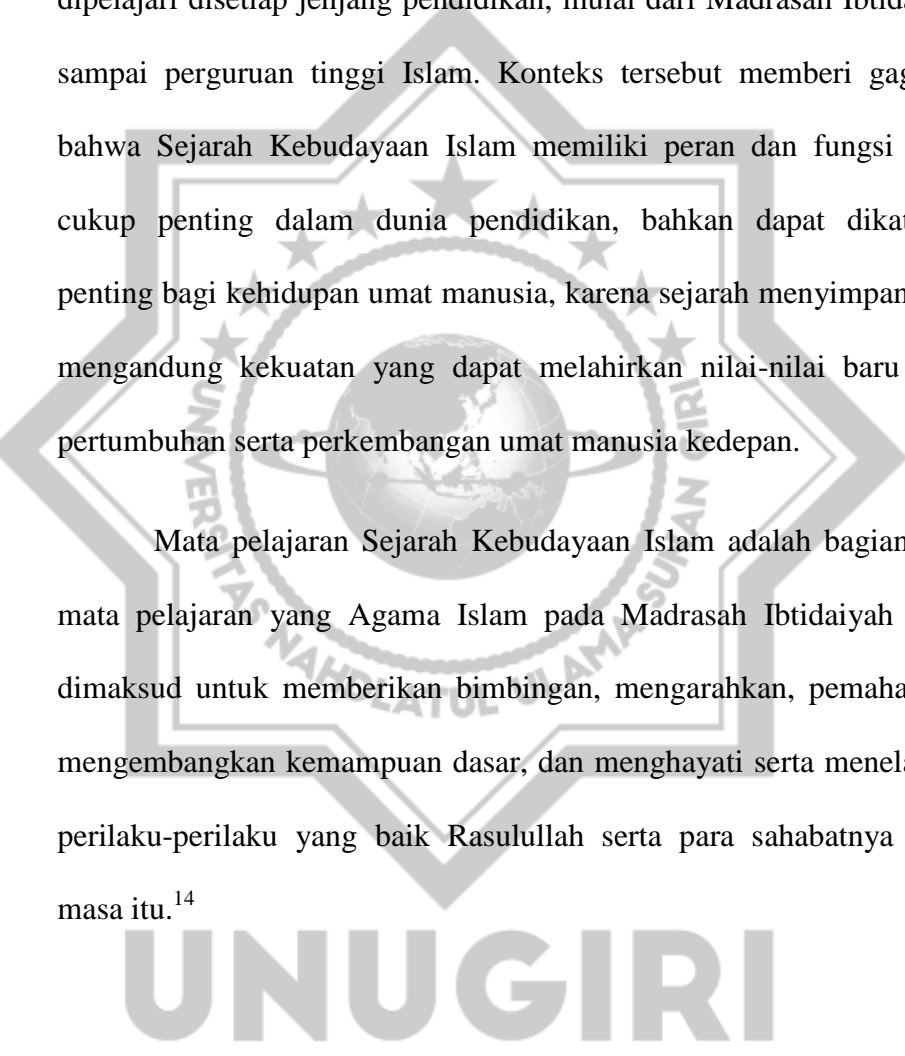
¹² Putri Zudhah Ferryka, *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, Magistra No. 100 Tahun. XXIX Juni 2017 ISSN0215-9511, hal. 61.

secara mental maupun fisik sebagai tuntutan dari pekerjaan yang terkait dengan belajar yang meningkat.¹³

5. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari disetiap jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah sampai perguruan tinggi Islam. Konteks tersebut memberi gagasan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran dan fungsi yang cukup penting dalam dunia pendidikan, bahkan dapat dikatakan penting bagi kehidupan umat manusia, karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan umat manusia kedepan.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah bagian dari mata pelajaran yang Agama Islam pada Madrasah Ibtidaiyah yang dimaksud untuk memberikan bimbingan, mengarahkan, pemahaman, mengembangkan kemampuan dasar, dan menghayati serta meneladani perilaku-perilaku yang baik Rasulullah serta para sahabatnya pada masa itu.¹⁴



¹³ Edi Sutarjo (et al), “ *Efektivitas Teori Behavioral*,.....hal.6

¹⁴ Aris Setiawan, *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran SKI Pada Siswa Kelas IV MI MUhammadiyah HAdimulyo Metro Tahun Pelajaran 2016/2-17*, Skripsi, IAIN Metro, 2017, hal. 1.

G. Orisinalitas Penelitian

NO.	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Reza Efriana Cahyawati, "Media <i>Snake and Ladder</i> Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas II di SD Negeri Mijen, Jebres, Surakarta", Universitas Muhammadiyah Surakarta, Skripsi, 2019.	Menggunakan topik variabel bebas yang sama yaitu media <i>snakes and ladders</i> .	Topik variabel terikat berbeda yaitu meningkatkan kepercayaan diri siswa dan Upaya Mereduksi <i>Academic Burnout</i> siswa pada mata pelajaran SKI.	Meneliti media <i>snake and ladder</i> untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.
2.	Nadya Nuraulia Pratiwi, "Pengaruh Penggunaan <i>Snake and Ladder Math</i> Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (<i>Single Subject Research</i> pada Siswa Pasif)", UIN Syarif Hidayatullah, Skripsi, 2022.	Menggunakan topik variabel yang sama yaitu media <i>snakes and ladders</i> .	Menggunakan mata pelajaran yang berbeda sebagai objek yaitu Matematika dan Sejarah Kebudayaan Islam, juga perbedaan yang ditinjau dari perbandingan penggunaan media <i>snakes and ladders</i> sebagai kemampuan komunikasi matematis siswa dan Upaya Mereduksi <i>Academic Burnout</i> siswa pada mata pelajaran SKI.	Meneliti pengaruh penggunaan <i>snake and ladder math</i> terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa (<i>single subject research</i> pada siswa pasif).
3.	Nur Syifa Fitriana, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik", UIN Raden Intan Lampung, Skripsi, 2018.	Menggunakan topik variabel yang sama yaitu Permainan Ular Tangga (media <i>snakes and ladders</i>).	Perbedaan yang sangat tampak adalah penelitian terdahulu mengintegrasikan permainan Ular Tangga (<i>Snakes and Ladders</i>) pada Asmaul Husna dan Upaya mereduksi <i>Academic Burnout</i> siswa pada mata pelajaran SKI, Juga perbedaan menggunakan mata pelajaran yang berbeda sebagai objek yaitu Tematik dan Sejarah Kebudayaan Islam.	Meneliti pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna pada pembelajaran tematik.

Untuk mengetahui posisi peneliti, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada fokus penelitian dan variabel terikat yang digunakan. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dibahas sebelumnya, diketahui bahwa terdapat penelitian yang menggunakan Media *Snakes and Ladders Game* sebagai variabel bebasnya namun menggunakan variabel terikat dan fokus penelitiannya berbeda. Pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, perbedaan yang ditinjau dari perbandingan penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* sebagai kemampuan komunikasi matematis siswa pada mata pelajaran Matematika, dan juga penelitian terdahulu mengintegrasikan permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders*) pada Asmaul Husna pada mata pelajaran Tematik. Sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* ini sebagai upaya mengurangi kebosanan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karenanya peneliti ingin mengetahui apakah Media tersebut efektif atau tidak digunakan untuk pembelajaran sejarah, dan meneliti lebih lanjut pembahasan yang belum diteliti yaitu "Efektivitas Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi Academic Burnout pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro".

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan digunakan sebagai pedoman serta diharapkan penelitian menjadi terarah. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN yang berisi terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, hipotesis, definisi operasional, orisinalitas penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI yaitu mendeskripsikan kajian teori penelitian terdahulu dan kajian teori tentang “Efektivitas Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro”.

BAB III METODE PENELITIAN memuat metode penelitian yang tersusun dari pendekatan dan jenis pendekatan, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN yaitu memaparkan penyajian data, analisis data, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan penelitian dan saran tentang Efektivitas Penggunaan Media *Snakes and Ladders Game* Sebagai Upaya Mereduksi *Academic Burnout* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Bannat Sumbangtimun Trucuk Bojonegoro.