

## Abstrak

Kejenuhan belajar di sekolah berasrama telah menjadi masalah klasik di Indonesia. Beberapa penelitian mencoba meneliti dari berbagai aspek, namun belum ada yang melirik khususnya pada kejenuhan yang berasal dari program non-akademik. Penelitian ini dilakukan untuk membuat solusi mengatasi kejenuhan yang terjadi pada program-program non-akademik dengan studi kasus di SMAIT As-Syifa Boarding School dengan pendekatan *design thinking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa murid-murid mengalami kejenuhan sebesar 85% termasuk-kategori tinggi, dengan program non-akademik paling jenuh yaitu program pramuka. Hal ini disebabkan oleh kelelahan, tidak ada motivasi, dan materi yang sulit dipelajari. Berlandaskan teori kejenuhan yang memiliki hubungan negatif dengan tingkat *engagement* murid, dilakukan perancangan solusi dengan teori gamifikasi. Solusi ini-dilakukan pada media belajar dengan tujuan meningkatkan *engagement* murid pada program pramuka. Hasil perancangan gamifikasi adalah media belajar berbentuk *boardgame* dengan sampel materi kepramukaan berupa sandi Morse. Hasil validasi solusi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor *engagement* pada murid putra sebesar 17,1% dan pada murid putri sebesar 44,8%.

Kata kunci: *kejenuhan belajar, Engagement, gamifikasi, pramuka*