

KREATIVITAS GURU MADRASAH TSANAWIYAH DALAM MENGHADAPI KEJENUHAN BELAJAR SISWA (Studi Kasus di MTs Al Idrus Kalanganyar Lebak Banten): Studi Kualitatif

Muhamad Maksum

Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Mathla'ul Anwar
Banten

Email: mochmaksum412@gmail.com

Keywords

*Teacher Creativity,
Learning Burnout, Game-
Based Learning,
Madrasah Tsanawiyah*

Abstract

Learning burnout/plateau is a psychological phenomenon frequently experienced by Islamic Junior High School (MTs) students due to monotonous learning routines, excessive assignment loads, and unsupportive learning environments. This study aims to analyze the form of teacher creativity, supporting and inhibiting factors, and the results of implementing teacher creativity in dealing with student learning burnout at MTs Al Idrus Kalanganyar. This study used a qualitative approach with a case study design. Data were obtained through observation, in-depth interviews with 8 informants (Headmaster, subject teachers, and students), and documentation. Data analysis techniques included data reduction, data display, and drawing conclusions with source/method triangulation for data validity. The results indicated that: (1) Forms of teacher creativity included the application of Game-Based Learning (GBL) such as word guessing games and interactive quizzes, methodological variations (group discussions, icebreaking, outdoor learning), and interactive creativity; (2) Supporting factors in mitigating burnout included method variations and a pleasant atmosphere, while inhibiting factors/triggers included monotonous teaching methods, rigid learning spaces, physical-psychological fatigue, and task overload; (3) Implementation of teacher creativity effectively increased motivation, active participation, and reduced student boredom and sleepiness in class.

*Kreativitas Guru,
Kejenuhan Belajar,
Game-Based Learning,
Madrasah Tsanawiyah.*

Kejenuhan belajar (learning plateau/burnout) merupakan fenomena psikologis yang sering dialami oleh siswa tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) akibat rutinitas pembelajaran yang monoton, beban tugas yang berlebihan, serta lingkungan belajar yang kurang kondusif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk kreativitas guru, faktor pendukung dan penghambat, serta hasil implementasi kreativitas guru dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MTs Al Idrus Kalanganyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam terhadap 8 informan (Kepala Madrasah, guru bidang studi, dan siswa), serta dokumentasi. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber/metode untuk uji

keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Bentuk kreativitas guru mencakup penerapan Game-Based Learning (GBL) seperti permainan tebak kata dan kuis interaktif, variasi metode (diskusi kelompok, ice breaking, pembelajaran luar kelas), dan kreativitas interaksi; (2) Faktor pendukung kejenuhan belajar teratasi dengan variasi metode dan lingkungan menyenangkan, sedangkan faktor penghambat/pemicu kejenuhan meliputi metode mengajar yang monoton, ruang belajar yang kaku, kelelahan fisik/fisik-psikologis, dan beban tugas berlebih; (3) Implementasi kreativitas guru terbukti efektif meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta mereduksi rasa bosan dan kantuk siswa di kelas.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses krusial dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa. Pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs), siswa berada pada fase remaja awal yang ditandai oleh perubahan fisik, emosional, dan psikologis yang signifikan. Pada fase ini, penurunan semangat belajar rentan terjadi, salah satunya dipicu oleh kejenuhan belajar (*learning plateau*). Kejenuhan belajar merupakan kondisi psikologis ketika siswa merasa bosan, lelah, tidak bersemangat, dan kehilangan motivasi akibat metode pembelajaran monoton, beban tugas berlebihan, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung.

Berdasarkan studi terdahulu, fenomena kejenuhan belajar ditemukan di berbagai sekolah. Di salah satu MTs Kabupaten Lebak, sekitar 40% siswa kelas VII menunjukkan gejala kejenuhan. Sementara itu, survei Mubarak menemukan 62% dari 90 peserta didik mengalami masalah serupa. Penyelidikan kualitatif juga menunjukkan pemicu utama kejenuhan mencakup kurangnya variasi metode mengajar guru, keterlibatan guru yang minim, serta topik yang tidak menarik.

Di MTs Al Idrus Kalanganyar Lebak Banten, fenomena kejenuhan belajar ditunjukkan melalui munculnya sikap pasif, mengantuk, mengobrol saat guru menjelaskan, menggambar di buku, terlambat mengumpulkan tugas, hingga berpura-pura izin ke toilet untuk pergi ke kantin. Untuk mereduksi kejenuhan tersebut, peran kreativitas guru menjadi sangat vital. Guru yang kreatif mampu menciptakan iklim belajar yang adaptif, menyenangkan, dan interaktif.

Penelitian ini merumuskan tiga fokus masalah utama: Bagaimana bentuk kreativitas yang dilakukan guru dalam menghadapi kejenuhan belajar siswa di MTs Al

Idrus Kalanganyar?, Apa faktor pendukung dan penghambat (pemicu) kejenuhan belajar di madrasah tersebut?, Bagaimana hasil implementasi kreativitas guru dalam mereduksi kejenuhan belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi. Penelitian menggunakan triangulasi dengan membandingkan informasi dari enam informan utama dengan keterangan Informan 7 sebagai informan pendukung. Perbandingan dilakukan untuk melihat konsistensi temuan mengenai alasan penggunaan second account, strategi komunikasi, penentuan audiens, kontrol informasi, dan manajemen privasi. Hasil triangulasi menunjukkan pola jawaban yang relatif konsisten dengan temuan utama penelitian. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*). Penelitian dilaksanakan di MTs Al Idrus Kalanganyar Lebak Banten.

Informan penelitian ditentukan secara purposif sebanyak 8 orang, terdiri dari: 1 orang Kepala Madrasah, 4 orang Guru Bidang Studi (Bahasa Arab, Fiqih, Al-Qur'an Hadits, dan Staf Kependidikan), 3 orang Siswa (kelas VII, VIII, dan IX)

Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi yang meliputi, **Observasi langsung:** Mengamati interaksi guru dan siswa serta fenomena kejenuhan belajar di kelas. **Wawancara mendalam:** Menggali pandangan informan terkait bentuk kreativitas dan penyebab kejenuhan., **Dokumentasi:** Data profil sekolah, sarana prasarana, serta arsip pendukung.

Teknik analisis data mengacu pada model Miles & Huberman yang meliputi *Data Collection*, *Data Reduction*, *Data Display*, dan *Conclusion Drawing/Verification*. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa Penerapan kreativitas guru memberikan dampak positif yang signifikan pada proses pembelajaran di MTs Al Idrus Kalanganyar: **Peningkatan Antusiasme dan Keterlibatan Siswa:** Siswa menjadi lebih aktif, responsif, dan tidak mudah mengantuk. **Retensi Pengetahuan yang Lebih Baik:** Siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. **Penurunan Perilaku Pasif/Devian di Kelas:** Menurunnya frekuensi siswa yang berpura-pura izin ke kamar mandi/kantin serta siswa yang asyik menggambar/bermain ponsel saat pelajaran berlangsung.

3.1. Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah kemampuan menciptakan, mengombinasikan, dan menerapkan ide-ide baru dalam proses pembelajaran agar suasana belajar menjadi menarik, efektif, dan efisien. Mulyasa mengutarakan bahwa kreativitas guru mencakup kemampuan manajemen kelas dan pemanfaatan media pembelajaran secara inovatif. Indikator kreativitas mencakup kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir rasional/orisinal (*originality*), elaborasi (*elaboration*), serta mengevaluasi (*evaluation*).

3.2. Kejenuhan Belajar

Syah mengartikan kejenuhan belajar sebagai rentang waktu tertentu dalam belajar yang tidak menghasilkan kemajuan akibat kelelahan fisik, kognitif, dan emosional. Kejenuhan belajar mencakup empat aspek utama: Kelelahan emosional (frustrasi, bosan, apatis). Kelelahan fisik (sakit kepala, pusing, letih). Kelelahan kognitif (kesulitan konsentrasi, mudah lupa). Kehilangan motivasi belajar.

Pemicu utama kejenuhan mencakup metode mengajar monoton, ruang belajar yang kaku, kelelahan mental akibat persaingan/beban tugas, dan minimnya rekreasi.

3.3. Bentuk Kreativitas Guru Dalam Menghadapi Kejenuhan Belajar

Hasil penelitian di MTs Al Idrus Kalanganyar menunjukkan bahwa bentuk kreativitas yang diterapkan guru bersifat adaptif dan multidimensional: **Implementasi *Game-Based Learning (GBL)***: Pada mata pelajaran Bahasa Arab dan Al-Qur'an Hadits, guru menyisipkan permainan edukatif seperti "Tebak Kata Arab", kuis interaktif, sambung kata, dan bisik berantai. **Pemanfaatan *Ice Breaking* dan Pembelajaran Luar Kelas (*Outdoor Learning*)**: Ketika kelas mulai tidak kondusif, guru melakukan *ice breaking* serta sesekali memanfaatkan area luar kelas/kursi halaman sekolah untuk mengubah atmosfer belajar. **Variasi Tata Letak dan Metode Pengelolaan Kelas**: Guru memvariasikan denah duduk siswa (seperti pola zig-zag) serta mengombinasikan metode ceramah, diskusi kelompok, dan tugas proyek.

3.4. Faktor Pemicu (Penghambat) dan pendukung Kejenuhan Belajar

Meskipun second account dirancang sebagai ruang yang lebih terbatas, informan menyadari bahwa risiko privasi tetap ada. Informan 3 pernah mengalami informasi yang dibagikan tersebar sehingga menjadi lebih selektif dalam menyetujui permintaan pertemanan. Informan 4 pernah mengalami isi Close Friends tersebar akibat kesalahan

mengunggah story ke ruang publik dan setelah itu menjadi lebih berhati-hati sebelum memposting. Informan 5 juga pernah mengalami informasi Close Friends tersebar sehingga memperketat pemilihan anggota Close Friends dan mengingatkan pengikut agar tidak menyebarkan konten.

3.5. Faktor Pemicu/Penghambat:

Metode Pembelajaran Monoton: Penyampaian materi dengan metode ceramah dan mencatat terus-menerus tanpa interaksi. *Beban Tugas Berlebihan:* Tugas harian yang menumpuk dari berbagai mata pelajaran memicu kelelahan fisik dan kognitif. *Intonasi dan Komunikasi Guru:* Suara guru yang kurang jelas atau penyampaian yang tidak menarik. *Lingkungan Kaku:* Belajar di tempat yang sama secara berulang tanpa variasi hiburan/rekreasi.

3.6. Faktor Pendukung Teratasinya Kejenuhan:

Fleksibilitas guru dalam merespons dinamika kelas. Adanya reward/poin kelompok pada kegiatan *Game-Based Learning*. Sikap ramah, adil, serta keterlibatan emosional guru terhadap kondisi psikologis siswa.

4. KESIMPULAN

Kreativitas guru di MTs Al Idrus Kalanganyar terbukti efektif dalam mereduksi kejenuhan belajar siswa. Bentuk kreativitas guru diwujudkan melalui penerapan *Game-Based Learning*, variasi metode pengajaran, *ice breaking*, pengaturan denah duduk yang fleksibel, dan pembelajaran luar ruangan (*outdoor*). Pemicu utama kejenuhan belajar adalah metode ceramah monoton, beban tugas yang berlebihan, serta intonasi komunikasi yang kaku. Implementasi kreativitas mengajar secara terencana mampu membangkitkan kembali motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan iklim belajar yang kondusif bagi siswa MTs.

Ucapan Terima Kasih

"Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, serta dukungan moral maupun material hingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Secara khusus, rasa terima kasih dan hormat yang mendalam penulis haturkan kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Andriansyah, M.Si.**, selaku Rektor Universitas Mathla'ul Anwar (UNMA) Banten.

2. **Ibu Dr. Eneng Humairoh, S.Pd.I., M.Ud.**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam (FAI) UNMA Banten.
3. **Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Si.**, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam FAI UNMA Banten.
4. **Bapak Prof. Syibli Syarjaya, LML., MM.**, selaku Dosen Pembimbing I, serta **Bapak Dr. Marjuni, M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah sabar memberikan arahan, ilmu, masukan, dan bimbingan yang sangat berharga selama proses penelitian dan penyusunan karya ini.
5. Seluruh Dosen, Dewan Penguji, dan Tenaga Kependidikan Fakultas Agama Islam UNMA Banten atas ilmu dan pelayanan akademik yang diberikan.
6. Sahabat dan rekan seperjuangan: **Bapak Sahrir Abror, M.Pd.** dan **Bapak Deden Humaedi, M.Pd.**
7. Kepala Madrasah, dewan guru, serta seluruh siswa MTs Al Idrus Kalanganyar Lebak Banten yang telah bersedia menjadi informan dan memfasilitasi penelitian ini.
8. Terkhusus untuk kedua orang tua tercinta, **Bapak Kamsudin** dan **Ibu Siti Makiyah**, beserta adik-adikku, yang senantiasa melangitkan doa, memberikan kasih sayang, dan pengorbanan tanpa batas.
9. Pihak yang menjadi motivator terbaik: **Akang, Babeh, Bapak Afwan Thobib, S.Pd.**, serta adik pondok tersoleh **Nurpadli Ag.**
10. Terutama dan teristimewa untuk **Marfuah, S.Pd.**, pasangan hidupku, yang selalu setia mendampingi, memberikan dorongan, serta doa yang tak pernah putus di setiap langkah perjuangan ini.*

Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan, ketulusan, dan bantuan dari semua pihak dengan pahala yang berlipat ganda. Amin."

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2016). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasri, U. K. (2023). Kejenuhan belajar siswa dan penanganannya. *Journal of Ceducation*, 3(3).
- Kruk, M., & Zawodniak, J. (2020). Comparative study of the experience of boredom in the

- L2 and L3 classroom. *English Teaching and Learning*, 44, 417.
- Moleong, L. J. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.