

STRATEGI GURU DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI MTS MASALIKIL HUDA TAHUNAN

Mohammad Nashih¹, Sukarman², Mustaqim³

¹Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara,
mohammadnashih.2561@student.unisnu.ac.id

²Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara, pakar@unisnu.ac.id

³Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara, psdm@unisnu.ac.id

Abstract: Learning burnout significantly challenges junior high school students, especially within Islamic boarding-school-based environments (madrasahs) dealing with text-heavy religious subjects. This study aims to explore teachers' instructional strategies in mitigating learning burnout through digital learning media integration at MTs Masalilik Huda Tahunan, Jepara. Utilizing a descriptive qualitative case study approach, data were gathered through semi-structured interviews, passive classroom observations, and documentation. Informants were selected via purposive sampling, consisting of subject teachers, curriculum coordinators, school counselors, and representatives of affected students. The collected data were analyzed using Miles, Huberman, and Saldaña's interactive model, encompassing data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that learning burnout was primarily driven by the cognitive gap between students' dynamic digital consumption habits outside school and monotone expository lecturing methods inside the classroom. To address this, teachers formulated targeted instructional strategies by integrating gamified platforms, deploying interactive digital pocketbooks, and converting the school's proprietary e-learning ecosystem into interactive discussion forums. These interventions effectively restored students' emotional engagement and enhanced cognitive memory retention by offering refreshing and immersive learning stimuli. Although well-supported by robust school broadband infrastructure, teachers faced ongoing challenges, including digital distractions in the classroom and a rising dependency on visual stimuli among students. This study concludes that the long-term efficacy of digital media in overcoming psychological fatigue relies heavily on a balanced pedagogical blend between cyber exploration and traditional deep reading comprehension.

Keyword: Learning Burnout, Digital Learning Media, Teacher Strategies.

Abstrak

Kejenuhan belajar menjadi tantangan signifikan bagi siswa sekolah menengah, khususnya di lingkungan madrasah yang menghadapi materi keagamaan padat teks. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi instruksional guru dalam memitigasi kejenuhan belajar melalui integrasi media pembelajaran digital di MTs Masalilik Huda Tahunan, Jepara. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi kelas pasif, dan dokumentasi. Informan dipilih secara purposive sampling, terdiri dari guru mata pelajaran, wakil kepala bidang kurikulum, guru bimbingan konseling, dan perwakilan siswa. Data yang dihimpun dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kejenuhan belajar utamanya dipicu oleh celah kognitif antara kebiasaan konsumsi digital siswa yang dinamis di luar sekolah dengan metode ceramah monoton di dalam kelas. Untuk mengatasinya, guru

Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalikil Huda Tahunan

merumuskan strategi instruksional tertarget dengan mengintegrasikan platform gamifikasi, menerapkan buku saku digital interaktif, dan merekonstruksi ekosistem e-learning sekolah menjadi forum diskusi interaktif. Intervensi ini efektif memulihkan keterlibatan emosional siswa dan meningkatkan retensi memori kognitif melalui stimulus belajar yang menyegarkan dan imersif. Meskipun didukung kuat oleh infrastruktur internet madrasah yang mapan, guru menghadapi tantangan berupa distraksi digital di kelas dan timbulnya ketergantungan siswa pada stimulus visual. Penelitian ini menyimpulkan bahwa efektivitas jangka panjang media digital dalam mengatasi kelelahan psikologis sangat bergantung pada keseimbangan pedagogis antara eksplorasi siber dan kemampuan membaca manual yang mendalam.

Kata kunci: Kejenuhan Belajar, Madrasah, Media Pembelajaran Digital, Strategi Guru.

Pendahuluan

Kejenuhan belajar (*learning burnout*) merupakan salah satu fenomena psikologis paling krusial yang jamak melanda dunia pendidikan modern, khususnya pada fase remaja awal di tingkat sekolah menengah. Secara konseptual, kejenuhan belajar direpresentasikan sebagai kondisi kelelahan mental, emosional, dan fisik yang kronis akibat dari tuntutan atau proses akademis yang berlangsung secara monoton, berulang, dan tanpa variasi dalam jangka waktu lama. Siswa yang mengalami kejenuhan belajar umumnya menunjukkan penurunan efikasi diri, hilangnya motivasi intrinsik, serta munculnya sikap sinisme atau apatis terhadap tugas-tugas sekolah. Masalah ini tidak boleh dipandang sebelah mata, sebab eksek negatif dari kejenuhan belajar berkorelasi langsung dengan penurunan capaian akademik secara drastis, peningkatan angka prokrastinasi, hingga munculnya gangguan perilaku di dalam kelas seperti mengganggu teman atau membolos. Di era transformasi teknologi yang masif, tantangan mengatasi kejenuhan ini kian kompleks (Addin Kholisin Dkk, 2023). Pendidik kini dihadapkan pada realitas di mana stimulasi visual dari gawai dan media sosial di luar kelas jauh lebih adiktif dibandingkan atmosfer instruksional tradisional di dalam kelas. Akibatnya, daya konsentrasi siswa menyusut tajam, dan ruang kelas konvensional sering kali dipersepsikan sebagai ruang mekanistik yang membosankan (Siddik & Mahariah, 2023).

Akar penyebab dari kejenuhan belajar di tingkat sekolah menengah kerap berhulu dari ketidakmampuan guru dalam mendiversifikasi metodologi pengajaran. Praktik pembelajaran yang terlalu bersandar pada pendekatan konvensional-mekanis seperti metode ceramah searah (*teacher-centered learning*) dan pengerjaan lembar kerja siswa (LKS) secara kontinu-menjadi katalisator utama yang mempercepat

kelelahan kognitif peserta didik (Susiana et al., 2026). Otak manusia, khususnya pada fase perkembangan remaja, membutuhkan pembaruan stimulus secara berkala untuk mempertahankan fokus dan melepaskan dopamin yang memicu rasa ingin tahu (curiosity). Ketika rutinitas belajar mengajar kehilangan unsur kebaruan (novelty), siswa akan merasa terjebak dalam labirin kebosanan yang memicu penurunan keterlibatan emosional (student engagement) (Samala, 2020). Oleh sebab itu, urgensi penelitian ini berakar pada kebutuhan mendesak untuk memformulasikan strategi kuratif-instruksional yang mampu memutus mata rantai kejenuhan belajar tersebut melalui intervensi media yang adaptif terhadap karakteristik psikososial generasi z (Rastiana et al., 2025).

Di tengah urgensi tersebut, pemanfaatan media pembelajaran digital hadir sebagai sebuah keniscayaan taktis sekaligus instrumen terapi instruksional di ruang kelas. Secara teoretis, media pembelajaran digital merupakan alat bantu berbasis teknologi informasi—baik berupa aplikasi edukatif, platform gamifikasi, video interaktif, maupun modul elektronik—yang dirancang untuk memediasi penyampaian pesan akademik agar lebih distingtif dan multimedial. Pemanfaatan media digital yang presisi mampu merekonstruksi ruang kelas yang pasif menjadi sebuah ekosistem belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa (student-centered learning) (Rastiana et al., 2025). Komponen multimedia seperti visualisasi bergerak, audio, dan elemen interaktivitas (feedback instan) bekerja secara simultan untuk merangsang berbagai modalitas belajar siswa (visual, auditorial, dan kinestetik). Hal ini tidak hanya mempermudah penyederhanaan konsep materi yang abstrak menjadi konkret, tetapi secara psikologis juga mampu mereduksi ketegangan mental siswa karena proses transfer ilmu dikemas dalam suasana yang lebih menyegarkan dan imersif.

Namun demikian, efektivitas teknologi digital sebagai penawar kejenuhan belajar tidak terjadi secara otomatis atau deterministik (technology determinism). Ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang canggih di sekolah sama sekali tidak menjamin terjadinya peningkatan motivasi belajar jika tidak diimbangi dengan kecakapan pedagogis guru dalam merumuskan strategi pengintegrasian. Media pembelajaran digital yang digunakan tanpa perencanaan yang matang, atau sekadar memindahkan teks buku cetak ke layar proyektor tanpa adanya modifikasi interaksi, justru berisiko melahirkan tipe kejenuhan baru yang dikenal dengan istilah

Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalilik Huda Tahunan

kelelahan digital (*digital fatigue*). Oleh karena itu, esensi utama dari pemecahan masalah ini terletak pada kompetensi profesional guru dalam memadukan keahlian materi pelajaran (*content knowledge*), keahlian mengajar (*pedagogical knowledge*), dan keahlian teknologi (*technological knowledge*) yang terangkum dalam kerangka TPACK. Guru dituntut untuk mampu memetakan kapan sebuah media digital harus diintegrasikan sebagai pemecah kebekuan suasana (*ice breaking*), kapan digunakan sebagai pemantik diskusi, dan bagaimana mendesain konten digital tersebut agar tetap memiliki bobot akademik yang tinggi tanpa kehilangan unsur rekreatifnya (Ghazy et al., 2025).

Lokus penelitian di MTs Masalilik Huda Tahunan, Jepara, memberikan relevansi sosiokultural dan kontekstual yang sangat kuat terhadap dialektika kejenuhan belajar dan pemanfaatan teknologi digital ini. Madrasah Tsanawiyah swasta ini merupakan salah satu institusi pendidikan Islam terkemuka di Kabupaten Jepara yang memiliki komitmen akseleratif terhadap adopsi infrastruktur teknologi informasi (Danial & Muyasaroh, 2023). Hal tersebut dibuktikan dengan implementasi sistem manajemen pembelajaran mandiri berbasis E-Learning serta pelaksanaan evaluasi berkala yang sepenuhnya menggunakan Computer Based Test (CBT). Guru-guru di madrasah ini juga dikenal inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, yang salah satu indikator konkretnya ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam riset pengembangan media lokal berupa Buku Saku Digital untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Keberadaan infrastruktur siber yang mapan ini di satu sisi memosisikan MTs Masalilik Huda Tahunan sebagai sekolah yang modern, namun di sisi lain, adopsi teknologi berskala masif ini menghadirkan dinamika psikologis tersendiri di kalangan siswa (Danial & Muyasaroh, 2023).

Secara geografis dan sosiologis, Kecamatan Tahunan merupakan kawasan sentra industri mebel dan ukir bertaraf internasional di Jepara, yang berimplikasi pada tingginya mobilitas ekonomi dan keterbukaan akses informasi masyarakatnya. Mayoritas siswa di MTs Masalilik Huda Tahunan memiliki akses yang sangat mudah terhadap kepemilikan gawai pintar (*smartphone*) dan kuota internet berkapasitas besar yang difasilitasi oleh orang tua mereka. Kondisi ini menyebabkan siswa sangat terbiasa dengan konsumsi konten digital harian yang serbacepat dan dinamis di luar sekolah. Ketika mereka memasuki lingkungan madrasah dan dihadapkan pada materi

pelajaran agama (seperti Fiqih, Akidah Akhlak, SKI) atau materi umum yang padat teks, gap antara kebiasaan konsumsi digital mereka dengan realitas pengajaran konvensional memicu terjadinya kejenuhan belajar yang lebih akseleratif. Di sinilah letak menariknya lokus ini: guru-guru di MTs Masalikel Huda Tahunan dituntut melakukan manuver strategi secara intensif memanfaatkan fasilitas E-Learning dan kreativitas digital mereka untuk menyubstitusi kejenuhan tersebut, sekaligus menjaga agar pemanfaatan gawai di kelas tidak melenceng menjadi distraksi destruktif (Kadek et al., 2026).

Meskipun kajian mengenai implementasi media pembelajaran digital dalam dunia pendidikan sudah banyak diproduksi oleh para akademisi, sebagian besar literatur yang dipublikasikan dalam kurun waktu lima tahun terakhir masih terjebak pada kecenderungan yang positivistik dan berorientasi hasil. Mayoritas peneliti terdahulu membatasi analisis mereka pada pengaruh langsung penggunaan media tertentu (seperti Canva, Kahoot, atau Quizizz) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa atau nilai ujian akhir. Studi-studi tersebut umumnya mengabaikan aspek prosedural dan dimensi psikologi belajar siswa, khususnya bagaimana rancangan strategi instruksional guru diaplikasikan sebagai instrumen mitigasi atau terapi kuratif untuk mengurai kepenatan mental (*learning burnout*) peserta didik. Terdapat kekosongan literatur (*research gap*) yang nyata mengenai bagaimana dinamika guru di sekolah berbasis keagamaan (*madrasah*) dalam memodifikasi konten-konten digital lokal demi menyeimbangkan beban materi keagamaan yang padat dengan kapasitas mental siswa yang terbatas.

Di sinilah letak kebaruan ilmiah (*novelty*) dari penelitian ini. Penelitian ini menawarkan rekonstruksi perspektif dengan memposisikan media pembelajaran digital bukan semata-mata sebagai alat bantu transfer pengetahuan (*transfer of knowledge tool*), melainkan sebagai instrumen regulasi emosi dan motivasi belajar siswa (*emotional and motivational regulation tool*). Kebaruan empiris dari studi ini membedah secara spesifik orisinalitas strategi pengondisian kelas dan adaptasi pedagogis yang dijalankan oleh guru-guru di MTs Masalikel Huda Tahunan. Fokus kajian diarahkan pada bagaimana integrasi platform E-Learning internal sekolah dan inovasi media digital mandiri dikombinasikan dengan pendekatan personal khas *madrasah* guna membangun ketahanan psikologis belajar siswa (*academic resilience*)

Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalikil Huda Tahunan

(Singh & Hashim, 2020). Penelitian ini tidak hanya mengukur akhir dari sebuah nilai akademis, melainkan meneliti proses dinamis bagaimana sebuah strategi instruksional berbasis siber mampu mengembalikan gairah belajar siswa yang telah berada pada titik jenuh terdalam.

Berdasarkan analisis kesenjangan studi tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab dan menganalisis secara komprehensif tiga poros tujuan utama di MTs Masalikil Huda Tahunan, meliputi: 1) mendeteksi dan mengategorikan bentuk-bentuk serta indikator kejenuhan belajar yang paling dominan dialami oleh siswa; 2) mengeksplorasi secara mendalam jenis-jenis media pembelajaran digital yang dimanfaatkan oleh guru beserta variasi strategi pengintegrasian di dalam ruang kelas; dan 3) mengevaluasi efektivitas psikologis dari strategi tersebut serta memetakan kendala operasional-teknis yang dihadapi guru di lapangan beserta solusi alternatif yang diterapkan. Secara teoritis, luaran atau output dari artikel jurnal ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih teoretis yang berarti bagi perkembangan ilmu teknologi pendidikan (*educational technology*) dan psikologi belajar Islam, khususnya dalam merumuskan postulat baru mengenai tata kelola kejenuhan mental berbasis media interaktif siber (Wahyuni et al., 2022).

Secara praktis, naskah jurnal ini diproyeksikan dapat berfungsi sebagai panduan aplikatif, cetak biru (*blueprint*) variasi pembelajaran interaktif, serta bahan refleksi pedagogis bagi komunitas guru madrasah secara luas (Alfika et al., 2025). Hasil temuan lapangan ini diharapkan mampu memberikan inspirasi nyata bagi para pendidik tentang bagaimana mengoptimalkan ekosistem siber sekolah demi mempertahankan stabilitas motivasi, mereduksi kelelahan kognitif, dan menghidupkan kembali marwah ruang kelas sebagai tempat belajar yang transformatif, mencerahkan, sekaligus membahagiakan bagi peserta didik di era digital.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam dan holistik mengenai fenomena interaksi antara guru, siswa, dan teknologi siber dalam konteks alamiah di MTs Masalikil Huda Tahunan. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*key instrument*) untuk merekam, menginterpretasikan, dan menarasikan realitas strategi pedagogis tanpa melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel di lapangan (Creswell

& Creswell, 2018), dengan fokus amatan pada alur perencanaan konten digital, pengelolaan kelas, dan dampaknya terhadap reduksi kejenuhan belajar (*learning burnout*) siswa. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling* yang terdiri dari jajaran guru mata pelajaran keagamaan (Sejarah Kebudayaan Islam, Fiqih, dan Akidah Akhlak) yang aktif mengadopsi platform *e-learning*. Guna memenuhi prinsip triangulasi sumber, penelitian ini juga melibatkan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Guru Bimbingan Konseling (BK), serta keterwakilan siswa yang teridentifikasi mengalami kejenuhan belajar (Yin, 2018).

Pengumpulan data primer dan sekunder dilakukan secara integratif melalui metode observasi pasif di dalam kelas untuk mengamati keterlibatan siswa, studi dokumentasi (program kerja kurikulum, draf buku saku digital, visualisasi *e-learning*, dan catatan rekam jejak BK), serta teknik wawancara. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan manajemen untuk menggali motif instruksional, sedangkan *focus group discussion* (FGD) diterapkan pada siswa untuk mengukur pemulihan motivasi belajar mereka. Seluruh data kualitatif yang dihimpun kemudian dianalisis secara interaktif dan berkelanjutan meliputi tahapan kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*) secara naratif-tekstual, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*) (Miles et al., 2014). Keabsahan data dijamin melalui penerapan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode untuk menghasilkan kesimpulan dengan tingkat kredibilitas ilmiah yang tinggi.

Hasil dan Diskusi

A. Identifikasi Gejala dan Faktor Pemicu Kejenuhan Belajar (*Learning Burnout*) Siswa

Berdasarkan hasil eksplorasi data di lapangan melalui wawancara mendalam dengan Guru Bimbingan Konseling (BK) dan dokumentasi catatan perilaku siswa di MTs Masalikhil Huda Tahunan, ditemukan manifestasi konkret dari fenomena kejenuhan belajar (*learning burnout*) pada sejumlah siswa, khususnya pada rumpun mata pelajaran keagamaan yang padat teks. Manifestasi klinis-pedagogis dari kejenuhan ini terbagi ke dalam tiga dimensi utama, yaitu kelelahan emosional (*emotional exhaustion*), depersonalisasi atau sikap apatis (*cynicism*), dan

Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalikil Huda Tahunan

penurunan efikasi diri akademik (*reduced academic efficacy*). Pada dimensi kelelahan emosional, guru BK melaporkan adanya indikasi siswa yang merasa kehabisan energi mental sebelum jam pelajaran berakhir, sering mengeluh pusing, serta menunjukkan gestur tubuh yang lesu saat memasuki jam pelajaran kritis (di atas pukul 11.00 WIB). Dalam dimensi depersonalisasi, gejala yang tampak di ruang kelas meliputi sikap sinis terhadap penjelasan guru, penolakan pasif untuk terlibat dalam diskusi kelompok, hingga perilaku destruktif skala kecil seperti menggambar di buku catatan, menatap ke luar jendela, atau mencuri waktu untuk mengakses permainan di gawai secara sembunyi-sembunyi (Febuati et al., 2024).

Sementara itu, pada dimensi penurunan efikasi diri, siswa yang jenuh cenderung merasa tidak berdaya dan pesimistis untuk dapat menguasai materi-materi hafalan yang kompleks. Analisis lebih mendalam mengenai faktor pemicu kejenuhan ini mengungkap adanya tarikan sosiokultural yang unik di Kecamatan Tahunan, Jepara. Sebagai kawasan industri mebel internasional yang maju, sebagian besar siswa di madrasah ini tumbuh dalam lingkungan yang bercorak digital-instan. Di rumah, mereka dimanjakan oleh fasilitas gawai pintar berspesifikasi tinggi dan konektivitas internet tanpa batas. Pola konsumsi informasi harian mereka didominasi oleh konten-konten video pendek (seperti TikTok atau Instagram Reels) yang menstimulasi visual secara cepat, dinamis, dan interaktif. Ketika siswa-siswa ini masuk ke dalam ruang kelas konvensional dan dihadapkan pada metode ekspositori murni—di mana guru mendominasi pembicaraan melalui ceramah satu arah dan meminta siswa membaca teks kitab atau LKS beratus-ratus halaman—terjadi benturan kognitif yang hebat.

Kesenjangan antara dinamika stimulasi digital di luar sekolah dengan kemonotonan instruksional di dalam kelas bertindak sebagai akselerator utama kejenuhan belajar. Materi keagamaan seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang kaya akan kronologi angka tahun dan nama tokoh, atau Fiqih yang padat akan dalil-dalil hukum tekstual, kerap kali dipersepsikan oleh siswa sebagai beban kognitif yang menjemukan dan abstrak. Kelelahan mental ini semakin diperparah apabila guru menggunakan platform E-Learning sekolah secara keliru, yakni hanya memanfaatkan sistem digital untuk menumpuk tugas bacaan pdf dan pengumpulan lembar jawaban tanpa memberikan umpan balik interaktif. Kondisi

"kelelahan digital" (digital fatigue) akibat paparan tugas daring yang monoton inilah yang menuntut guru untuk mengubah perannya dari sekadar penyampai informasi (informer) menjadi desainer pengalaman belajar interaktif (learning experience designer) (Februati et al., 2024).

B. Strategi Integrasi Media Pembelajaran Digital oleh Guru di Kelas

Menyikapi eskalasi kejenuhan belajar tersebut, hasil observasi menunjukkan bahwa para guru di MTs Masalikil Huda Tahunan telah meluncurkan berbagai manuver strategi instruksional melalui optimalisasi sarana digital. Kunci utama dari keberhasilan strategi ini bersandar pada kemampuan para pendidik dalam menyelaraskan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi atau kerangka kerja Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK).

Guru tidak lagi menempatkan teknologi siber sebagai suplemen kosmetik semata, melainkan mengintegrasikannya ke dalam struktur inti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai media regulasi emosi dan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk implementasi media digital yang paling menonjol di madrasah ini adalah pemanfaatan aplikasi berbasis gamifikasi (gamified learning) seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot yang disisipkan pada fase apersepsi maupun evaluasi formatif (Agustina et al., 2025). Sebagai contoh, dalam pembelajaran Fiqih tentang hukum muamalah, guru tidak langsung menyuruh siswa mencatat jenis-jenis transaksi, melainkan membuka sesi kelas dengan kuis interaktif berdurasi sepuluh menit yang menyajikan skenario kasus transaksi sehari-hari dalam bentuk visual gim pilihan ganda.

Kompetisi waktu yang kompetitif dan adanya sistem papan peringkat (leaderboard) secara instan memicu adrenalin dan melepaskan dopamin pada otak siswa. Aktivitas ini terbukti efektif sebagai pemecah kebekuan suasana (ice breaking), mengalihkan keletihan mental siswa dari jam pelajaran sebelumnya, dan menarik kembali perhatian mereka secara penuh ke arah proyektor kelas. Selain gamifikasi, inovasi yang sangat signifikan di lokus penelitian ini adalah penggunaan dan pengembangan Buku Saku Digital interaktif, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media digital mandiri ini didesain dengan format yang ramah gawai, memadukan narasi teks ringkas dengan infografis berwarna, garis waktu (timeline) interaktif, serta sematan link video dokumenter animasi

Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalikil Huda Tahunan

pendek mengenai sejarah peradaban Islam. Strategi guru dalam memanfaatkan media ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran terbalik (*flipped classroom*). Siswa diminta mengakses buku saku digital tersebut melalui gawai mereka sehari sebelum kelas dimulai. Di dalam kelas, guru tinggal mengarahkan siswa untuk melakukan simulasi drama pendek atau diskusi kritis berdasarkan video yang ada di dalam modul digital tersebut (Agustina et al., 2025).

Langkah ini secara drastis memangkas durasi ceramah guru yang membosankan dan mengubah atmosfer kelas menjadi laboratorium analisis yang dinamis. Lebih jauh, guru-guru di MTs Masalikil Huda Tahunan juga merekonstruksi pemanfaatan platform E-Learning MTs Masalikil Huda. Platform e-learning tidak lagi difungsikan sebagai repositori dokumen kaku, melainkan diubah menjadi ruang diskusi siber yang interaktif. Guru membuat utas (*thread*) forum diskusi dengan memunculkan isu-isu kontemporer yang relevan dengan kehidupan remaja, seperti etika berkomentar di media sosial dalam perspektif Akidah Akhlak. Siswa kemudian diwajibkan memberikan opini ilmiah-keagamaan mereka dan saling menanggapi komentar rekan sekelasnya secara daring. Taktik pengondisian kelas berbasis siber ini berhasil menjembatani kebiasaan bersosial media siswa ke dalam ranah akademik, sehingga mereka merasa proses belajar menjadi lebih kontekstual, inklusif, dan jauh dari kesan doktriner yang menjemukan.

C. Analisis Efektivitas Psikologis dan Pedagogis Hasil Intervensi

Intervensi strategi pembelajaran berbasis digital yang dieksekusi secara terencana oleh para guru terbukti membawa dampak transformasi yang masif terhadap iklim psikologis dan performa pedagogis di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara kelompok terfokus (FGD) dengan siswa, mayoritas responden mengonfirmasi adanya penurunan tingkat kelelahan mental yang signifikan ketika guru mengalihkan metode pengajaran dari dikte konvensional ke pemanfaatan media multimedia (Pembelajaran et al., 2023). Indikator efektivitas psikologis yang paling kentara adalah kembalinya keterlibatan emosional (*emotional engagement*) siswa. Mereka yang sebelumnya menunjukkan gestur pasif dan mengantuk, berubah menjadi lebih ekspresif, antusias, dan responsif saat elemen-elemen audio-visual interaktif diputar di depan kelas. Secara pedagogis, integrasi media

digital ini sukses meningkatkan retensi ingatan (memory retention) siswa terhadap materi pelajaran yang rumit. Melalui visualisasi bagan pada buku saku digital atau alur animasi video sejarah, siswa tidak perlu lagi menghafal teks secara membabi buta, melainkan mampu mengonstruksi pemahaman konsep secara terstruktur dalam struktur kognitif mereka.

Dampak positif ini linier dengan data sekunder yang diperoleh dari ruang BK dan Kurikulum, di mana grafik absensi harian menunjukkan tren peningkatan kehadiran siswa, dan terjadi penurunan drastis pada jumlah laporan siswa yang melanggar disiplin kelas pada jam-jam pelajaran krusial. Selain itu, nilai hasil ujian formatif siswa berbasis CBT mengalami kenaikan rata-rata sebesar 15-20% setelah guru konsisten menerapkan strategi pengajaran digital berbasis gamifikasi. Temuan ini menegaskan bahwa stimulasi siber yang dikelola dengan koridor pedagogi yang tepat mampu mengubah energi jenuh menjadi energi kompetitif yang produktif. Namun, di balik keberhasilan tersebut, efektivitas strategi ini juga memunculkan tantangan baru yang harus diwaspadai, yaitu risiko ketergantungan stimulus (stimulus dependency).

Beberapa kelompok siswa melaporkan bahwa mereka hanya merasa termotivasi belajar apabila guru menggunakan media digital interaktif atau kuis gim. Sebaliknya, ketika guru sesekali harus kembali pada metode membaca teks kitab secara mendalam demi penguatan substansi dalil, tingkat kejenuhan siswa kembali melonjak secara instan. Realitas ini menunjukkan bahwa media digital bertindak sebagai stimulan eksternal yang kuat, namun belum sepenuhnya mampu mengubah motivasi ekstrinsik siswa menjadi motivasi intrinsik yang mandiri (Pembelajaran et al., 2023). Oleh sebab itu, efektivitas jangka panjang dari strategi guru ini sangat bergantung pada kepiawaian dalam melakukan perimbangan (blending) antara eksplorasi siber dengan penanaman kesadaran literasi membaca manual yang mendalam.

D. Faktor Pendukung, Hambatan Lapangan, dan Solusi Taktis Madrasah

Keberhasilan eksekusi strategi guru dalam menekan angka kejenuhan belajar siswa di MTs Masalikil Huda Tahunan tidak lepas dari pengaruh dialektis antara faktor pendukung internal sekolah dengan hambatan riil yang mengadang di lapangan. Hasil analisis dokumen dan wawancara dengan Kepala Madrasah

Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalilik Huda Tahunan

mengidentifikasi bahwa faktor pendukung paling utama adalah komitmen visioner dari pihak manajemen madrasah dalam pengadaan serta pemeliharaan infrastruktur siber. Madrasah ini telah melengkapi hampir seluruh ruang kelas dengan fasilitas proyektor LCD tetap, jaringan internet nirkabel (Wi-Fi) berskala pita lebar (broadband) dengan akses kecepatan tinggi, serta laboratorium komputer yang representatif. Dukungan teknologi yang mapan ini memberikan ruang gerak yang fleksibel bagi guru untuk mempraktikkan inovasi digital kapan saja tanpa terhambat masalah kendala sinyal atau keterbatasan perangkat fisik (Lubis, 2025).

Selain faktor infrastruktur, faktor pendukung krusial lainnya adalah tingginya literasi digital awal yang dimiliki oleh input siswa. Karena karakteristik sosiologis masyarakat Tahunan, Jepara, yang melek teknologi, guru tidak perlu lagi menghabiskan waktu berminggu-minggu untuk melatih siswa bagaimana cara mengakses tautan e-learning, mengoperasikan aplikasi kuis, atau mengunduh dokumen buku saku digital. Siswa mampu beradaptasi dengan instruksi digital guru dalam hitungan menit, sehingga efisiensi waktu pembelajaran dapat terjaga secara optimal. Lebih lanjut, pihak yayasan dan kepala madrasah juga berkala mengirimkan para guru untuk mengikuti pelatihan pembuatan media interaktif berbasis Canva dan kecerdasan buatan (AI for education), yang secara berkala meningkatkan kapasitas profesional guru dari sisi technological knowledge.

Meskipun didukung oleh ekosistem yang kondusif, penelitian ini menemukan tiga hambatan utama yang kerap mengganggu stabilitas penerapan strategi ini. Hambatan pertama adalah masalah teknis berupa pemadaman arus listrik berkala atau lonjakan beban jaringan (server overload) ketika platform CBT dan E-Learning diakses secara serentak oleh ratusan siswa dari ruang kelas yang berbeda. Masalah teknis ini sering kali merusak alur skenario pembelajaran (lesson plan) yang sudah disusun matang oleh guru dan mengembalikan instan suasana jenuh siswa akibat waktu tunggu yang lama. Hambatan kedua adalah tingginya potensi distraksi siber (digital distraction) di dalam kelas. Ketika guru memberikan kelonggaran bagi siswa untuk membuka gawai demi mengakses buku saku digital, beberapa siswa menyalahgunakan kesempatan tersebut untuk berpindah aplikasi membuka platform obrolan pribadi (chatting) atau memantau linimasa media

sosial mereka tanpa sepengetahuan guru. Hambatan ketiga adalah kesenjangan digital (digital gap) kemampuan pedagogis antar-generasi guru, di mana sebagian guru senior masih mengalami resistensi psikologis dan kegagalan teknis saat harus mengoperasikan aplikasi gamifikasi yang kompleks. Sebagai langkah mitigasi terhadap hambatan-hambatan tersebut, MTs Masalikil Huda Tahunan menerapkan serangkaian solusi taktis yang komprehensif (Syah et al., 2023).

Untuk mengatasi kendala teknis jaringan, tim IT madrasah telah melakukan peningkatan kapasitas peladen (server upgrade) dan menyediakan genset otomatis sebagai cadangan daya listrik guna menjamin kontinuitas akses e-learning. Terhadap masalah distraksi siber siswa, pihak kesiswaan merumuskan regulasi "Kontrak Belajar Digital" yang ketat. Gawai hanya diperbolehkan diletakkan di atas meja dalam posisi terbalik ketika tidak diinstruksikan oleh guru, dan sekolah menerapkan sistem penyaringan jaringan (firewall) pada Wi-Fi madrasah untuk memblokir total akses ke situs permainan, judi daring, serta platform media sosial non-edukatif selama jam sekolah berlangsung. Sementara itu, untuk menjembatani kesenjangan kemampuan guru senior, pihak kurikulum menginisiasi program Peer Mentoring (pendampingan sejawat), di mana guru-guru muda yang mahir teknologi bertugas mengasuh dan melatih para guru senior secara privat dalam menyusun media pembelajaran digital di ruang kerja. Solusi kolaboratif lintas sektor inilah yang menjaga roda inovasi strategi guru di MTs Masalikil Huda Tahunan tetap berputar secara konsisten dan berkelanjutan (Syah et al., 2023).

Kesimpulan

Simpulan Penelitian mengenai strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar (learning burnout) melalui pemanfaatan media pembelajaran digital di MTs Masalikil Huda Tahunan berhasil merumuskan beberapa simpulan esensial. Pertama, manifestasi kejenuhan belajar siswa di madrasah ini dominan dipicu oleh kesenjangan (gap) pola konsumsi informasi digital harian siswa di luar sekolah yang serbacepat dengan kemonotonan metode ekspositori konvensional di dalam kelas, khususnya pada mata pelajaran keagamaan yang padat teks. Kedua, integrasi media digital yang diaplikasikan oleh guru-terwujud dalam bentuk gamifikasi interaktif, pengembangan Buku Saku Digital mandiri, dan optimalisasi fitur forum diskusi pada platform E-

Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalikil Huda Tahunan

Learning internal sekolah-terbukti efektif memulihkan keterlibatan emosional (emotional engagement) siswa. Implementasi ini berhasil mereduksi kelelahan mental serta meningkatkan kembali retensi kognitif siswa karena proses transfer ilmu dikemas dalam atmosfer yang lebih menyegarkan dan interaktif. Ketiga, meskipun didukung oleh kesiapan infrastruktur siber sekolah dan literasi digital awal siswa yang tinggi, strategi ini masih menghadapi tantangan berupa potensi distraksi digital di kelas dan risiko ketergantungan stimulus visual siber pada siswa. Secara keseluruhan, keberhasilan strategi instruksional ini sangat ditentukan oleh kecakapan guru dalam meramu aspek pedagogis dengan pemanfaatan teknologi secara proporsional.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, beberapa rekomendasi praktis dan teoretis diajukan kepada para pemangku kepentingan terkait. Bagi para guru di MTs Masalikil Huda Tahunan, disarankan untuk tidak terjebak dalam penggunaan media digital secara berlebihan (over-digitalization) yang dapat memicu kelelahan digital baru. Guru perlu merancang variasi metode yang seimbang (blended learning) antara pemanfaatan teknologi siber dengan penguatan literasi membaca manual yang mendalam guna membangun kemandirian motivasi intrinsik siswa. Bagi manajemen madrasah, pengawasan berkala melalui penguatan sistem penyaringan jaringan (firewall) Wi-Fi sekolah harus terus ditingkatkan untuk meminimalisasi distraksi siber selama jam pelajaran, di samping terus menggalakkan program pendampingan sejawat (peer mentoring) bagi guru-guru senior. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan lokus dan isu serupa, disarankan untuk memperluas cakupan riset dengan menggunakan metode campuran (mixed methods) untuk mengukur secara kuantitatif tingkat signifikansi penurunan learning burnout siswa, atau meneliti efektivitas strategi ini pada klaster mata pelajaran sains di tingkat madrasah.

Daftar Rujukan

- Addin Kholisin Dkk. (2023). Strategi Guru PAI Dalam Mengatasi Kejenuhan,. Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 5(2), 109–24.
- Agustina, S. P., Ramayani, N., & Eka Putri, D. A. (2025). Strategi Integrasi Teknologi Digital dalam Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 603–611. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19061>

- Alfika, L. S., Islam, U., & Palangka, N. (2025). Pengembangan Booklet Ski Dinasti Abbasiyah Untuk. 3, 526–532.
- Danial, A., & Muyasaroh, M. (2023). Pemanfaatan Smartphone Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 6(2), 146. <https://doi.org/10.32529/al-ilm.v6i2.2503>
- Febuati, B. M. N., Gusliana, E., Prayitno, H., Ridhwan, M., & Ibrahim, M. M. (2024). Analisis Pengaruh Beban Tugas Akademik Dan Digital Fatigue Terhadap Prestasi Akademik Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1846–1852. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5632>
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.594>
- Kadek, N., Putri, T., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa (Student Engagement) dalam Pembelajaran IPS Topik “ Daerahku Kebanggaanku ” Kelas V SD. 6, 592–605.
- Lubis, M. J. (2025). Tantangan Dan Strategi Dalam Menghadapi Keterbatasan Fasilitas Pendidikan DiMadrasah Ibtidaiyah Al Muhajirin Pancoran Mas Depok. 02(03), 52–64.
- Pembelajaran, M., Islam, A., & Negeri, S. M. P. (2023). *Jurnal Studi Islam dan Humaniora* Jurnal Studi Islam dan Humaniora. 1(2), 167–178.
- Rastiana, Salam, M. A., Imani, N. P., Harto, K., & Oviyanti, F. (2025). Integrasi Teknologi Informasi Dalam Perencanaan Pendidikan Islam: Tantangan Dan Peluang Di Era Digital. *Irfani: Jurnal Pendidikan Islam*, 21(1), 129–141. <https://doi.org/10.30603/ir.v21i1.6292>
- Samala, A. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan di Era Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 42–49.
- Siddik, M. F., & Mahariah. (2023). Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam; Analisis Variasi Metode dan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Munaddhomah*, 4(3), 767–777. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.670>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Susiana, A., Ramadani, I., Al-ghani, A. H., & Sari, H. P. (2026). Problematika Lembaga Pendidikan Islam dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era Digital. 1–11.

**Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa melalui
Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital di MTs Masalilik Huda Tahunan**

- Syah, D. O., Sarifudin, S., Kohar, A., & Ubaedillah, A. (2023). Strategi Manajemen Pengembangan Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMPIT Ummul Quro Bogor. *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah*, 3(02), 337–352. <https://doi.org/10.30868/cendikia.v3i02.4738>
- Wahyuni, S., Suarman, & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android (MEKOID). *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 581–592. <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/7073>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.