

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin kelangsungan kehidupan suatu negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, setiap negara di dunia menangani langsung masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan berdasarkan falsafah negara dan bangsa yang dianutnya. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang dikenal dengan pendidikan nasional sesuai Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah “Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia yang tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.” (Indonesia P. , 2003). Sedangkan fungsi dan tujuannya, masih menurut Undang-Undang di atas, yaitu Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam angka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Untuk melaksanakan potensinya tenaga pendidik, khususnya guru sangat memerlukan aneka ragam pengetahuan dan keterampilan keguruan yang memadai, dalam arti sesuai dengan tuntutan zaman dan kemajuan sains dan teknologi. Salah satunya adalah seorang guru harus mampu mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dilakukan tenaga pendidik merupakan bekal bagi peserta didik untuk diberikan yang terbaik agar tercapainya pendidikan dan pembelajaran yang bermakna. Tenaga pendidik memegang peranan kunci utama keberhasilan untuk dapat menghasilkan generasi emas Indonesia tahun 2045 yang bermutu dan berkualitas seperti yang telah direncanakan. Oleh karena itu, tenaga pendidik harus kompeten dan harus mempunyai kemampuan dalam mendesain dan merencanakan pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat untuk perkembangan pengetahuan peserta didik.

Negara kita saat ini sedang menghadapi pandemi virus COVID-19 dan juga saat ini pemerintah menerapkan kebijakan new normal yang implikasinya berpengaruh terhadap sektor pendidikan sehingga peserta didik diminta untuk belajar di rumah demi menghindari terpaparnya virus COVID-19. Tenaga pendidik dan peserta didik diharuskan melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh sehingga tidak terjadi tatap muka di kelas seperti biasanya, tentu kejadian seperti ini

menuntut peserta didik dan juga tenaga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh dengan ketercapaian dan tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu.

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran online atau e-learning merupakan media yang menunjang pendidikan, bukan hanya sebagai alternatif pendidikan. Proses e-learning sebagai media pembelajaran jarak jauh melahirkan paradigma baru, yaitu peran guru yang berperan sebagai “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan teknik pengajaran yang baik, menyediakan bahan ajar yang menarik, dan menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran online juga sering disebut sebagai pembelajaran daring atau "dalam jaringan". Pemanfaatan sistem pembelajaran daring merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan dan memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran. Pemerintah juga menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh guru dan siswa dengan berbagai model pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa belajar di rumah.

Pembelajaran jarak jauh ini memerlukan kreatifitas guru dalam segala hal karena guru merupakan ujung tombak dari sebuah keberhasilan pendidikan, guru bukan hanya fasilitator bagi siswa tapi juga bisa menjadi fasilitator masyarakat yang kebanyakan adalah orang

tua dari para siswa yang juga sangat memerlukan pembelajaran bagaimana menerapkan pola pembelajaran bagi anak-anak mereka dirumah, untuk itu guru harus bisa menulis yang nantinya tulisan tentang apapun mengenai pendidikan dapat dibaca oleh semua masyarakat. Penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis online menjadi salah satu hal yang paling penting pada saat ini. Guru dituntut untuk lebih bisa berkreatifitas dalam membuat metode dan media pembelajaran yang menyenangkan seperti membuat kuis, tanya jawab, tebak kata, ular tangga dan masih banyak lagi metode pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan dan menganggap pembelajaran daring itu sebagai momok yang menakutkan terutama anak-anak didik tingkat sekolah dasar dan menengah.

Seorang guru yang profesional harus menguasai keterampilan dasar dalam mengajar. Keterampilan ini merupakan abilitas yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugasnya dalam pembelajaran secara terencana dan profesional (Artistiana, 2013). Tujuan utama pendidikan akan berhasil apabila dilaksanakan oleh pendidik yang mempunyai dedikasi tinggi serta mempunyai keilmuan dan keterampilan yang memadai. Oleh karena itu, setiap guru dituntut untuk terus meningkatkan penguasaan keahliannya dalam proses

pembelajaran yang bertujuan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan

Menurut Kompas, “Sejak 16 Maret sampai 9 April 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima sekitar 213 pengaduan Pembelajaran Jarak Jauh baik dari orang tua maupun siswa” (Farisa, 2020). Pengaduan tersebut berkaitan dengan penugasan yang terlalu berat dengan waktu yang singkat, banyak tugas merangkum dan menyalin dari buku, jam belajar masih kaku, keterbatasan kuota untuk pembelajaran daring, serta sebagian siswa tidak memiliki gadget pribadi sehingga mengalami kesulitan saat melakukan ujian daring. Satu hal yang tidak dapat dihindari ketika melakukan kegiatan belajar baik di sekolah maupun di rumah yaitu adanya suatu masalah. Salah satu masalah yang terjadi pada pembelajaran jarak jauh yaitu kejenuhan belajar.

Menurut Sutarjo dkk (2014:2) “Kejenuhan belajar merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh siswa yang mengakibatkan menurunnya tingkat motivasi belajar, timbulnya rasa malas, dan menurunnya tingkat prestasi belajar siswa”. Hal ini dialami oleh siswa di SMPN 248 Jakarta, berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa kelas VII, VIII, dan IX dalam proses pembelajaran IPS pada semester ganjil siswa mengalami timbulnya rasa malas dan menurunnya motivasi belajar yang mengakibatkan siswa di SMPN 248 Jakarta mengalami kejenuhan

dalam belajar. Beberapa siswa juga menjelaskan masalah mengenai metode dan teknik pembelajaran yang digunakan oleh beberapa guru di SMPN 248 Jakarta cenderung monoton dan hanya sesekali memakai media atau metode pembelajaran yang berbeda sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh selama proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan kepala sekolah dan beberapa guru IPS di SMPN 248 Jakarta bahwa selama proses pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, siswa memiliki berbagai masalah salah satunya adalah masalah kejenuhan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Jika dilihat dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengkaji mengenai bagaimana strategi guru IPS dalam mengatasi kejenuhan siswanya selama pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu judul yang sesuai untuk penelitian ini adalah “Strategi Guru IPS Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Studi Kasus di SMPN 248 Jakarta).”

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut.

- a. Mengapa terjadi kejenuhan belajar siswa pada pembelajaran jarak jauh di SMPN 248 Jakarta?
- b. Bagaimana strategi guru IPS dalam mengatasi kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh di SMPN 248 Jakarta?

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka peneliti memfokuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Kejenuhan Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh di SMPN 248

Jakarta

a. Faktor penyebab terjadinya kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh

1) Faktor Internal

2) Faktor Eksternal

2. Strategi Guru IPS Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh di SMPN 248 Jakarta.

a. Pemilihan teknik pembelajaran

b. Penggunaan media pembelajaran

c. Komunikasi

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memfokuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah strategi dan kendala guru IPS dalam mengatasi kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh di SMPN 248 Jakarta

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam

melaksanakan penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh di SMPN 248 Jakarta
- b. Untuk mengetahui strategi guru IPS dalam mengatasi kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh di SMPN 248 Jakarta.

2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian dari ini adalah sebagai berikut.

1) Kegunaan Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dan dapat mengembangkan ilmu pendidikan khususnya mengenai strategi guru IPS dalam mengatasi kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh.

Diharapkan juga dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang berguna dalam pelaksanaan strategi tersebut sehingga untuk perkembangan penelitian selanjutnya menjadi semakin baik.

2) Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan pengetahuan mengenai penelitian kualitatif tentang strategi guru IPS dalam mengatasi kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh.

b. Bagi Pihak Universitas

Manfaat penelitian ini bagi pihak universitas yaitu dapat menambah koleksi pustaka yang bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, khususnya Fakultas Ilmu Sosial.

c. Bagi Penelitian Berikutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan referensi yang bermanfaat untuk memperhatikan beberapa hal atau indikasi lain yang dapat mencerminkan mengenai bagaimana strategi guru IPS dalam mengatasi kejenuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh.

E. Kerangka Konseptual

1. Strategi

a. Definisi Strategi

Kata strategi berasal dari kata *Strategos* dalam bahasa Yunani merupakan gabungan dari *Stratos* atau tentara dan *ego* atau pemimpin. Suatu strategi mempunyai dasar atau skema untuk mencapai sasaran yang dituju. Menurut Slameto (2010), strategi adalah suatu rencana pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran (Panggabean, 2021). Menurut Siagian, strategi adalah serangkaian keputusan dan tindakan sadar yang dibuat oleh manajemen puncak dan diimplementasikan oleh

seluruh jajaran dalam suatu organisasi dalam rangka mencapai tujuan organisasi tersebut (Siagian, 2004). Menurut David, strategi adalah rencana yang disatukan, luas dan berintegrasi yang menghubungkan keunggulan strategis perusahaan dengan tantangan lingkungan, yang dirancang untuk memastikan bahwa tujuan utama dari perusahaan yang dapat dicapai melalui pelaksanaan yang tepat oleh organisasi (David, 2004).



Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Kozna (1989) secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu (Uno H. B., 2011).

Dick dan Carey (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar

yang/atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka, strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik (Uno H. B., 2011).

Dari beberapa definisi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain secara khusus (baik metode dan teknik pembelajaran) untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila guru dapat memilih dan menggunakan strategi pembelajaran tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, maka sangat penting bagi guru untuk memilih, menetapkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif.

b. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Ditinjau dari cara penyajian dan pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif (Nurhasanah & etc, 2019)

1. Strategi Pembelajaran Deduktif

Dalam strategi pembelajaran deduktif, pesan atau

materi pelajaran diolah mulai dari yang umum, generalisasi atau rumusan konsep, dilanjutkan ke hal yang khusus, yaitu penjelasan bagian-bagiannya atau atribut-atribut (ciri-cirinya) dengan menggunakan berbagai ilustrasi atau contoh. Strategi pembelajaran deduktif dapat digunakan pada pelajaran mengenai konsep “terdefinisi” (Hermawan, 2018).

Salah satu contoh penerapan strategi pembelajaran deduktif yaitu dalam pembahasan tentang “Kenampakan Alam”. Pembelajaran dimulai dengan rumusan konsep “Kenampakan Alam”, kemudian guru meminta siswa menyebutkan jenis-jenis kenampakan alam seperti gunung, dataran tinggi, dataran rendah, pantai, pegunungan, dan yang lainnya. Setelah itu, siswa diminta untuk memberikan contoh jenis-jenis kenampakan alam tersebut. Dalam kesempatan ini, guru dapat menggunakan peta atau gambar pemandangan yang menggambarkan kenampakan alam.

Strategi pembelajaran deduktif tepat digunakan apabila konsep yang akan dibahas merupakan konsep baru bagi siswa atau waktu yang tersedia untuk membahas suatu konsep relatif terbatas.

2. Strategi Pembelajaran Induktif

Dalam strategi pembelajaran induktif, pesan atau materi pelajaran diolah mulai dari yang khusus, bagian atau atribut,

menuju ke yang umum yaitu generalisasi atau rumusan konsep atau aturan (Hermawan, 2018). Adapun langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran induktif sebagai berikut.

- a. Siswa diminta untuk mengidentifikasi benda-benda yang ada disekitarnya.
- b. Siswa diminta untuk menuliskan nama benda-benda tersebut di papan tulis sesuai dengan wujud benda.
- c. Siswa diminta untuk mengelompokkan benda-benda tersebut ke dalam benda padat, cair, dan gas. Apabila ada siswa yang salah dalam mengelompokkan benda-benda tersebut, guru dapat meminta siswa lain untuk membetulkannya.
- d. Siswa diminta untuk menuliskan jenis-jenis wujud benda.

c. Teori Yang Melandasi Strategi Pembelajaran

Crowl, Kaminsky & Podell (1997) mengemukakan tiga pendekatan yang mendasari pengembangan strategi pembelajaran sebagai berikut.

1) Advance Organizers dari Ausubel

Ausubel (1977) menyarankan penggunaan interaksi aktif antara guru dengan siswa yang disebut belajar verbal

yang bermakna (*meaningful verbal learning*) atau disingkat belajar bermakna pembelajaran ini menekankan pada ekspositori dengan cara, guru menyajikan materi secara eksplisit dan terorganisasi. Dalam pembelajaran ini, siswa menerima serangkaian ide yang disajikan guru dengan cara yang efisien.

Model Ausubel ini mengedepankan penalaran deduktif, yang mengharuskan siswa pertama-tama mempelajari prinsip-prinsip, kemudian belajar mengenal hal-hal khusus dari prinsip-prinsip tersebut. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa seseorang belajar dengan baik apabila memahami konsep-konsep umum, maju secara deduktif dari aturan-aturan atau prinsip-prinsip sampai pada contoh-contoh.

Pembelajaran bermakna dari Ausubel menitikberatkan interaksi verbal yang dinamis antara guru dengan siswa. Guru memulai dengan suatu advance organizer (pemandu awal), kemudian ke bagian-bagian pembelajaran, selanjutnya mengembangkan serangkaian langkah yang digunakan guru untuk mengajar dengan ekspositori. Guru menggunakan advance organizer untuk mengaktifkan skemata siswa (eksistensi pemahaman siswa) untuk mengetahui apa yang telah dikenal siswa dan untuk

membantunya mengenal relevansi pengetahuan yang telah dimiliki. Advance organizer memperkenalkan pengetahuan baru secara umum yang dapat digunakan siswa sebagai kerangka untuk memahami isi informasi baru secara terperinci.

2) **Discovery Learning dari Bruner**

Teori belajar penemuan (discovery) dari Bruner mengasumsikan bahwa belajar paling baik apabila siswa menemukan sendiri informasi dan konsep-konsep. Dalam belajar penemuan, siswa menggunakan penalaran induktif untuk mendapatkan prinsip-prinsip dan contoh-contoh. Misalnya, guru menjelaskan kepada siswa tentang penemuan sinar lampu pijar, kamera, dan CD, serta perbandingan antara invention dengan discovery (misalnya, listrik, nuklir, dan gravitasi). Kemudian siswa menjabarkan sendiri apakah yang dimaksud dengan invention dan bagaimana perbedaannya dengan discovery. Dalam belajar penemuan, siswa “menemukan” konsep dasar atau prinsip-prinsip dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang mendemonstrasikan konsep tersebut. Bruner yakin bahwa siswa “memiliki” pengetahuan apabila menemukan sendiri dan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya sendiri, yang memotivasinya untuk belajar.

3) Peristiwa-peristiwa Belajar Menurut Gagne

Gagne (dalam Gagne & Driscoll, 1988) mengembangkan suatu model berdasarkan teori pemrosesan informasi yang memandang pembelajaran dari segi 9 urutan peristiwa sebagai berikut.

- a. Menarik perhatian siswa
- b. Mengemukakan tujuan pembelajaran
- c. Memunculkan pengetahuan awal
- d. Menyajikan bahan stimulasi
- e. Membimbing belajar
- f. Menerima respons siswa
- g. Memberikan balikan
- h. Menilai unjuk kerja
- i. Meningkatkan retensi dan transfer

2. Kejenuhan

a. Definisi Kejenuhan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), jenuh berarti jemu atau bosan dengan pekerjaan yang selalu sama sepanjang tahun. Dan kejenuhan diartikan sebagai kejemuhan dan keadaan yang menggambarkan kenaikan penyebab tanpa menimbulkan kenaikan hasil (Hakim T. , 2004).

Melihat pengertian tentang belajar dan kejenuhan diatas dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar adalah keadaan jenuh dan bosan yang dialami seseorang dalam usahanya untuk melakukan perubahan tingkah laku. Syah mendefinisikan kejenuhan belajar sebagai berikut:

“Secara harfiah arti jenuh adalah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Selain itu jenuh juga dapat berarti jemu atau bosan. Dalam belajar, disamping siswa sering mengalami kelupaan, ia juga terkadang mengalami peristiwa negatif lainnya yang berupa jenuh belajar yang dalam bahasa psikologi lazim disebut learning plateau atau plateau. Peristiwa jenuh ini kalau dialami oleh siswa yang sedang dalam proses belajar (kejenuhan belajar) dapat membuat siswa tersebut merasa telah memubazirkan usahanya.”

Menurut Setyawati (Khusniyah, 2014), burnout secara umum merupakan suatu kondisi yang dialami oleh pekerja yang dapat mengakibatkan penurunan vitalitas dan produktivitas kerja. Pada saat yang sama, menurut Papalia, Olds dan Feldman (Olds dan Feldman, 2009) burnout merupakan respon jangka panjang terhadap stressor jangka panjang yang disebabkan oleh ketidaksesuaian antara karyawan dan pekerjaan.

Menurut definisi Leatz dan Stolar (Rahmawati, 2013), burnout mengacu pada individu yang mengalami kelelahan fisik akibat stres, sinisme (depersonalisasi), kelelahan mental, penurunan kemampuan dalam menyelesaikan masalah

(penurunan prestasi pribadi), dan kelelahan emosional (kelelahan emosional). Dalam situasi yang membutuhkan tingkat keterlibatan emosional yang tinggi, kelelahan telah menjadi penyakit untuk waktu yang lama, tetapi respons terhadap harapan dan tujuan yang tidak realistis untuk perubahan (kondisi) adalah hasilnya (Psikologi, 2019).

Menurut Hakim, Kejenuhan belajar adalah keadaan mental seseorang ketika mengalami rasa bosan dan kelelahan yang sangat kuat, yang dapat menimbulkan rasa kantuk, kurang semangat atau semangat dalam kegiatan belajar. Ketika sistem otak siswa yang memberikan hasil jenuh, kemajuan belajarnya tidak akan berjalan seperti "di tempatnya" (Hakim T. , 2004).

Jika definisi di atas dikaitkan dengan proses belajar, menurut Edi Sutarjo, Dewi Arum WMP, Ni.Kt. Suarni (2014: 6) kejenuhan belajar merupakan keadaan emosi yang terjadi pada orang yang mengalami kejenuhan fisik dan mental akibat meningkatnya kebutuhan belajar.

Berdasarkan berbagai sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa kebosanan belajar adalah keadaan kebosanan, kejenuhan dan kelelahan seseorang yang sangat membosankan yang menyebabkan kantuk, kurang semangat atau tanpa semangat, sistem ideologisnya tidak mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengarah pada

upaya-upaya yang dilakukan tanpa hasil, dan proses pembelajaran seperti "on the road". Dapat disimpulkan juga bahwa kejenuhan belajar mengacu pada situasi dimana seseorang merasa lelah secara fisik dan emosional akibat banyaknya tanggung jawab dan tugas yang harus diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Kejenuhan

Chaplin (Muhibbin Syah, 2011:163) membagi faktor kejenuhan belajar menjadi dua faktor, yaitu faktor eksternal dan internal. Kejenuhan belajar dari eksternal siswa adalah pada saat siswa berada pada situasi yang sangat kompetitif dan membutuhkan kecerdasan kerja yang berat. Waktu belajar sehari-hari yang cukup lama yang disertai dengan mata pelajaran yang cukup banyak dan berat, sehingga daya ingat siswa akan menerima lebih banyak juga ingatan yang akan membuat proses pembelajaran mencapai batas kemampuan siswa. Selain itu, rasa bosan dari dalam diri siswa berarti siswa tersebut merasa jenuh dan lelah. Kelelahan yang dialami siswa dapat menimbulkan rasa bosan dan siswa dapat kehilangan motivasi serta malas dalam mempelajari pelajaran yang diajarkan.

Adapun faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya kejenuhan di sekolah adalah sebagai berikut:

- Ada persyaratan sekolah bagi siswa yang

membutuhkan nilai bagus. Dengan cara ini, siswa menjadi terbebani.

- Tidak cukup ruang untuk siswa, sehingga kreativitas mereka terbatas dan mereka tidak mau berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- Kurangnya hadiah untuk siswa. Imbalan dan pujian yang rutin akan membuat siswa lebih bersemangat untuk mengembalikan prestasi. Karena mereka merasa sekolah mengapresiasi kerja keras dan prestasi luar biasa mereka.
- Kurangnya hubungan interpersonal antara siswa dan antara siswa dan guru. Dengan cara ini, jika salah satu siswa mengalami masalah, maka masalah tersebut sulit diselesaikan karena kurangnya komunikasi.
- Para orang tua memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap anaknya, sehingga siswa takut gagal. Selain selalu mengkritik siswa atas kesalahan mereka dan mengharapkan hukuman yang tidak menyenangkan atas nilai mereka. Akibatnya, siswa nakan terus merasa terancam di sekolah.
- Untuk siswa dari sekolah, teman, keluarga dan



lingkungan sekitarnya memiliki pandangan yang berbeda tentang prestasi belajarnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab kejenuhan adalah tingginya tuntutan di sekolah, kurangnya apresiasi terhadap prestasi siswa sekolah, ekspektasi berlebihan dari orang tua dan keluarga, perbedaan nilai atau pandangan dari pihak sekolah, keluarga, guru, dan lingkungan prestasi siswa.

c. Proses Terbentuknya Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar tidak hanya terjadi begitu saja, tetapi kebosanan akan terjadi dengan banyak proses yang dialami individu. Freudenberg dan Utara (Bahrer-Kohler, 2012: 52) mendeskripsikan 12 tahapan, yang membentuk latar belakang jenuh, yaitu:

- 1) Kekuatan untuk membuktikan bahwa Anda layak bagi orang lain. Hal ini membuat individu bekerja keras untuk membuat orang lain melihat potensinya.
- 2) Individu harus bekerja keras agar orang lain tidak mengubah pandangannya tentang diri mereka sendiri, dan orang lain tidak akan menghindarinya.
- 3) Bekerja terlalu keras, individu akan mulai mengesampingkan kebutuhan dasar, seperti makan, tidur dan

bersantai dengan keluarga dan teman.

- 4) Munculnya gejala fisik individu yang disebabkan oleh perubahan gaya hidup.
- 5) Keinginan untuk mendapatkan nilai yang lebih baik dari lingkungan sosialnya sehingga mereka sibuk dengan hal itu dan mengabaikan kebutuhan dasar serta hubungan dengan orang terdekat.
- 6) Ada perasaan yang seharusnya tidak dimiliki, seperti mulai tidak toleran terhadap orang lain, tidak memiliki simpati terhadap masalah orang lain, terlalu agresif dan selalu menyalahkan orang lain atas masalah yang ada.
- 7) Individu mengasingkan diri atau keluar dari kehidupan sosial karena pekerjaannya terlalu keras.
- 8) Karena kerja keras dan tekanan mereka, mereka mulai merasa malu, takut, dan acuh tak acuh.
- 9) Individu mulai kehilangan identitasnya karena mereka mengira telah menjadi mesin orang lain.
- 10) Kekosongan yang muncul dari dalam membuat individu tersebut putus asa, dan individu tersebut mulai menghindari segala macam hal, termasuk seks bebas, merokok, minuman keras dan hal-hal negatif lainnya.
- 11) Perasaan memburuk yang mulai Anda rasakan, seperti

ketidakpedulian, putus asa, kelelahan, dan pengabaian akan masa depan saat ini.

- 12) Jika orang tersebut lelah dengan aktivitasnya, mereka akan mencoba melarikan diri, terkadang bunuh diri karena situasi saat ini.

Dari penjelasan di atas membuktikan bahwa belajar membosankan tidak terjadi. Kejenuhan pembelajaran ini terjadi karena individu telah mengalami banyak proses atau tahapan dari dalam.

d. Indikator Kejenuhan Belajar

Indikator dari kejenuhan belajar yaitu (Schaufeli & Enzmann, 1998: 21-22):

- 1) Kelelahan emosional: suasana hati yang rendah, kesedihan, kelelahan emosional, kemampuan untuk mengendalikan emosi, ketakutan dan kecemasan yang tidak berdasar
- 2) Kelelahan fisik: Gejala yang muncul pada kelelahan fisik antara lain sakit kepala, mual, pusing, gelisah, nyeri otot, gangguan tidur, masalah seksual, penurunan berat badan, kehilangan nafsu makan, sesak napas, siklus menstruasi yang tidak normal, kelelahan fisik, kelelahan kronis, kelemahan tubuh, tekanan darah tinggi
- 3) Kelelahan kognitif: ketidakberdayaan, kehilangan harapan

dan makna dalam hidup, ketakutan akan "gila", perasaan tidak berdaya dan dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu, selalu bermasalah dengan rasa gagal, rendah diri, ide untuk bunuh diri, ketidakmampuan untuk berkonsentrasi, kelupaan, ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas kompleks, kesepian, Daya tahan menurun dalam menghadapi frustrasi.

- 4) Kehilangan motivasi: kehilangan semangat, kehilangan idealisme, kecewa, mengundurkan diri dari lingkungan, kebosanan dan semangat kerja yang rendah.

3. Pembelajaran Jarak Jauh

a. Definisi Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut Dogmen (Rahmawati, 2020:414), Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang mengedepankan belajar mandiri. Pembelajaran mandiri dilaksanakan secara sistematis dalam hal menampilkan materi pembelajaran, memberikan bimbingan kepada peserta didik, dan memantau keberhasilan pembelajaran.

Menurut Munir (2012: 16), pembelajaran jarak jauh berarti proses pembelajaran yang tidak terjadi dalam bentuk kontak tatap muka antara guru dan peserta didik. Komunikasi berlangsung dua arah yang melalui komputer, televisi, radio, telepon, dan internet. Dengan menggunakan media seperti video

untuk menjembatani.

Tujuan pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah mendidik peserta didik dan pendidik untuk belajar secara terpisah, serta menggunakan internet dan sumber belajar online untuk belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta dengan bantuan media yang kompleks. Hal ini sejalan dengan isi Pasal 1 ayat 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan: "Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang mengisolasi peserta didik dari pendidik, dan belajar menggunakan berbagai pembelajaran melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya." (Indonesia P. , 2003).

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dan kemajuan di berbagai bidang khususnya di bidang pendidikan. Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan sangat penting, dan dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran online semacam itu dapat dilakukan dalam skala besar dan dapat menampung siswa yang tidak terbatas. Selain itu, pembelajaran online dapat diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga tidak ada batasan waktu untuk menggunakan materi pembelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut Keegan yang dijelaskan oleh Warsito menyatakan bahwa pendidikan jarak jauh memiliki beberapa ciri, antara lain:

- 1) Pemisahan pembelajaran yang ingin diwujudkan dalam rencana pengajaran, dosen dan mahasiswa merupakan unsur tetap
- 2) Seorang siswa dan siswa lainnya selama rencana pendidikan,
- 3) Memiliki lembaga yang mengelola rencana pendidikan.
- 4) Memanfaatkan fasilitas komunikasi mekanik yang baik sebagai bahan pembelajaran.
- 5) Menyediakan fasilitas komunikasi dua arah agar siswa dapat aktif berdialog dan mencari serta menangani manfaatnya (Warsito, 2007).

Lima hal penting terkait sistem pembelajaran jarak jauh dapat berfungsi secara normal dan optimal:

- 1) Desain dan pengembangan sistem. Proses pengembangan pengajaran pembelajaran jarak jauh meliputi tahapan Mendesain, mengembangkan, mengevaluasi, dan merevisi. Dalam hal ini pembelajaran jarak jauh akan efektif, oleh karena itu sangat penting untuk memperhatikan tujuan, kebutuhan dan karakteristik pelatih (orang yang terlibat dalam pembelajaran) dan kemungkinan hambatannya.

Dalam proses ini akan direvisi berdasarkan masukan dari trainer, content designer dan trainer.

- 2) Keberhasilan sistem pembelajaran jarak jauh sangat bergantung pada interaksi yang baik antara pelatih dan peserta pelatihan, siswa dan lingkungan pendidikan mereka, dan interaksi yang baik dengan peserta pelatihan.
- 3) Pembelajaran aktif Partisipasi aktif dalam pembelajaran jarak jauh akan mempengaruhi hubungan antara siswa dengan materi yang akan dipelajari. Terkait materi penelitian, mahasiswa biasanya mendapatkan berbagai materi lain sebagai pedoman sebelumnya yang dipersiapkan sejak dini.
- 4) Gambar visual. Pembelajaran harus menghibur dan dapat membedakan fakta daripada fakta dan teknologi dapat memberikan informasi yang berkualitas.
- 5) Komunikasi yang efektif. Desain pembelajaran dimulai dengan harapan adanya perspektif yang berbeda dan komunikasi akan lebih efektif



F. Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Endrawati, Muhammad Nursi, Yulfia Nora (Mengatasi Kejenuhan Siswa Kelas V Dalam Mengikuti Pembelajaran IPS Melalui Strategi di SD Negeri 23 Sawah Liat Tarusan) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta Padang, 2015.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan strategi humor dalam pembelajaran IPS dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa pada akhir pembelajaran.	Sama-sama meneliti tentang kejenuhan siswa.	Penelitian tersebut meneliti pada pada kondisi normal atau pembelajaran tatap muka, sedangkan penelitian ini dilakukan pada masa pandemic Covid-19 atau pembelajaran jarak jauh.
2.	Ita Vitasari (Kejenuhan (Burnout) Belajar Ditinjau Dari Tingkat Kesepian Dan Kontrol Diri Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta)	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa meskipun ditemukan hubungan kesepian dan kontrol diri terhadap kejenuhan (burnout) belajar pada siswa kelas XI SMA N 9 Yogyakarta, namun sumbangan kesepian dan kontrol diri terhadap kejenuhan (burnout) belajar tidak cukup	Sama-sama meneliti tentang kejenuhan.	Penelitian tersebut fokus utama kejenuhan dilihat dari tingkat kesepian dan kontrol diri dan penelitian tersebut juga menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini

	Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.	besar yaitu 12,4% dari kesepian dan 9,1% dari kontrol diri. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan bahwa sumbangan variabel kesepian dan kontrol diri dalam kejenuhan (burnout) belajar sebesar 29,1%. Dengan demikian masih ada 70,9% faktor lain yang mempengaruhi kejenuhan (burnout) belajar siswa kelas XI SMA N 9 Yogyakarta.		fokus utamanya yaitu strategi guru dalam mengatasi kejenuhan dan metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif.
3.	Fitriani (Analisis Kejenuhan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas V di MI Pembangunan UIN Jakarta) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor kejenuhan belajar terbagi menjadi 2 yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Namun faktor eksternal ini yang memberi dampak pada siswa kelas V pembelajaran IPS di MI Pembangunan UIN Jakarta dikarenakan cara guru dalam mendidik.	Sama-sama meneliti tentang kejenuhan.	Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Tabel 1.1 Penelitian Relevan