BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diawal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu coronavirus jenis baru (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut *Coronavirus disease* 2019 (COVID-19). Diketahui, asal mula dari virus ini berasal dari Wuhan, Tiongkok. Ditemukan pada akhir Desember tahun 2019. Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk di indonesia. Salah satu efek dari pandemi covid-19 adalah pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran secara daring adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial "terpapar" sakit karena covid-19. Pelaksanaan pengajaran berlangsung dengan cara online. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya.

Sebelum covid-19 kegiatan pembelajaran dilakukan secara langsung di dalam suatu ruang kelas, dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi secara langsung. Namun sejak terjadi pandemi COVID-19 pembelajaran dilakukan dirumah secara daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dengan bantuan internet. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan sarana dan prasarana, berupa laptop, komputer, *smartphone*, dan bantuan jaringan internet. Selain sarana dan prasarana, seorang guru juga harus mampu menyesuaikan dengan keadaan siswa. Wulandari (2018) mengemukakan bahwa "guru harus mampu mengembangkan profesi pendidik serta menjalankan tugasnya dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta materi pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Pada tahun 2018 sebanyak 62,41% penduduk Indonesia telah memiliki telepon selular dan 20,05% rumah tangga yang memiliki komputer (BPS, 2019).

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa banyak pelajar yang menggunakan laptop dan smartphone dalam pembelajaran. Kemampuan laptop dan telepon pintar untuk mengakses internet memungkinkan pelajar untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dalam bentuk konferensi video maupun yang dilaksanakan dalam kelas-kelas online menggunakan layanan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia secara daring (Kay & Lauricella dalam Firman & Sari, 2020: 83). Menurut Handarini dan Wulandari (2020: 501) Proses pembelajaran daring selama ini banyak dilakukan pemberian tugas melalui whatsapp, *video conference*, *google form*, ataupun melalui aplikasi khusus yang tersedia. Namun salah satu siswa SMK di Surabaya mengaku lebih sering mendapatkan penugasan melalui WhatsApp, lalu ditulis di buku dan difotokan untuk dikirim ke guru. Untuk kegiatan *video conference* juga dilakukan satu minggu dua kali untuk melakukan diskusi. Penugasan melalui aplikasi *google form* juga dilakukan, dimana setelah selesai mengerjakan tugas akan langsung muncul nilainya.

Pembelajaran daring juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet. Beberapa siswa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran online karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancer (Hasanah dkk, 2020). Hal tersebut membuat mereka kesulitan ketika akan mengumpulkan tugas. Selain tantangan mengenai layanan internet, tantangan lainnya adalah kendala biaya. Untuk mengikuti pembelajaran daring, para siswa harus mengeluarkan biaya lebih untuk membeli kuota internet. Apalagi ketika pembelajaran dilakukan melalui *video conference* akan menghabiskan kuota internet sangat banyak.

Bagi siswa, rasa jenuh pembelajaran daring bisa dirasakan karena terlalu monoton, intonasi yang kurang bervariasi, dan tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman dan pengajar. Rasa kesepian berpengaruh terhadap kejenuhan belajar (Pawicara dan Conilie, 2020). Selain itu sistem pembelajaran yang kurang efektif dapat menyebabkan penyampaian materi sulit untuk dipahami (Vitasari, 2016). Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak bersemangat atau

hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Kejenuhan belajar terjadi akibat dari adanya tuntutan bagi peserta didik untuk selalu mematuhi aturan tugas-tugas yang diberikan untuk peserta didik. Kejenuhan belajar juga terjadi karena kegiatan yang selalu sama yang dikerjakan oleh peserta didik disetiap harinya. Kejenuhan belajar ini akan sangat berdampak bagi peserta didik untuk keberlangsungan pendidikannya. Perilaku yang ditunjukkan seseorang yang mengalami kejenuhanya itu mudah cepat marah, mudah terluka, dan mudah frustasi (Hidayat, 2016).

Menurut hasil penelitian Dewi, Yosef, dan Harlina (2017: 23) kejenuhan belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Indralaya Utara berada pada katergori sedang. Kejenuhan belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Indralaya Utara memiliki nilai rata-rata 92 yang terletak pada interval $77{,}33 \leq X < 107{,}01$ dengan persentase 68,1%. Kejenuhan pada kategori sedang ini menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas XI SMK Negeri 1 Indralaya utara mengalami kejenuhan yang cukup serius. Dari observasi selama PPL yang di lakukan oleh Dewi, Yosef, dan Harlina (2017: 23) di SMK Negeri 1 Indralaya Utara kejenuhan yang dialami siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah metode belajar yang kurang menarik, kurangnya penghargaan yang diterima siswa dan kurangnya kedekatan antara guru dan murid.

Jika kejenuhan belajar pada siswa tidak diselesaikan penyebabnya, maka permasalahan kejenuhan belajar pada siswa dapat menimbulkan dampak buruk pada kondisi psikologis siswa dan pencapaian prestasinya dan dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi dan daya serap dari intisari materi yang diberikan. Selain itu, bentuk resistensi lain dari kejenuhan belajar juga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak kondusifnya iklim emosional didalam kelas. Karena kejenuhan adalah letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang berkelanjutan. Siswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan ditunjukkan sikap kurang percaya diri dan menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima (Ararihmanto, 2018). Adapun keletihan belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: keletihan indra, keletihan fisik, dan keletihan mental (Muna, 2013). Keletihan indra dan fisik dapat dihilangkan

dengan istirahat cukup, tetapi jika keletihan mental tidaklah mudah untuk diatasi. Oleh karenanya, keletihan mental menjadi faktor utama yang mengakibatkan kejenuhan belajar.

Dari fenomena yang terjadi di SMA Negeri 1 Sangkapura, pembelajaran daring ini sangat berpengaruh terhadap kejenuhan belajar siswa karena proses pembelajarannya yang berbeda. Ada kemungkinan besar siswa menjadi jenuh dalam mengikuti pembelajaran daring yang sudah dijadwalkan oleh pihak sekolah, karena keinginan untuk bermain. Siswa SMA Negeri 1 Sangkapura juga sering mengalami kebosanan dikarenakan bertemu dengan teman-teman dan guru hanya melalui media virtual atau biasanya menggunakan *google meeting* tidak bertemu secara langsung sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam belajarnya yang mengakibatkan prestasi siswa tersebut menurun.

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar, serta perencanaan dan pengembangan karir. Pelayanan bimbingan dan konseling memfasilitasi pengembangan peserta didik secara individual, kelompok, dan atau klasikal, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, perkembangan, kondisi, serta peluang-peluang yang dimiliki. Pelayanan ini juga membantu mengatasi kelemahan dan hamba tan serta masalah yang dihadapi peserta didik.

Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Menurut Nurihsan (2006) “bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok”. Sedangkan menurut Yusuf (2006) bimbingan kelompok yaitu pemberian bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok. Masalah yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah masalah yang dialami bersama dan tidak rahasia, baik menyangkut masalah pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Gazda (Prayitno dan Amti, 2004) mengemukakan bahwa “bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat”. Sedangkan menurut Mu’awanah dan Hidayah (2009) “bimbingan kelompok merupakan sebuah kegiatan bimbingan

yang dikelola secara klasikal dengan memanfaatkan satuan/grup yang dibentuk untuk keperluan administrasi dan peningkatan interaksi siswa dari berbagai tingkatan kelas".

Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan antara pemimpin kelompok (konselor) dengan anggota kelompok (konseli/peserta didik) yang memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu sebagai anggota kelompok mencapai perkembangan dalam hal pribadi, sosial, belajar, dan karir.

Play therapy adalah sebuah proses terapeutik yang menggunakan permainan sebagai media terapi agar mudah melihat ekspresi alami seorang anak yang tidak bisa diungkapkannya dalam bahasa verbal karena permainan merupakan pintu masuk kedalam dunia anak-anak (Hatiningsih, 2013).

Berhubungan dengan permasalahan diatas, usaha/alternatif cara guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi permasalahan kejenuhan belajar siswa salah satunya dapat menggunakan layanan Bimbingan Kelompok dengan menggunakan Teknik permainan tradisional. Menurut Schaller (dalam Monks, 2014: 133) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat memberikan "kelonggaran" sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Suyanto (dalam Suwarjo & Eliasa, 2013: 2) juga menyebutkan, bermain dapat diidentifikasikan sebagai rekreasi dan relaksasi yaitu bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali, sehingga anak bisa lebih aktif dan bersemangat. Menurut Geldard & Geldard (dalam Suwarjo & Eliasa, 2013: 14) menjabarkan penggunaan media permainan tradisional dalam konseling (konseli) berfungsi untuk mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi, mendapatkan kekuatan dalam dirinya, mengekspresikan emosinya, membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan, membangun kemampuan sosial, membangun *self concept* dan *self esteem*, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta menambah wawasan.

Penelitin ini menggunakan permainan tradisional bancakan. Permainan bancakan menurut Kurniati (2016: 64) merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan/pecahan genting atau keramik yang disusun sedemikian rupa sehingga menyerupai piramid. Tugas ucing adalah menjaga agar tumpukan piramida itu tetap bisa berdiri dengan kukuh. Sementara tugas pemain lainnya adalah sebaliknya dari ucing yaitu bersembunyi dari pandangan ucing dan meruntuhkan susunan piramid tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas maka perilaku kejenuhan belajar dikalangan siswa masih sangat tinggi dan harus segera diselesaikan, sehingga muncul ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh *play therapy* dengan permainan tradisional "bancakan" dalam bimbingan kelompok terhadap kejenuhan belajar daring siswa pada saat pandemi covid-19 di SMA Negeri 1 Sangkapura.

B. Ruang Lingkup Dan Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada pengaruh penggunaan *play therapy* dengan permainan tradisional "Bancakan" dalam bimbingan kelompok untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa saat pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Sangkapura.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian pada: Apakah *play therapy* dengan pemainan tradisional "bancakan" dalam bimbingan kelompok berpengaruh secara signifikan terhadap kejenuhan belajar daring siswa pada saat pandemi covid-19 di SMA Negeri 1 Sangkapura?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai sehubungan dengan objek yang diteliti adalah untuk mengetahui pengaruh *play therapy* dengan permainan tradisional "bancakan" dalam bimbingan kelompok terhadap kejenuhan belajar daring siswa pada saat pandemi covid-19 di SMA Negeri 1 Sangkapura.

E. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada 2, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Kejenuhan belajar siswa dimasa pandemi Covid-19 sebagai variabel terikat, sedangkan teknik *play therapy* dengan permainan tradisional "Bancakan" dalam bimbingan kelompok sebagai variabel bebas.

b. Devinisi Operasional Variabel

Kedua variabel diatas didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar.

a. Kelemahan emosional
b. Kelemahan fisik
c. Kelemahan kognitif

2. Penggunaan teknik *play therapy* dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional "Bancakan" adalah menerapkan layanan bimbingan kelompok pada beberapa siswa dengan menggunakan teknik permainan tradisional "Bancakan" yang dilakukan oleh kurang lebih 8 siswa untuk menerapkan teknik permainan dan tempat melaksanakan permainan tersebut dilakukan dilapangan atau di tempat yang datar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

   Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk program dan diaplikasikan kepada masyarakat untuk menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah didapat.

2. Manfaat Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

   Hasil dari penelitisn diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada peserta didik agar dapat meningkatkan interaksi social dimasa pandemi Covid-19.