

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dari pendidikan manusia dapat mengalami perubahan sikap dan tingkah laku serta memiliki ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk keberlangsungan hidup pada masa depan. Berdasarkan Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Manusia tidak dapat terlepas dari kata belajar, belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Pane Aprida & Muhammad D, D (2017) mengemukakan bahwa “Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi” (hlm.334). Dengan demikian dapat dipahami bahwa belajar berlangsung seumur hidup, manusia belajar tidak hanya dengan dirinya sendiri melainkan dapat belajar dari orang lain dan lingkungannya.

Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar. Menurut Pane Aprida & Muhammad D, D (2017) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi

pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar” (hlm.334). Oleh karena itu pembelajaran sangat bergantung kepada interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Umumnya pembelajaran dilakukan dengan langsung berinteraksi antara pendidik dan peserta didik. Namun sejak terjadinya pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran daring/jarak jauh. Pandemi global dinyatakan oleh WHO (*World Health Organization*) pada 11 Maret 2020 akibat wabah covid-19 yang menyebar luas. WHO meminta negara-negara termasuk Indonesia untuk mengambil tindakan yang mendesak dan agresif untuk mencegah dan mengendalikan covid-19.

Covid-19 adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/*Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit *Coronavirus Disease-2019* (COVID-19). (Kemenkes, 2020). Sebagai upaya pencegahan penyebaran covid-19 ini maka pembelajaran dilakukan secara daring/jarak jauh sesuai dengan surat edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19). Pada poin 4.a menyatakan bahwa, memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa.

Pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif, dengan pembelajaran daring mahasiswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar dimana dan kapanpun. Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran dalam jaringan, menggunakan metode pembelajaran jarak jauh. melalui *video conference*

mahasiswa dan dosen dapat melakukan proses pembelajaran dengan tatap muka dan berkomunikasi. Selain itu mahasiswa juga bisa mendapatkan materi dari dosen dengan mengunduh dalam suatu aplikasi tertentu dan mengirimkan tugas yang diberikan melalui *internet* (Tim Penulis UNIKA Soegijapranata, 2020 dalam Pawicara R & Maharani Conilie, 2020, hlm. 30).

Sistem pembelajaran daring yang dilakukan terbagi menjadi 2 jenis yaitu, 1) *Asynchronous* yaitu komunikasi *online* tidak langsung atau *asynchronous* adalah mediasi *computer* dan layanan daring dalam terlaksanakannya komunikasi yang dilakukan secara tunda, dengan menggunakan media seperti *e-mail*, forum, dan membaca dan menulis dokumen *online* melalui *world wide web*. 2) *Synchronous* yaitu komunikasi *online* secara langsung atau *ynchronsious* adalah media *computer* dan layanan daring dalam terlaksanakannya komunikasi yang dilakukan secara langsung, dengan menggunakan media seperti *video call* dan *chat*.

Adapun di lingkungan Universitas Siliwangi pembelajaran dengan sistem daring ini sudah diterapkan sejak 16 Maret 2020, melalui Surat Edaran Nomor 5/UN58/SE/2020 tentang Kebijakan Terkait Pandemi Covid-19 di Lingkungan Universitas Siliwangi. Pembelajaran daring di lingkungan Universitas Siliwangi khususnya di Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Jasmani dilakukan menggunakan *platform – platform* seperti, *google classroom*, *zoom video conference*, *edmodo*, *whatsapp* dan lain sebagainya, tergantung kepada setiap pengajar yang memberikan kebijakan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara kepada dosen Program Studi Pendidikan Jasmani mata kuliah Pembelajaran Bola Basket Arief Abdul Malik yang menyatakan bahwa pembelajaran mata kuliah bola basket dengan sistem pembelajaran *Virtual Synchronous* yang menggunakan sistem daring dengan memanfaatkan media *zoom video conference* sebagai sarana perkuliahan, sehingga mahasiswa bisa langsung bertatap muka secara *virtual* dengan dosen ketika perkuliahan. Terkadang dosen menggunakan sistem pembelajaran *Acynchronous* dengan menggunakan *platform google classroom*, *whatsapp*, sebagai media untuk mengumpulkan tugas dan koordinasi antara dosen dan ketua kelas. Mahasiswa diberikan materi mengenai

peraturan permainan bola basket, teknik dasar dan taktik penyerangan dan pertahanan dalam permainan bola basket. Diberikan secara daring tiap minggunya sesuai jadwal pembelajaran seperti biasanya, tidak ada yang berubah baik materi maupun jumlah pertemuan, hanya saja dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring yang dilakukan dengan tidak ada kepastian kapan masa pandemi ini berakhir sehingga mahasiswa terus melakukan pembelajaran di rumah membuat mahasiswa tidak dapat berinteraksi langsung dengan dosen dan temannya sendiri, selain itu karena selalu dihadapkan dengan *laptop* atau *handphone* selama berjam-jam setiap harinya berpeluang mengakibatkan rasa jenu itu akan timbul dengan sendirinya karena pola belajar yang sama setiap harinya. Kejenuhan belajar terjadi akibat dari adanya tuntutan bagi peserta didik untuk selalu mematuhi aturan tugas-tugas yang diembankan untuk peserta didik. Kejenuhan belajar juga terjadi karena kegiatan yang selalu sama yang dikerjakan oleh peserta didik di setiap harinya. Kejenuhan belajar ini akan sangat berdampak bagi peserta didik untuk keberlangsungan pendidikannya. Perilaku yang ditunjukkan seseorang yang mengalami kejenuhan itu mudah cepat marah, mudah terluka, dan mudah frustrasi (Hidayat dalam Pawicara Ruci & Maharani Conilie, 2020, hlm.30-31).

Faktanya dalam pembelajaran berdasarkan hasil wawancara kepada dosen Program Studi Pendidikan Jasmani mata kuliah pembelajaran bola basket Arief Abdul Malik yang menyatakan bahwa pembelajaran mata kuliah bola basket yang dilakukan dengan pembelajaran daring ketika dalam pembelajaran ada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik seperti selalu *open camera* ketika melakukan *zoom video conference*, tidak terlambat masuk atau masuk sesuai jam pelajaran, melakukan presensi, aktif melakukan diskusi ketika pembelajaran. Adapun yang kurang baik dalam mengikuti pembelajaran, seperti tidak *open camera* ketika pembelajaran berlangsung, terlambat masuk pada pembelajaran, tidak aktif ketika melakukan diskusi, bahkan ada mahasiswa yang tidak mengikuti pembelajaran tetapi melakukan presensi ketika di akhir pembelajaran. Hal ini sejalan dengan wawancara dengan beberapa mahasiswa yang mengontrak mata kuliah bola basket bahwa rata-rata mahasiswa dalam melakukan proses

pembelajaran bola basket melakukan pembelajaran daring melakukan *open camera* dan adapun juga yang melakukan *off camera*, dan rata-rata mahasiswa menjelaskan bahwa pembelajaran daring ini sangat dirasa jenuh karena tidak dapat melakukan pembelajaran secara langsung dan hanya melakukan pembelajaran di rumah dengan menghadap *laptop* secara berjam-jam yang membuat bosan ditambah dengan sinyal yang kurang bagus membuat kendala pada saat pembelajaran, dan karena tidak dapat berinteraksi ataupun berdiskusi langsung dengan dosen dan teman.

Berdasarkan dari pembahasan teori di atas peneliti tertarik untuk melakukan survei tingkat kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 pada mata kuliah bola basket pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani tahun ajaran 2020-2021 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kategori tingkat kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 pada mata kuliah bola basket?”

## **1.3. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan pada pengertian istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu mendapatkan penjelasan dan batas istilah. Adapun istilah yang dianggap perlu mendapatkan penjelasan dan batasan adalah sebagai berikut:

1. Kejenuhan menurut Tangkudung & Mylsidayu (dalam Rinawati D & Eka K D, 2020) memberikan gambaran bahwa “kejenuhan sebagai sebuah sikap menarik diri secara fisik, emosional, dan psikologis dari aktivitas-aktivitas yang sebelumnya menyenangkan bagi individu dikarenakan *stress* kronis yang dirasakan oleh individu tersebut. Salah satu dampak dari stres dalam waktu begitu lama adalah dapat merusak dan mengganggu performa individu. Dampak negatifnya adalah munculnya kelelahan ekstrim pada individu tersebut, sehingga membuat individu menilai aktivitas yang menjadi stresornya tersebut menjadi

sesuatu hal yang tidak menyenangkan” (hlm.33). Dalam penelitian ini melakukan penelitian tingkat kejenuhan dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 pada mata kuliah bola basket kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

2. Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran dalam jaringan, menggunakan metode pembelajaran jarak jauh. Melalui *video conference* mahasiswa dan dosen dapat melakukan proses pembelajaran dengan tatap muka dan berkomunikasi. Selain itu mahasiswa juga bisa mendapatkan materi dari dosen dengan mengunduh dalam suatu aplikasi tertentu dan mengirimkan tugas yang diberikan melalui *internet* (Tim Penulis UNIKA Soegijapranata, dalam Pawicara R & Maharani Conilie, 2020, hlm.30). Pembelajaran daring pada penelitian ini adalah pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.
3. Pandemi Covid-19 adalah *Virus SARS-CoV-2* merupakan *Coronavirus*, jenis baru yang menyebabkan epidemi, dilaporkan pertama kali di Wuhan Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019. Analisis isolat dari saluran respirasi bawah pasien tersebut menunjukkan penemuan *Coronavirus* tipe baru, yang diberi nama oleh WHO COVID-19. Pada tanggal 11 Februari 2020, WHO memberi nama penyakitnya menjadi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) (Perhimpunan Dokter Paru Indonesia, 2020, hlm.8). Pada penelitian ini akan membahas tingkat kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 pada mata kuliah bola basket.
4. Mata Kuliah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah satuan pelajaran yang diberikan di tingkat perguruan tinggi. Mata kuliah dalam penelitian ini adalah pembelajaran Bola Basket pada Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tahun Ajaran 2020/2021.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan memperoleh fakta tentang tingkat kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 pada mata kuliah bola basket.

Dari rumusan masalah yang bersifat umum tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan yang spesifik dari penelitian ini yakni, memperoleh data, fakta, dan informasi yang berkenaan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 pada mata kuliah basket, sebagai masukan dan bahan evaluasi kepada dosen pendidikan jasmani.

#### **1.5. Kegunaan Penelitian**

Hasil yang didapat dari penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan secara teoritis sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya, khususnya penelitian yang terkait dengan tingkat kejenuhan dalam pembelajaran pada masa pandemi covid 19 pada mata kuliah bola basket.

##### **2. Kegunaan Praktis**

1. Bagi mahasiswa, menambah wawasan tentang kejenuhan peserta didik sebagai bekal untuk mengajar.
2. Bagi institusi, memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan.
3. Bagi dosen, memberikan gambaran tentang tingkat kejenuhan mahasiswa sebagai bahan evaluasi dan diharapkan dapat menjadi masukan dalam proses belajar mengajar kaitannya dengan kejenuhan mahasiswa.