

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Konsep Pendidikan

1. Pengertian Pendidikan

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan dan perkembangan siswa, melalui pendidikan mampu membentuk kepribadian yang bisa dipelajari baik secara sengaja maupun tidak. Pendidikan juga mampu membentuk manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas, miliki kepribadian yang baik untuk kehidupan pada masa depan.

Pendidikan adalah segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Di samping itu pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur (Rini, Y, S, 2013). Selanjutnya menurut Harapani Aprilia (2020) mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu”. Sedangkan menurut Idris, M (2014) pendidikan “merupakan suatu proses di dalam menemukan transformasi baik dalam diri, maupun komunitas. Oleh karena itu proses pendidikan yang benar adalah membebaskan seseorang dari berbagai lingkungan, intimidasi dan eksploitasi” (hlm.418).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses pendidikan dalam segala lingkungan, dan sepanjang hidup dan usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

2. Fungsi Pendidikan

Fungsi Pendidikan nasional sebagaimana tercantum pada Undang – Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II pasal 3 disebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Sujana I, W, C (2019) mengungkapkan bahwa fungsi pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa pendidikan nasional Indonesia lebih mengedepankan akan pembangunan sikap, karakter, dan transformasi nilai-nilai filosofis negara Indonesia. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa nasionalisme serta mampu bersaing di kancah internasional (hlm.31). Selanjutnya fungsi pendidikan adalah membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan berbagai lingkungan sekitarnya (fisik, sosial dan budaya), utamanya berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, agar dapat dicapai tujuan pendidikan yang optimal (Haderani. 2020, hlm 44).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi pendidikan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan membentuk watak, pembangunan sikap, karakter, dan transformasi nilai-nilai fisiologis Indonesia, selain itu membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar seperti fisik, sosial dan budaya.

3. Tujuan Pendidikan

Pada Undang – Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II pasal 3 disebutkan bahwa Tujuan Pendidikan nasional untuk berkembangnya 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.

Tujuan Pendidikan menurut Sujana, I, W, C (2019) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan menyangkut secara luas yang akan membantu siswa untuk masuk dalam kehidupan bermasyarakat, mencakup keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, dan sebagainya karena harapan setiap siswa berbeda-beda (hlm.31). selanjutnya menurut Rini, Y, S (2013) menjelaskan bahwa “Tujuan pendidikan itu juga untuk menciptakan manusia yang matang dan wibawa secara lahir dan batin, menyangkut keimanan, ketakwaan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan yaitu untuk menciptakan manusia yang matang dan wibawa secara lahir dan batin untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, selain itu untuk membantu siswa untuk masuk ke dalam kehidupan bermasyarakat, mencakup keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang dan sebagainya.

2.1.2. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu kelompok mata pelajaran yang lebih menekankan kepada peningkatan fisik, sportivitas, disiplin, kerjasama dan kesadaran hidup sehat, yang di dalamnya mengajarkan tentang nilai-nilai kehidupan.

Menurut Sumbodo, P (dalam Jayul A & Irwanti E, 2020) mengungkapkan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif” (hlm. 190). Sedangkan menurut Mashuri Hendra, (2017) menjelaskan bahwa “proses pendidikan dalam pendidikan jasmani adalah mempelajari gerak, baik berkenaan dengan gerak dasar seperti lompat, lempar, dan gerakan lain yang dilakukan dengan permainan, senam, renang, dan beladiri” (hlm 2). Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui

aktivitas jasmani (Utama Bandi dalam Paramitha. S.T & Anggara. L.E, 2018, hlm.42).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan kemampuan peserta didik melalui berbagai aktivitas fisik dan olahraga yang dikelompokkan ke dalam enam bahan kajian, yaitu: (1) Aktivitas permainan dan olahraga; (2) Aktivitas pengembangan; (3) Uji diri/senam; (4) Aktivitas ritmik; (5) Aktivitas air atau aquatik; (6) Pendidikan luar kelas; dan (7) Pendidikan Kesehatan.

Adapun pada penelitan ini Pendidikan Jasmani (PENJAS) merupakan salah satu jurusan yang berada dalam naungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

2.1.3. Konsep Belajar

Belajar adalah salah satu bagian yang sangat penting bagi manusia, manusia tidak akan lepas dari kata belajar. Dimanapun, kapanpun dan dari siapapun manusia dapat belajar. Belajar dapat dirasakan secara sadar maupun secara tidak sadar. Semakin banyak manusia belajar semakin banyak ilmu pengetahuan yang didapat.

Belajar menurut Pane A & Muhammad Darwis D (2020) mengungkapkan 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). Sedangkan menurut Winaraputra U S (2014) mengungkapkan bahwa “...belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang” (hlm.14). Selanjutnya belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada individu, yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa atau mahir (Putri Hilna, dkk. 2020, hlm.147).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang

akan datang yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa atau mahir perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, aktif, dan terarah.

2.1.4. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan pada diri peserta didik.

Menurut Undang - Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 berbunyi “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Azhar (dalam Pohan, A. E, 2020) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik” (hlm.1). Sedangkan menurut Pane A & Pane A & Muhammad Darwis D (2020) mengungkapkan bahwa “Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar” (hlm.337). Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu (Mustafa, P, S & Winarno. M.E, 2020, hlm 2).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan tertentu.

1. Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain.

Adapun komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau

alat, sumber belajar dan evaluasi (Dolong Jufri, H, M. 2016, hlm. 293-294). Menurut Pane, A & Muhamad D, D (2017) mengungkapkan bahwa komponen-komponen utama pembelajaran, yaitu guru, siswa, tujuan, materi, metode, alat dan evaluasi (hlm.340). Sedangkan menurut Asmadawati (2014) mengungkapkan bahwa “suatu proses pembelajaran dapat berjalan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh saling mendukung yaitu, siswa, kurikulum, guru, metode, sarana dan prasana, dan lingkungan” (hlm.3).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen – komponen pembelajaran yaitu, siswa, guru, tujuan, materi, metode, alat, evaluasi, bahan materi pelajaran, kurikulum dan sarana dan prasana.

2. Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran haruslah mempunyai tujuan, agar proses pembelajaran menjadi terarah dan mempunyai suatu yang akan dicapai. Dengan adanya tujuan pembelajaran pengajar dan peserta didik mengetahui kemana arah dari pembelajaran yang akan dicapai.

Menurut Pane, Aprida & Muhammad Darwis D (2017) mengungkapkan bahwa “Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
2. Tujuan Pembelajaran Umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh guru. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang guru harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:
 - 1) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai.
 - 2) Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku).
 - 3) Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai” (hlm.343).

Menurut Asrori Muhammad (2013) mengungkapkan Istilah tujuan pembelajaran (*Learning Objectives*) diantaranya ada *Learning Outcomes* dan Tujuan Intruksional. Istilah yang populer digunakan di Indonesia adalah tujuan instruksional. Adapun tujuan intruksional dibagi menjadi dua, yaitu: (1) tujuan intruksional umum (TIU), yaitu pernyataan yang menggambarkan kemampuan umum yang seharusnya dicapai oleh mahasiswa setelah menyelesaikan satu bidang studi atau mata kuliah selama satu semester. (2) tujuan intruksional khusus (TIK), yaitu tujuan yang menggambarkan hasil belajar yang harus dicapai oleh mahasiswa setelah tatap muka dengan satu pokok bahasan atau topik pelajaran tertentu (hlm.166). Selanjutnya Yusuf (dalam Ananda, R, 2019) menjelaskan tujuan pembelajaran pada prinsipnya mengandung arti pernyataan atau gambaran perubahan pada pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, penampilan atau kondisi psikologis lainnya pada peserta didik, baik yang dapat dilihat langsung atau tidak, tetapi dapat diukur dan atau dinilai (hlm.67).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah adanya tujuan umum seperti pernyataan yang menggambarkan kemampuan umum yang seharusnya dicapai oleh mahasiswa setelah menyelesaikan satu bidang studi atau mata kuliah selama satu semester, tujuan khusus seperti tujuan yang menggambarkan hasil belajar yang harus dicapai oleh mahasiswa setelah tatap muka dengan satu pokok bahasan atau topik pelajaran tertentu. Pada prinsipnya mengandung arti pernyataan atau gambaran perubahan pada pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, penampilan atau kondisi psikologis lainnya pada peserta didik, baik yang dapat dilihat langsung atau tidak, tetapi dapat diukur dan atau dinilai.

2.1.5. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19

Wabah penyakit covid 19 yang sedang dihadapi dunia saat ini telah menjadi berita utama dalam dunia kesehatan sehingga menyebabkan kepanikan dan keprihatinan publik, juga menyebabkan rusaknya berbagai bidang di dunia ini.

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). *Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19)* adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi covid-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5- 6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari (Yurianto, Ahmad dalam Dewi, W. A. F, 2020, hlm.57). Selanjutnya menurut Susanto Nugroho (2020) mengemukakan pendapat mengenai covid 19 sebagai berikut:

Coronavirus (CoV) merupakan virus yang bisa menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada dua jenis *Coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*. *Coronavirus Disease (COVID-19)* adalah virus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia (hlm.147).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa corona virus adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Covid 19 ini menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada dua jenis *Coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*. *Coronavirus Disease (COVID-19)* adalah virus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia tanda dan gejala umum infeksi covid-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari.

Pandemi covid-19 ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Dampak ini terjadi diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Selanjutnya pada tanggal 18 Maret 2020 pemerintah mengeluarkan Surat Edaran (SE) yang berisi segala kegiatan di dalam dan diluar ruangan disemua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada

bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19 (Dewi.W.A.F, 2020.hlm.56).

Pandemi covid-19 ini mengubah pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara interaksi langsung antara pendidik dan pesereta didik sekarang diubah menjadi pembelajaran jarak jauh/daring sebagai bentuk upaya untuk pencegahan dan pengurangan penyebaran pandemi covid-19.

2.1.6. Pembelajaran Daring

Umumnya pembelajaran dilakukan dengan langsung berinteraksi antara pendidik dan peserta didik. Namun sejak terjadinya pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring (SPADA) merupakan program dari Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemeristek Dikti).

Menurut Dewi W A F (2020) mengemukakan pendapat mengenai pembelajaran daring bahwa “Belajar daring (*online*) dapat menggunakan teknologi digital seperti *google classroom*, rumah belajar, *zoom video converence*, telepon atau *live chat* dan lainnya” (hlm.58). Sedangkan pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul dalam Handarini. O. I & Siti S.W, 2020, hlm,498). Selanjutnya Kuntarto, E (dalam Kusumadewi Rida F *et all*, 2020) menjelaskan bahwa istilah

model pembelajaran daring atau *Online Learning Models* (OLM), pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer *Computer-Based Learning* (CBL). Dalam perkembangan selanjutnya, fungsi komputer telah digantikan oleh telepon seluler atau gawai (hlm.9).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu pembelajaran yang menggunakan teknologi digital berbasis komputer dengan memanfaatkan *internet* yang dapat meningkatkan peran mahasiswa dalam proses pembelajaran. Teknologi digital ini seperti *google classroom*, rumah belajar, *zoom video converence*, telepon atau *live chat* dan lainnya.

2.1.7. Mata Kuliah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Mata Kuliah adalah “Satuan pelajaran yang diajarkan di tingkat perguruan tinggi”. Dalam penelitian ini peneliti mengambil mata kuliah utama yang dikontrak oleh mahasiswa pada semester I dengan 9 mata kuliah dan 23 sks tahun ajaran 2020/2021 dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. 1. Mata Kuliah Utama Semester 1

No	Mata Kuliah	Sks		Jumlah
		Teori	Praktek	
1	Pendidikan agama	2	-	2
2	Bahas Indonesia	2	-	2
3	Pendidikan Kewarganegaraan	2		2
4	Landasan Pendidikan	2	-	2
5	Dasar – dasar Pendidikan Jasmani	3		3
6	Ilmu Urai	3		3
7	Ilmu Faat	3		3

8	Pembelajaran Atletik 1		2	2
9	Pembelajaran Bola Senam 1		2	2
10	Pembelajaran Bola Basket		2	2

Sumber: www.penjas.unsil.ac.id.

Berdasarkan tabel di atas diambil 1 dari mata kuliah utama semester 1 untuk penelitian ini adalah mata kuliah pembelajaran bola basket pada tahun ajaran 2020/2021 pada Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

Mata Kuliah Pembelajaran Bola Basket yang dilaksanakan dengan 2 sks dengan waktu 100 menit pada setiap satu pertemuannya. Dilakukan 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. Adapun materi yang disampaikan pada pembelajaran bola basket ini sebagai berikut:

1. Teknik dasar bola basket seperti, penguasaan bola (*ball handling*), operan (*passing*), menggiring (*dribbling*), dan menembak (*shooting*).
2. Peraturan permainan bola basket.
3. Taktik penyerangan (*offense*) dan pertahanan (*defense*).

Hal ini sejalan dengan penjelasan menurut Junaidi I, A & Rudy R (2019) yang menjelaskan bahwa “Permainan bola basket adalah salah satu mata kuliah program studi pendidikan olahraga, yang pembahasannya mencakup tentang keterampilan dasar dalam bermain bola basket seperti, mengoper (*passing*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), gerakan kaki (*foot work*), dan beberapa teknik lainnya” (hlm.89).

2.1.8. Bola Basket

Olahraga merupakan aktivitas yang penting yang harus dilakukan oleh manusia untuk memperoleh kesehatan tubuh, ada banyak jenis cabang olahraga

yang ada di dunia salah satunya adalah bola basket. Bola basket merupakan olahraga yang sudah sangat populer di dunia bahkan di Indonesia.

Menurut PERBASI (Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia) *Official Basketball Rules* (dalam Utomo M & Dwi C K, 2015) Perbandingan bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan angka. Sedangkan menurut Junaidi I A & Rudy R (2019) “Bola basket merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh dua regu. Masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain yang berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan atau membuat skor. Dalam pelaksanaan permainan bola basket, setiap pemain dapat memainkan bola dengan memakai satu atau dua tangan dengan cara bola dioper, dilempar sesuai peraturan dan ketentuan yang berlaku” (hlm.90). Selanjutnya bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang yang dimana tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam ring atau membuat skor, dimana bola dioper (*passing*), digiring (*dribble*) atau dipantulkan kesegala arah sesuai dengan peraturan (Kurniawan dalam Fatahillah A, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bola basket adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua regu dengan setiap regu beranggotakan 5 orang yang berada dilapang pertandingan, setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan atau membuat skor, dengan menggunakan berbagai macam teknik dalam bola basket, menggunakan taktik penyerangan & pertahanan dan menggunakan peraturan permainan bola basket.

2.1.9. Pengertian Kejuhan

Melakukan suatu aktivitas yang sama dan terus menerus dilakukan bisa jadi sangat melelahkan dan menguras seluruh waktu juga tenaga. Akibatnya lelah bahkan sampai bisa *stress* dapat terjadi, ternyata bisa membawa masalah kesehatan yang disebut *burnout* (kejuhan).

Burnout (kejuhan) didefinisikan sebagai gangguan yang disebabkan oleh aktivitas individu yang menggabungkan kelelahan emosional, depresi dan perasaan

tidak percaya diri karena kurang berprestasi pribadi (Bianchi *et al* dalam Sari Permata et al, 2020, hlm.46).

Menurut Said & Jannah (dalam Rinawati Desy & Darisman Eka Kurnia, 2020) mengemukakan mengenai defisini kejenuhan adalah sebagai berikut:

Kejenuhan didefinisikan sebagai suatu kondisi psikologis yang ditandai dengan kelelahan ekstrim akibat tuntutan yang terlalu banyak dan berlebihan. Kelelahan tersebut berupa kelelahan fisik, emosional, dan psikologis yang kemudian termanifestasikan dalam bentuk perilaku yang tidak produktif, bahkan menarik diri dari aktivitas-aktivitas sebelumnya (hlm.33).

Rinawati Desy & Darisman Eka Kurnia (2020) menjelaskan bahwa “kejenuhan adalah sikap menarik diri secara fisik, emosional, dan sosial dari aktivitas-aktivitas yang menyenangkan. Sikap menarik diri ini tentu berakibat negatif terhadap penurunan produktivitas individu” (hlm.33).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kejenuhan adalah suatu sikap menarik diri secara fisik, emosional dan sosial dari aktivitas yang menyenangkan yang menggabungkan kelelahan emosional, depresi dan perasaan tidak percaya diri, yang ditandai dengan kelelahan ekstrim akibat tuntutan yang terlalu banyak dan berlebihan.

2.1.10. Kejenuhan Belajar

Dalam melakukan proses pembelajaran ketika pandemi covid 19 saat ini, peserta didik diharuskan melakukan perkuliahan dan belajar dari rumah. Ketika melakukan proses pembelajaran mahasiswa harus selalu berhadapan dengan *laptop* ataupun *handphone* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini yang akan menyebabkan kejenuhan dikarenakan rutinitas yang selalu sama ketika belajar apalagi hanya dilakukan di rumah tanpa bisa berinteraksi dengan rekan dan dosen.

Menurut Shu-Hui Liu (dalam Wahyuli, R & Ifdil, 2020) menjelaskan bahwa “Kejenuhan belajar merupakan kondisi dimana siswa menjadi lelah dalam proses belajar karena tekanan belajar, pekerjaan rumah yang berlebihan, atau faktor psikologis individu lainnya seperti kelelahan emosional, sikap negatif, dan fenomena pencapaian pribadi yang rendah” (hlm.189).

Menurut Hidayat (dalam Pawicara, R, & Conilie, M, 2020) mengemukakan pendapat mengenai kejenuhan belajar bahwa

...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 kejenuhannya itu mudah cepat marah, mudah terluka, dan mudah frustrasi (hlm.30-31).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar adalah perubahan sikap dan perilaku belajar oleh peserta didik dalam kondisi menarik diri secara psikologis yang mempunyai hasil dari sebuah reaksi terhadap harapan dan tujuan yang tidak nyata dalam belajar, yang berdampak bagi peserta didik akan mengganggu terhadap proses belajarnya. Perilaku yang ditunjukkan seseorang yang mengalami kejenuhan belajar seperti mudah marah, mudah terluka dan mudah frustrasi.

1. Ciri – Ciri Kejenuhan Belajar

Disman, M & Abas Rudin (2020) mengemukakan ciri-ciri kejenuhan belajar yaitu:

1. Merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari proses belajar tidak ada kemajuan. Siswa yang mulai memasuki kejenuhan dalam belajarnya merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperolehnya dalam belajar tidak meningkat, sehingga siswa merasa sia - sia dengan waktu belajarnya.
2. Sistem akalinya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman sehingga mengalami stagnan dalam kemajuan belajarnya. Seorang siswa yang sedang dalam keadaan jenuh, sistem akalinya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses berbagai informasi yang diterima atau pengalaman baru yang didapatnya.
3. Kehilangan motivasi dan konsolidasi. Siswa yang dalam keadaan jenuh merasa bahwa dirinya tidak lagi mempunyai motivasi yang dapat membuatnya bersemangat untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pelajaran yang diterimanya atau dipelajarinya

Menurut Robiatul (2013) mengungkapkan bahwa ciri-ciri *burnout* antara lain:

1. Sakit fisik dicirikan seperti sakit kepala, demam, sakit punggung, tegang pada otot leher dan bahu, sering flu, susah tidur, rasa letih yang kronis.
2. Kelelahan emosi dicirikan seperti rasa bosan, mudah tersinggung, sinisme, suka marah, gelisah, putus asa, sedih, tertekan, dan tidak berdaya.
3. Kelelahan mental dicirikan seperti acuh tak acuh pada lingkungan, sikap negatif terhadap orang lain, konsep diri yang rendah, putus asa dengan jalan hidup, dan merasa tidak berharga (hlm.100).

Menurut Aff Afifuddin (dalam Nihayah, 2018) menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang mengalami kejenuhan dalam belajar adalah:

1. Tidak dapat mengikuti pelajaran seperti yang lain.
2. Sering terlambat atau tidak mau menyelesaikan tugas.
3. Menghindari tugas-tugas yang agak berat.
4. Ceroboh atau kurang teliti dalam banyak hal.
5. Acuh tak acuh atau masa bodoh.
6. Menampakkan semangat belajar yang rendah.
7. Tidak mampu berkonsentrasi, mudah berubah-berubah.
8. Perhatian terhadap suatu objek singkat.
9. Suka menyendiri, sulit menyesuaikan diri.
10. Murung.
11. Suka memberontak, agresif, dan meledak-ledak dalam merespon ketidakcocokan, hasil belajar rendah (hlm.61).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri pembelajaran yaitu, tidak dapat mengikuti pelajaran seperti yang lain, sering terlambat atau tidak mau menyelesaikan tugas, menghindari tugas-tugas yang agak berat, acuh tak acuh atau masa bodoh, menampakkan semangat belajar yang rendah, sakit fisik seperti sakit kepala, demam, kelelahan emosi seperti rasa bosan, mudah tersinggung, suka marah dan kelelahan mental dicirikan seperti acuh tak acuh pada lingkungan, sikap negatif terhadap orang lain.

2. Faktor – Faktor Kejenuhan Belajar

Dalam terjadinya kejenuhan belajar pasti ada sebab akibat terjadinya kejenuhan belajar

Menurut Wahyuni, E. D (2018) Faktor penyebab kejenuhan dalam belajar yaitu:

1. Siswa kehilangan motivasi.
2. Kehilangan konsolidasi (kemampuan) salah satu tingkat keterampilan tertentu sebelum siswa tertentu sampai pada tingkat berikutnya.
3. Batas kemampuan jasmaniah (karena bosan dan letih) (hlm.155).

Menurut Syah (dalam Pawicara, R, & Conilie, M, 2020) faktor – faktor yang mempengaruhi kejenuhan belajar diantara lain:

1. Faktor eksternal yang mempengaruhi kejenuhan belajar antara lain persaingan yang ketat dan menuntut kerja intelek yang berat. Selain itu dalam durasi waktu yang cukup panjang disertai dengan materi yang cukup banyak diterima oleh memori otak sehingga menimbulkan kejenuhan.
2. Faktor internal adalah rasa bosan dan keletihan yang dialami oleh individu. Keletihan tersebut dapat menyebabkan kebosanan sehingga bisa menimbulkan kehilangan motivasi serta malas untuk mengikuti pembelajaran (hlm.33).

Menurut Disman. M & Abas Rudin (2020) mengungkapkan bahwa faktor penyebab kejenuhan belajar:

1. Cara atau metode belajar yang tidak bervariasi.
2. Belajar hanya di kelas.
3. Suasana belajar yang tidak berubah-ubah.
4. Kurang aktivitas rekreasi atau hiburan (hlm. 139).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi kejenuhan yaitu, rasa bosan dan keletihan, kehilangan motivasi, cara atau metode belajar yang tidak bervariasi, suasana belajar yang tidak berubah-ubah, durasi waktu belajar yang cukup panjang disertai materi yang cukup banyak dan kurang aktivitas rekreasi atau hiburan.

3. Aspek – Aspek Kejenuhan Belajar

Menurut Widari Ni Kdk (2014), adapun aspek-aspek kejenuhan dalam belajar yakni:

- a. Keletihan pada pikiran berasal dari ketegangan yang berlebihan. Anak yang memiliki keletihan pikiran sering menunjukkan beberapa gejala seperti: ada anak yang tidak bersedia mengajarkan tugas (PR), tidak bisa berkonsentrasi, hilangnya daya ingat, dan cepat lupa dengan pelajaran.
- b. Keletihan emosional merupakan sindrom yang paling utama terjadi. Ketika individu merasa keletihan, individu akan merasakan lelah yang berlebihan baik secara emosional dan fisik. Individu merasa kosong, kehabisan energi, dan tidak mampu untuk melepaskan keletihannya serta memperbaikinya. Individu kehilangan energi untuk menghadapi pelajaran atau orang lain. Keletihan ini merupakan reaksi pertama dari *stress* karena tuntutan pelajaran. Dimana aspek keletihan ini terdiri dari keletihan emosional ditandai dengan perasaan frustrasi, mudah tersinggung, putus asa, suka marah, tertekan, gelisah, apatis terhadap pelajaran, terbebani oleh pelajaran, bosan, dan perasaan tidak ingin menolong.
- c. Tidak mendapatkan hasil, individu yang mengalami kejenuhan dalam waktu tertentu akan menyebabkan hasil belajar yang dicapai tidak akan maksimal. Kemajuan belajar akan berjalan di tempat tidak terdapat kemajuan di dalam belajar. Begitu juga dengan prestasi belajarnya akan semakin menurun (hlm.17).

Menurut Muhibbin Syah (dalam Nahak Hendrikus, 2017) menjelaskan mengenai tanda-tanda kejenuhan belajar adalah sebagai berikut:

1. Merasa seakan–akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari proses belajar tidak ada kemajuan. Siswa yang mulai memasuki kejenuhan dalam belajarnya merasa seakan–akan pengetahuan dan kecakapan yang diperolehnya dalam belajar tidak meningkat, sehingga siswa merasa sia-sia dengan waktu belajarnya. Contohnya: Merasa tidak memiliki pengetahuan walaupun mempelajarinya

2. Sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman, sehingga mengalami stagnan dalam kemajuan belajarnya. Seorang siswa yang sedang dalam keadaan jenuh, sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses berbagai informasi yang diterima atau pengalaman baru yang didapatnya. Contohnya: Tidak dapat mengingat kembali banyak materi yang diberikan.
3. Kehilangan motivasi dan konsolidasi. Siswa yang dalam keadaan jenuh merasa bahwa dirinya tidak lagi mempunyai motivasi yang dapat membuatnya bersemangat untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pelajaran yang diterimanya atau dipelajarinya. Contohnya: Tidak dapat memotivasi diri dalam mengerjakan tugas (hlm.12-13).

Aspek-aspek *Burnout* belajar atau kejenuhan belajar menurut Vitasari Ita (2016) meliputi:

1) Kelelahan emosional

Kelelahan emosional ditandai dengan perasaan lelah yang dialami oleh individu entah itu kelelahan emosional maupun fisik. Hal ini dapat memicu berkurangnya energi yang dimiliki untuk menghadapi berbagai kegiatan dan pekerjaan yang dimilikinya. Kelelahan emosional ini disebabkan oleh tuntutan yang berlebihan yang dihadapi oleh siswa dan ditunjukkan oleh perasaan dan beban pikiran yang berlebihan.

2) Kelelahan fisik

Penderita *Burnout* atau kejenuhan mulai merasakan adanya anggota badan yang sakit dan gejala kelelahan fisik kronis yang disertai dengan sakit kepala, mual, insomnia, bahkan kehilangan selera makan. Kelelahan fisik juga ditandai dengan sakit kepala, mual, susah tidur dan kurangnya nafsu makan.

3) Kelelahan kognitif

Demerouti dkk menyatakan bahwa kelelahan kognitif ini siswa yang sedang mengalami kejenuhan cenderung sedang mendapat beban yang terlalu berat pada otak. Hal ini kemudian berdampak seperti yang diungkapkan Kahlil yakni ketidakmampuan untuk berkonsentrasi, mudah lupa, dan kesulitan dalam membuat keputusan.

4) Kehilangan Motivasi

Kehilangan motivasi pada siswa ditandai dengan hilangnya idealisme, siswa sadar dari impian mereka yang tidak realistis, dan kehilangan semangat. Dari gejala di atas maka siswa sudah dianggap kehilangan motivasi. Bentuk lain dari kehilangan motivasi adalah penarikan diri secara psikologis sebagai respon dari stres yang berlebihan dan rasa ketidakpuasan (hlm. 16-17).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek – aspek dari kejenuhan seperti bosan, tidak tertarik, lelah dan gelisah, adanya gangguan kesehatan dimana anggota badan kita terasa sakit, keletihan pada pikiran, keletihan emosional, tidak mendapatkan hasil, materi kurang bervariasi, materi sulit dimengerti, kurang istirahat dan kurangnya dukungan dari orang sekitar.

4. Proses Terbentuknya Kejenuhan Belajar

Terbentuknya kejenuhan belajar yang dialami individu melalui beberapa tahapan. Freudenberg & Utara (dalam Mubarak, M. I. 2018) menjabarkan 12 tahap yang mendasari terbentuknya kejenuhan yaitu sebagai berikut:

- a. Paksaan untuk membuktikan bahwa dirinya layak untuk orang lain. Hal ini membuat individu bekerja keras untuk membuat orang lain melihat potensi dirinya.
- b. Individu bekerja keras agar orang lain tidak merubah pandangan terhadap dirinya dan agar orang lain tidak lari dari dirinya.
- c. Terlalu kerasnya mereka bekerja. Hal ini membuat individu mulai mengesampingkan kebutuhan-kebutuhan pokok mereka, seperti makan, tidur, dan bersantai ria dengan keluarga dan teman-teman.
- d. Munculnya gejala-gejala fisik pada individu yang disebabkan karena perubahan gaya hidup yang dilakukan.
- e. Keinginan untuk mendapatkan nilai-nilai yang lebih baik dari lingkungan sosialnya sehingga mereka akan sibuk untuk hal tersebut dan mengesampingkan kebutuhan pokok dan hubungannya dengan orang-orang terdekat.
- f. Munculnya perasaan yang seharusnya tidak dimiliki, seperti mulai tidak mempunyai toleransi dengan orang lain, tidak mempunyai perasaan simpati atas

masalah orang lain, terlalu agresif dan selalu menyalahkan orang lain atas masalah yang ada.

- g. Mengisolasi diri atau menarik diri dari kehidupan sosial karena terlalu kerasnya mereka bekerja.
- h. Mulai muncul perasaan malu, takut dan apatis karena terlalu kerasnya pekerjaan dan tekanan yang dimiliki.
- i. Individu mulai kehilangan jati dirinya karena mereka beranggapan bahwa mereka telah menjadi “mesin” orang lain.
- j. Kekosongan-kekosongan yang mulai muncul dari dalam diri membuat individu mulai putus asa yang membuat individu mulai melakukan pelarian dengan berbagai macam hal mulai dari seks bebas, merokok, meminum minuman keras dan hal-hal negatif lainnya.
- k. Perasaan terpuruk yang mulai dirasakan seperti ketidakpedulian, keputusasaan, kelelahan dan mengabaikan masa depan.
- l. Jika individu ini sudah mulai jenuh akan kegiatannya maka mereka akan mencoba melarikan diri dari hal tersebut yang terkadang disertai dengan perasaan ingin membunuh dirinya sendiri karena situasi yang ada sekarang.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar terjadi karena individu telah melalui beberapa proses atau tahapan dari dalam dirinya.

5. Mengatasi Kejenuhan Belajar

Menurut Wulandari, S (2018) Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejenuhan belajar, yaitu:

1. Memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi, dengan harapan mampu meningkatkan motivasi belajar.
2. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar. Srateginya adalah memberikan perhatian maksimal ke peserta didik.
3. Mengadakan *ice breaking* untuk mengurangi rasa bosan.
4. Melakukan istirahat untuk beberapa saat.
5. Apabila muncul kejenuhan yang disebabkan oleh cara guru mengajar, maka solusinya adalah memperbaiki cara mengajar (hlm.56).

Menurut Hakim Thursan (dalam Wulandari, S. 2018) usaha-usaha untuk mencegah dan mengatasi kejenuhan belajar adalah sebagai berikut:

1. Belajar dengan cara atau metode yang bervariasi.
2. Mengadakan perubahan fisik di ruang belajar.
3. Menciptakan situasi baru di ruang belajar.
4. Melakukan aktivitas rekreasi dan hiburan.
5. Hindarkan adanya ketegangan mental saat belajar (hlm. 57).

Menurut Lubis, W.A (2019) menjelaskan cara mengatasi kejenuhan (*burnout*) belajar yaitu belajar dengan metode yang bervariasi, mengadakan perubahan fisik di ruangan belajar, menciptakan suasana baru di ruangan belajar, melakukan aktivitas rekreasi dan hiburan, dan hindari adanya ketegangan mental saat belajar (hlm.17).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi kejenuhan belajar dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti, memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi, membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar, menciptakan suasana baru. Melakukan aktivitas rekresiasi dan hiburan, melalukan istirahat untuk beberapa saat, mengadakan *ice breaking* untuk mengurangi rasa bosan, memperbaiki cara mengajar guru, belajar dengan metode yang bervariasi.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan dan dapat dijadikan acuan dan dijadikan sumber bagi penulis dalam penelitian ini, baik berupa sumber dalam bentuk, buku, artikel, jurnal, skripsi atau yang lainnya yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

Penelitian yang relavan pada penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Desy Rinawati & Eka Kurnia Darisman dengan judul “Survei Tingkat Kejenuhan Siswa SMK Belajar di Rumah Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan selama Masa Pandemi Covid-19”, dengan kesimpulan berdasarkan penelitian tentang *stress* yang terus menumpuk tanpa diikuti dengan penanganan yang baik akan mengarah ke titik dimana siswa akan kehilangan minat

pada aktifitas belajar, termasuk kemungkinan mengalami kelelahan fisik dan mental serta pikiran yang mempertanyakan kemampuan diri sendiri dan nilai aktivitas baginya. Dengan data 45% siswa mengalami tingkat kejenuhan kategori rendah dan 55% siswa mengalami gejala kejenuhan dengan kategori sedang, ini menjadi sinyal penting bagi guru untuk segera mencari solusi tingkat kejenuhan yang perlahan dirasakan oleh siswa tersebut. Gejala kejenuhan yang dirasakan siswa saat dihadapkan pada aktivitas pembelajaran daring secara terus menerus dapat menimbulkan perasaan negatif. Perasaan negatif yang akan memperbudak persepsi diri terhadap aktivitas yang diikuti, kemudian dapat menyebabkan siswa perlahan menarik diri dari segala aktivitas yang dilakukannya atau dengan kata lain malas.

Selain penelitian di atas ada pula penelitian lainnya yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pawicara, R, & Conilie, M (2020) dengan judul “Analisis Pembelajaran Daring terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid 19, dengan kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kejenuhan belajar dikarenakan berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain media atau materi yang kurang menarik sehingga penyajian materi selama proses pembelajaran daring dilakukan secara monoton. Banyaknya tugas yang diberikan dengan disertai pemberian materi tanpa penjelasan mendalam. Hal tersebut menimbulkan ketidakpahaman materi pada mahasiswa. Akibatnya, timbul rasa malas, kehilangan semangat, *stress*, susah tidur, lelah dan bosan terhadap materi kuliah selama pembelajaran daring. Hal tersebut menyebabkan kejenuhan belajar pada mahasiswa. Selain itu pengaruh lingkungan belajar di rumah yang kurang mendukung seperti ramai, berisik, dan tidak nyaman juga menimbulkan kejenuhan dalam belajar.

Persamaan pada kedua penelitian ini adalah variabel yang diteliti adalah kejenuhan peserta didik pada masa pandemi covid-19. Selain persamaan terdapat juga perbedaan diantara kedua penelitian dengan ini adalah responden penelitian yang berbeda penelitian yang dilakukan Desy Rinawati & Eka Kurnia Darisman dengan responden peserta didik SMK, sedangkan penelitian yang dilakukan Ruci

Pawicara & Maharani Conilie dengan responden mahasiswa, sedangkan pada penelitian ini meneliti tingkat kejenuhan mahasiswa pada mata kuliah bola basket.

2.3. Kerangka Konseptual

Umumnya pembelajaran dilakukan dengan langsung berinteraksi antara pendidik dan peserta didik. Namun sejak terjadinya pandemi covid-19 pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran daring. Pembelajaran daring (*online*) merupakan salah satu bentuk pemanfaatan *internet* yang dapat meningkatkan peran mahasiswa, dalam proses pembelajaran. Mata kuliah bola basket yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, dengan sistem daring yang diterapkan adalah dengan memanfaatkan media *platform google classroom, whatsapp, dan zoom* sebagai sarana perkuliahan.

Dengan adanya pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19 ini rentan terjadinya kejenuhan dalam belajar. Bagi mahasiswa rasa bosan selama perkuliahan daring bisa dirasakan karena terlalu monoton, intonasi yang kurang bervariasi, dan tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman dan pengajar. (Pawira Ruci & Maharani Conilie, 2020, hlm. 30). Siswa ataupun mahasiswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan ditunjukkan sikap kurang percaya diri dan menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima.

Fakta pada pembelajaran mata kuliah bola basket yang dilakukan dengan 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 *off 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. Ada beberapa kendala yang dirasakan pada pembelajaran daring ini seperti, sinyal yang kurang bagus membuat proses pembelajaran terhambat. Sehingga 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 jenuh.

Dari penjelasan di atas sesuai dengan ciri – ciri kejenuhan menurut Aff Afifuddin (dalam Nihayah, 2018) menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang mengalami kejenuhan dalam belajar seperti tidak dapat mengikuti pelajaran seperti yang lain, sering terlambat atau tidak mau menyelesaikan tugas, acuh tak acuh atau masa bodoh menampakkan semangat belajar yang rendah.

Berdasarkan teori – teori di atas peneliti menyatakan dugaan sementara mengenai tingkat kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 pada mata kuliah bola basket berkategori tinggi.

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah tingkat kejenuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 pada mata kuliah bola basket berkategori tinggi.