

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab 1 dibahas tentang, 1) latar belakang penelitian, 2) identifikasi dan rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, dan 4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Boredom (kebosanan) merupakan fenomena yang tidak hanya mempengaruhi siswa secara langsung, tetapi juga menjadi tantangan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif di sekolah. *Boredom* dalam pendidikan, diyakini sebagai salah satu emosi akademik yang bersifat negatif, merupakan sesuatu hal yang dianggap tidak menyenangkan, yang mungkin dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Perasaan bosan ketika belajar diyakini dapat berdampak negatif pada motivasi dan minat belajar siswa (Liu et al., 2022). Proses pembelajaran di sekolah seharusnya berlangsung secara dinamis dan menarik, dengan siswa yang *engaged*, serta guru yang mampu mengadaptasi metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Lingkungan belajar pun, seharusnya mampu menstimulasi minat dan perhatian siswa. Setiap sesi pembelajaran dirancang dengan baik sehingga tidak hanya menyampaikan konten materi pelajaran, tetapi juga menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan suasana yang kondusif, menyenangkan, dan penuh dengan dorongan yang positif, sehingga siswa akan merasa termotivasi untuk belajar, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengeksplorasi pembelajaran yang diterima tanpa merasa jenuh atau bosan (*boredom*).

Sebagaimana didefinisikan oleh Vodanovich et al. (1991), bahwa *boredom* adalah suatu kondisi ketika seorang individu merasa tidak puas atau tingkat gairahnya menurun akibat kurangnya stimulasi yang cukup di lingkungan belajar mereka. *Boredom* bisa terjadi karena kurangnya variasi atau relevansi materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, gaya mengajar yang monoton (berulang), hingga kurangnya interaksi sosial yang membangkitkan semangat kolaboratif siswa. Kurangnya rangsangan ini membuat siswa merasa tidak tertantang dan

akhirnya merasa bosan. Fogelman (1976) menemukan bahwa kurangnya stimulasi merupakan penyebab utama *boredom* dan frekuensi *boredom* yang dilaporkan meningkat seiring dengan berkurangnya aktivitas yang menyenangkan. *Boredom* terjadi karena harus memperhatikan hal-hal yang tidak menarik, dan semakin besar upaya untuk mempertahankan fokus, semakin besar pula perasaan bosan (Barnett, 2011).

Boredom merupakan masalah umum yang dihadapi siswa di ruang kelas, yang jika diabaikan dapat merugikan proses pembelajaran. Di Indonesia, *boredom* ini semakin buruk, terutama selama pandemi covid-19 yang memperburuk kondisi pembelajaran daring. Berdasarkan laporan suara.com, 40% orang tua siswa, menyatakan bahwa motivasi belajar anak menurun, dengan 70% diantaranya akibat *boredom* dan kurangnya interaksi dalam pembelajaran daring. Bahkan, survey UNICEF tahun 2020 juga menunjukkan bahwa 32% siswa menghadapi kendala dalam pembelajaran daring, akibatnya minimnya bimbingan dari guru saat belajar, sehingga menunjukkan bahwa pentingnya interaksi langsung untuk mencegah *boredom*.

Survey pada tahun 2010 ditemukan bahwa lebih dari 44% siswa melaporkan merasa bosan sampai tingkat tertentu selama di kelas (Daschmann et al., 2011). Rata-rata siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan hampir sepanjang setengah waktu dalam setiap pelajaran (Pekrun et al., 2007). Hal ini menunjukkan bahwa *boredom* (kebosanan) merupakan salah satu tantangan utama dalam lingkungan pendidikan. *Boredom* (kebosanan) muncul ketika siswa kehilangan minat atau perhatian terhadap aktivitas belajar yang diberikan. Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya tantangan dan stimulasi, konten pembelajaran di kelas yang tidak relevan, dan aktivitas yang berulang-ulang atau monoton (Liu et al., 2022).

Dampak *boredom* terhadap siswa tidak hanya terbatas pada perasaan jenuh selama belajar, tetapi juga berkaitan dengan penurunan prestasi akademik, motivasi, serta kemampuan konsentrasi. Pada bidang pendidikan, *boredom* (kebosanan) diduga berkontribusi terhadap tingkat putus sekolah dini, ketidakpuasan terhadap sekolah, dan prestasi akademik yang rendah (Fogelman, 1976; Robinson, 1975).

Boredom muncul ketika lingkungan dianggap tidak memiliki variasi (monoton) sehingga menghasilkan tingkat gairah yang tidak optimal (Berlyne, 1960). Kurangnya rangsangan eksternal juga sering dikaitkan dengan munculnya *boredom* (Vodanovich & Kass, 1990). Penelitian oleh Pekrun et al. (2007) menunjukkan bahwa kurangnya variasi kegiatan pembelajaran berhubungan erat dengan *boredom* pada siswa. Dampak negatif dari *boredom* terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa sangat beragam. Dampak negatif *boredom* terhadap proses dan hasil pembelajaran melibatkan penurunan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, mengakibatkan kurangnya semangat, inisiatif, dan usaha dari siswa (Daschmann et al., 2011). Pada tingkat sekolah dasar, banyak faktor yang menyebabkan siswa merasa bosan, seperti tugas yang berlebihan dan metode pembelajaran yang monoton. Menurut Ubaidillah (2024) banyaknya tugas dapat membuat siswa merasa bosan dan cenderung mengabaikan tugas-tugas tersebut. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif sangatlah penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi *boredom* pada siswa.

Salah satu solusi utama untuk mengatasi *boredom* dalam pembelajaran adalah dengan meningkatkan *teacher engagement* (keterlibatan guru). *Teacher engagement* dianggap sebagai indikator utama kesejahteraan dan kinerja yang signifikan (Klassen, Aldhafri, et al., 2012). *Teacher engagement* mengacu pada tingkat komitmen guru terhadap pekerjaannya, yang ditandai dengan *engagement* fisik, *engagement* emosional, dan *engagement* kognitif dalam proses pembelajaran yang mereka berikan (Kahn, 1990). Sebagaimana yang dijelaskan oleh Schaufeli et al. (2002) bahwa *teacher engagement* adalah suatu kondisi pikiran positif, yang memuaskan, terkait pekerjaan mereka yang ditandai oleh semangat, dedikasi, dan *engagement* penuh (*absorption*). Guru yang memiliki tingkat *engagement* yang tinggi cenderung lebih mampu menjaga suasana kelas yang dinamis, penuh semangat, dan relevan bagi kebutuhan siswa.

Selain *engagement* guru, kreativitas dalam mengajar (*teaching creativity*) juga merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi *boredom* siswa. Mikulas & Vodanovich (1993) mengungkapkan bahwa *boredom* sering terjadi karena siswa merasa bahwa aktivitas pembelajaran terlalu monoton. *Boredom* yang tinggi di

kelas seringkali disebabkan oleh konten, seperti materi yang sulit atau abstrak, dan gaya penyampaian materi oleh guru yang terkesan bertele-tele (Barnett, 2011). Guru yang kreatif memiliki kemampuan untuk mengadaptasi metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, yang mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Guilford, 1950). Kreativitas melibatkan semangat dalam diri (motivasi intrinsik), pengetahuan mendalam, dan kemampuan dalam bidang tertentu, serta keterampilan pendukung yang diperlukan untuk mewujudkan proses kreatif itu sendiri (Amabile, 1983). Beghetto & Kaufman (2007) menekankan bahwa pemahaman konsep kreativitas yang lebih luas akan sangat membantu para pendidik mengenali dan mendukung kreativitas di ruang kelas maupun di sekolah. Penelitian oleh Beghetto (2016), menemukan bahwa kreativitas guru dalam mengajar dapat meningkatkan motivasi dan *engagement* siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pemikiran kreatif, pembelajaran kreatif dan pengajaran kreatif oleh guru berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, pengajaran yang kreatif secara signifikan meningkatkan prestasi siswa (Vasudevan, 2013). Guru yang kreatif cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga memungkinkan untuk dapat membantu mengurangi *boredom* yang dirasakan siswa di kelas.

Fenomena *boredom* (kebosanan) siswa pun ditemukan pada siswa SD di Kota Bandung. Studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan tiga guru SD Negeri di Kota Bandung yang dilakukan sejak tanggal 1 sampai dengan 30 Agustus 2023, dilaporkan bahwa siswa seringkali menunjukkan tanda-tanda kehilangan minat dan motivasi belajar. Guru mengungkapkan bahwa setiap siswa mudah teralihkan perhatiannya selama proses pembelajaran berlangsung, sering merasa bosan, dan beberapa diantaranya kerap menanyakan waktu istirahat tiba atau meminta untuk mengakhiri pembelajaran lebih cepat. Selain itu, siswa juga sering menolak untuk mencatat materi pelajaran. Berdasarkan wawancara, guru menyebutkan bahwa frekuensi pernyataan siswa, seperti, "kapan istirahat?" atau "sudah selesai belum belajarnya?" cukup sering terdengar, terutama pada sesi penjelasan materi pembelajaran oleh gurunya. Observasi di kelas juga menunjukkan adanya perilaku berulang siswa yang mengindikasikan kebosanan,

seperti menguap berulang kali, memainkan alat tulis, berbicara dengan teman di luar konteks pembelajaran, hingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang kemungkinan besar berperan terhadap kebosanan siswa ketika belajar adalah gaya mengajar guru yang kurang bervariasi, seringkali menggunakan metode ceramah secara dominan, berfokus pada penyelesaian materi dan target akademik, tanpa melibatkan pendekatan interaktif seperti diskusi atau kegiatan kreatif. Kondisi ini menyebabkan suasana kelas menjadi monoton, sehingga siswa kehilangan kemampuan untuk tetap fokus dan termotivasi ketika belajar di kelas.

Kondisi tersebut, dapat menghambat keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan variasi dalam metode mengajar yang melibatkan pendekatan interaktif serta penyajian materi yang relevan dengan minat dan kebutuhan siswa. Guru-guru yang mampu memanfaatkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, yang dapat mengatasi *boredom* pada siswa, meningkatkan partisipasi mereka, dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial siswa, sehingga dapat memberikan stimulasi yang diperlukan untuk mempertahankan minat dan perhatian mereka. Sehingga, penting bagi guru untuk terus mengembangkan keterampilan mengajar mereka dan mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa, serta mengurangi tingkat *boredom* (kebosanan) yang mereka rasakan. Teori Pekrun (2006) yang menyebutkan bahwa kebosanan akademik merupakan emosi negatif yang dapat muncul ketika siswa merasa tidak terstimulasi secara kognitif dan tidak menemukan makna dalam aktivitas belajar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *teacher engagement* dan *teaching creativity* terhadap *boredom* pada siswa di sekolah dasar Bandung. Mengingat pentingnya peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis, serta kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran kreatif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam kajian Psikologi Pendidikan terutama sebagai strategi pengembangan untuk mengurangi tingkat *boredom* siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang

lebih efektif di tingkat dasar, diantaranya dengan meningkatkan *teacher engagement* dan *teaching creativity* pada guru. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat memberikan masukan berharga bagi para guru, praktisi pendidikan, dan pengambil kebijakan di bidang pendidikan, bukan hanya tentang menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa, namun untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian ini dapat berperan pada peningkatan hasil akademik dan kesejahteraan emosional siswa.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Kebosanan (*boredom*) siswa merupakan salah satu emosi akademik yang sering muncul selama proses pembelajaran, terutama ketika siswa merasa materi pelajaran tidak menarik, kurang relevan, atau metode mengajar guru yang monoton. Penelitian oleh Frenzel et al. (2007) menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran memiliki kontrol dan nilai terkait pengalaman yang siswa rasakan baik dalam kesenangan, kecemasan, kemarahan, dan kebosanan. Hal ini mendukung bahwa *engagement* guru menjadi salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi dinamika emosi yang siswa rasakan di kelas. Penelitian oleh Liu et al. (2022) menunjukkan bahwa tingkat kebosanan yang tinggi berkorelasi negatif dengan tingkat *engagement* siswa, yang berdampak pada motivasi dan minat belajar siswa. Meskipun demikian, sedikit penelitian yang mengkaji pengaruh *engagement* guru terhadap *boredom* siswa. Selain itu, penelitian oleh Bulger et al. (2007) menunjukkan bahwa *teacher engagement* telah terbukti berpengaruh positif terhadap kinerja akademik siswa, dan penelitian lainnya oleh Wang et al. (2022) menunjukkan bahwa *engagement* emosional guru memiliki dampak signifikan terhadap prestasi siswa. Namun, pemahaman terkait *teacher engagement* menurut perspektif siswa khususnya di sekolah dasar, masih terbatas. Begitu pula, berkaitan dengan kreativitas mengajar guru berpengaruh signifikan terhadap kinerja belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Vasudevan, 2013). Berdasarkan penelitian sebelumnya, belum terdapat penelitian yang secara komprehensif menggabungkan variabel *teacher engagement*, *teaching creativity*, dan *boredom*

siswa dalam satu penelitian, khususnya juga yang dilihat menurut perspektif siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh *teacher engagement* dan *teaching creativity* terhadap *boredom* di sekolah dasar?”. Sedangkan secara khusus, rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran *teacher engagement* menurut perspektif siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung?
2. Bagaimanakah gambaran *teaching creativity* menurut perspektif siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung?
3. Bagaimanakah gambaran *boredom* siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung?
4. Apakah terdapat pengaruh *teacher engagement* dan *teaching creativity* terhadap *boredom* siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan data empiris dari *teacher engagement* menurut perspektif siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung.
2. Mendeskripsikan data empiris dari *teaching creativity* menurut perspektif siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung.
3. Mendeskripsikan data empiris dari *boredom* siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung.
4. Untuk menganalisis pengaruh *teacher engagement* dan *teaching creativity* terhadap *boredom* pada siswa di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis, meliputi kontribusi pada pengembangan teori tentang *teacher engagement* dan *teaching creativity* serta pengaruhnya terhadap *boredom* (kebosanan) pada siswa. Dengan memperdalam pemahaman mengenai bagaimana *engagement* dan *creativity* guru dapat mempengaruhi tingkat *boredom* (kebosanan) siswa, penelitian ini dapat menambah literatur ilmiah yang ada dan menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu juga dapat memperkaya wawasan dalam bidang Psikologi Pendidikan, khususnya terkait dengan emosi akademik siswa dan dinamika interaksi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, secara praktik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif untuk mengurangi *boredom* (kebosanan) siswa di kelas. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang program pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru. Diantaranya, dengan meningkatkan *teacher engagement* dan *teaching creativity*, diharapkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat ditingkatkan, sehingga siswa lebih termotivasi, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik.