

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 ini mengubah seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah, aktivitas pembelajaran yang awalnya bersifat tatap muka langsung berubah menjadi daring atau pembelajaran *online*. Pembelajaran online menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini (Anugrahana, 2020). Kegiatan pembelajaran online pada dasarnya sangat beragam, antara lain dapat dilaksanakan melalui *Google Classroom*, *Zoom*, tv edukasi, belajar interaktif di portal rumah belajar, ruang guru dan aplikasi belajar *online* lainnya yang telah direkomendasi oleh Kemendikbud maupun melalui media sosial seperti *Whatsapp* (Yusuf, 2016). Terdapat dampak positif dan juga negatif pada kegiatan pembelajaran jarak jauh ini. Terdapat dampak positif dari pembelajaran daring yaitu membantu siswa membentuk kemandirian belajar dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan juga mendorong interaksi antar siswa untuk saling menukarkan interaksi dan diskusi secara *online* dengan media dan aplikasi penunjang lainnya. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran daring memiliki manfaat positif bagi siswa, walaupun siswa terbatas akan komunikasi dalam tanya jawab kepada guru/pembimbing (Zhafira dkk., 2020).

Pembelajaran daring yang memberikan dampak negatif kepada siswa dari segi psikologis salah satunya yaitu, siswa kurang interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, keefektifan belajar berkurang, tidak ada tutor yang bisa menjelaskan secara rinci jika ingin bertanya, lelah pada mata, pusing, dan merasa bosan (Mahmudah, R, 2020). Selain itu terkadang siswa menjawab soal dengan tidak benar, penurunan konsentrasi dan motivasi anak berkurang, hal tersebut termasuk dari beberapa ciri siswa mulai jenuh dan bosan . Pada studi pendahuluan sebelumnya, di salah satu sekolah di Kabupaten Bandung Barat dari 4 kelas IPS angkatan 2020/2021, 96% siswa kelas X merasa mereka sudah lelah dan bosan dengan pembelajaran jarak jauh tersebut. Maka dari itu situasi pembelajaran daring memiliki manfaat dan juga kerugian bagi siswa, situasi ini yang

menjadikan tantangan bagi siswa untuk tetap mempertahankan keadaan emosional tetap stabil dan bisa menghadapi tantangan selama pembelajaran daring berlangsung.

Fenomena lain dari Kepala Seksi (Kasi) Kurikulum Dinas Pendidikan (Disdik) Kota Bandung Bambang mengatakan Disdik Kota Bandung melakukan survei tentang pembelajaran online kepada guru, siswa dan orang tua pada periode April hingga Juli (Nursyabani, 2020). Ada 44.000 siswa, 4.000 orang tua siswa, dan 7.000 guru yang menjadi responden dalam survei ini. Salah satu item yang ditanyakan “Apa yang dirasakan saat kegiatan pembelajaran jarak jauh?”, 89,6% siswa mengatakan bosan saat pembelajaran jarak jauh ini (Ridwan & Puspita Ratna, 2020). Kebosanan ini didefinisikan sebagai perubahan emosi dan juga psikologis yang nantinya akan berhubungan dengan penurunan prestasi yang kompleks (Pekrun, Hall, Goetz, & Perry, 2014). Fenomena ini membuktikan bahwa dalam presentase tahun 2020, siswa di kota Bandung merasakan kebosanan pada saat pembelajaran daring ini selama pandemik.

Menurut Fahlman, dkk (2013), kebosanan secara tradisional terbagi ke dalam empat kubu utama: gairah (misalnya ketidaksesuaian yang timbul dari kebutuhan akan stimulasi dan ketersediannya secara eksternal atau lingkungan), perhatian (misalnya kegagalan kognitif internal proses menghasilkan ketidakmampuan untuk mempertahankan fokus), psikodinamik (misalnya penindasan keinginan untuk melakukan sesuatu yang berarti), dan eksistensial (misalnya dari kekosongan atau kurangnya tujuan dalam hidup). Anak-anak yang bersekolah formal di Indonesia, berpendapat bahwa kebosanan ini sudah mulai memberikan berpengaruh terhadap tingkat prestasi akademik, lalu menurut survey yang di teliti oleh UNICEF Indonesia, lebih dari 60 juta siswa di seluruh negeri salah satunya Indonesia menunjukkan bahwa siswa sangat ingin kembali ke sekolah: sekitar dua pertiga (66%) mengatakan mereka merasa tidak nyaman belajar dari rumah dan mayoritas (87%) mengatakan mereka ingin segera kembali ke sekolah agar mereka mendapatkan bimbingan langsung oleh guru mereka saat tatap muka (Unicef, 2020). Kebosanan selama pandemik ini muncul tidak hanya di Indonesia namun di beberapa negara yang mengalami kasus yang sama dimana para siswa ingin kembali ke sekolah mereka untuk belajar seperti biasa.

Penelitian Acee (2010) mengemukakan ketika siswa merasakan kesulitan dengan suatu tugas mereka akan mudah lelah dan jenuh (*under-challenge*), dan

juga ketika siswa mengalami kesulitan tugas melebihi keterampilan mereka (tantangan) mereka akan merasakan kecemasan dan hal ini mengarah kepada ciri dari kebosanan akademik. Kebosanan akademik adalah perubahan emosi yang berhubungan dengan tingkat prestasi seseorang secara kompleks dan perubahan psikologis yang akhirnya berpengaruh kepada respons terhadap prestasi secara akademik seperti tugas, mencapai ranking terbaik dan juga hasil terbaik di kelasnya (Pekrun dkk., 2002). Pada penelitian Sharp, Hemmings, Kay, Murphy, & Elliott (2017) saat melakukan wawancara kepada salah satu responden menemukan bahwa emosi positif dan negatif dapat menjadi kontribusi penentuan perilaku siswa, salah satu dampak emosi negatif ini adalah kebosanan akademik. Emosi positif ini diperlukan untuk mempertahankan motivasi dalam belajar dan sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dan tetap semangat saat belajar. Responden juga menyebutkan bahwa dengan bermain mereka dapat menetralkan emosi dan beristirahat sejenak dan menghilangkan kebosanan.

Bermain telah digunakan kepada remaja di sekolah untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial (O'Connor dkk., 2016). Lebih mudah untuk mengungkapkan perasaan ketika ada permainan strategi yang menyenangkan, seperti teknik Splat Eggs, teknik seni ekspresif, atau permainan mendongeng (Coetzee, 2010). Jika permainan yang dilakukan menyenangkan, bermain ini akan menjadi sebuah terapeutik untuk siswa, dapat mengurangi kecemasan dan kebosanan. Pada penelitian sebelumnya Constantinou (2007), bahwa anak-anak yang mengalami kecemasan dan emosi yang kurang stabil dapat dinetralkan emosinya dengan metode bermain ini. Selain itu, metode bermain juga memberikan kesan yang menyenangkan untuk semua usia dan lebih baik dalam menurunkan kecemasan pada anak.

Bermain dapat dilakukan bila ada keterlibatan dari berbagai pihak seperti wali kelas, orang tua, serta teman-teman sekolah sebagai observer. Contohnya penelitian pada penerapan pendekatan metode bermain Gestalt sesuai untuk subjek penelitian karena dengan bermain dapat membangun suasana yang menyenangkan, santai dan rapport yang baik antara peneliti sebagai konselor dan konseli penggunaan beberapa permainan sebagai perumpamaan dapat mempermudah dalam memahami maksud dan tujuan dari konseling (Indrawati dkk., 2018). Hal ini menjadi tujuan peneliti mengembangkan metode bermain sebagai alat bagi konseli agar menarik dan menyenangkan saat konseling

berlangsung terutama di Sekolah.

Sekolah di lingkup pendidikan menengah atas dapat mengatasi masalah sejumlah siswa, konselor perlu memberikan layanan yang dapat mengakomodir kepentingan sejumlah siswa yaitu layanan konseling kelompok. Fungsi layanan konseling kelompok dengan metode bermain bertujuan untuk bermain lebih dari satu anak pada waktu yang sama, tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil individu dan hasil kelompok, terkait keefektifan intervensi metode bermain karena menunjukkan bahwa kedua intervensi sama-sama efektif mau itu berkelompok dan juga individual (Ray dkk., 2001). Konseling kelompok dengan metode bermain bertujuan juga untuk mengetahui respons setiap anak pada saat bermain lebih dari satu anak apakah anak akan fokus dan berpusat pada saat bermain, hal tersebut membangkitkan interaksi anak antara anak-anak lainnya (Schumann, 2004). Memudahkan pengungkapan masalah siswa (diagnosa) perlu digunakan suatu teknik asosiasi bebas.

Selanjutnya agar dalam konseling kelompok berjalan hangat, menyenangkan, lancar, konselor perlu melakukan treatment. Konseling kelompok yang di manfaatkan untuk siswa dapat saling memahami antar anggota kelompok sehingga timbul sikap percaya, sikap percaya inilah yang membuat siswa dapat terbuka untuk mengutarakan perasaan dan konseling kelompok siswa dilatih untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara tepat dan jelas sehingga secara tidak langsung semua anggota kelompok dapat berlatih untuk berkomunikasi (Erlangga, 2017). Hal ini menjadikan salah satu saran guru bimbingan dan konseling memberikan pelayanan dengan aplikasi-aplikasi pendukung saat memberikan suatu layanan Bimbingan dan Konseling.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Selama pandemi ini kegiatan pembelajaran berubah menjadi kegiatan pembelajaran jarak jauh, dimana para siswa belajar di rumah menggunakan perangkat atau media elektronik untuk mendukung pembelajaran berlangsung dengan baik. Namun banyak dampak negatif dan positif dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh ini, dampak positifnya para siswa dapat lebih banyak mengakses informasi dengan mudah dengan akses internet. Dampak negatifnya siswa banyak mendapatkan hambatan saat pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah siswa mulai jenuh dengan pembelajaran jarak jauh ini juga

berdampak pada performa belajar mereka dilihat dari hasil prestasi siswa menurun dan mulai bosan pembelajaran jarak jauh ini atau bisa disebut dengan kebosanan akademik

Kebosanan akademik adalah salah satu bagian dari emosi dimana individu akan merasakan lelah, kurang bersemangat dan lebih cenderung untuk menghindari kemudian enggan melakukan kegiatan atau aktivitas tersebut. Aktivitas pembelajaran jarak jauh yang sifatnya monoton, dan kegiatan pembelajaran kurang menarik menjadi salah satu penyebab utama kebosanan akademik. Hal ini menjadi tugas utama dan poin penting bagi pembimbing atau pengajar untuk lebih memikirkan bagaimana cara agar siswa tidak bosan atau jenuh dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mereduksi kebosanan akademik peserta didik agar mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik dengan menggunakan konseling kelompok dengan metode bermain Gestalt, dengan teknik ini diyakini mampu meningkatkan kebosanan akademik pada peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih baik di masa yang akan datang. Berdasarkan uraian tersebut maka ditemukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah konseling kelompok dengan metode bermain Gestalt dapat mereduksi kebosanan akademik?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini untuk menguji konseling kelompok dengan metode bermain Gestalt dapat mereduksi kebosanan akademik

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu bagi pembaca, Secara rinci manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

- 1 Secara teoretis, dalam bidang psikologi pendidikan mengenai konseling kelompok dengan metode bermain Gestalt yang dapat mereduksi kebosanan akademik di kalangan remaja.
- 2 Secara praktis, penelitian ini akan memberikan langkah-langkah strategis bagi para konselor dan guru mata pelajaran khususnya di bidang layanan bimbingan dan konseling yang mengembangkan metode layanan dengan

menggunakan metode bermain gestalt.

1.5 Struktur Organisasi

Untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang akan dibahas secara keseluruhan dalam penelitian ini, maka diperlukan suatu struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Dalam bab ini, akan dibahas mengenai konsep pada penelitian-penelitian yang terkait, kerangka pemikiran serta hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan, meliputi metode dan pedoman penelitian; variabel penelitian dan definisi operasional variabel penelitian; populasi, sampel dan teknik sampling; pengembangan instrumen pengumpul data; kategorisasi skor; dan teknik analisis data yang terdiri dari uji normalitas, uji korelasi, dan uji signifikansi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang sudah diteliti.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi menguraikan kesimpulan dan saran/rekomendasi dari penelitian yang dilakukan.