

Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi

Anita Damayanti¹, Agus Suradika², Tasyfi Barkidzki Asmas³

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan Ciputat Cirendeui, 15419

² Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan Ciputat Cirendeui, 15419

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan Ciputat Cirendeui, 15419

Email: anita.damayanti@umj.ac.id¹, agus.suradika@umj.ac.id², tasyfibarkidzki@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah strategi mengurangi kejenuhan anak dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) siswa kelas I dapat teratasi melalui penggunaan aplikasi ICANDO. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pondok Pinang 08 Pagi dengan subjek sebanyak 32 peserta didik di kelas I. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 27 siswa mengatakan aplikasi ICANDO termasuk aplikasi yang memiliki tampilan menarik dan penyampaian yang kreatif sehingga menjauhkan siswa dari kejenuhan, 27 siswa mengatakan aplikasi ICANDO dapat mengurangi rasa kejenuhan mereka saat belajar, 28 siswa mengatakan bahwa mereka sangat bersemangat ketika sedang memakai aplikasi ICANDO, 27 siswa merasa senang ketika memakai aplikasi ICANDO, 28 siswa mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi ICANDO membuat mereka mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi mengurangi kejenuhan anak dalam Pembelajaran Jarak Jauh siswa kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi dapat menggunakan media aplikasi ICANDO.

Kata Kunci: Kejenuhan, Pembelajaran Jarak Jauh, Aplikasi ICANDO

ABSTRACT

This study aims to determine whether the strategy to reduce children's saturation in Distance Learning (PJJ) for grade I students can be overcome through the use of the ICANDO application. This research was conducted at SDN Pondok Pinang 08 Pagi with a subject as many as 32 students in class I. This study used a qualitative research method. The results of this study indicate that 27 students say the ICANDO application includes applications that have an attractive appearance and creative delivery so that it keeps students away from boredom, 27 students say the ICANDO application can reduce their sense of boredom while studying, 28 students say they are very excited when using it. ICANDO application, 27 students felt happy when using the ICANDO application, 28 students said that using the ICANDO application made it easy for them to understand the material being taught. This study concluded that the strategy to reduce children's boredom in Distance Learning for grade I SDN Pondok Pinang 08 Pagi can use the ICANDO application media.

Keywords: Saturation, Distance Learning, ICANDO Application

1. PENDAHULUAN

Akhir tahun 2019 hingga tahun 2020 merupakan tahun paling menyedihkan yang

di alami oleh seluruh dunia. Banyak sekali bencana yang sudah dialami oleh dunia, seperti kebakaran hutan di Australia,

bencana banjir yang terjadi pada awal tahun 2020 di Indonesia, ledakan Beirut di Lebanon, dan tidak lupa bencana penyebaran virus corona atau covid-19. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak dari penyebaran virus corona. Untuk mencegah penularan virus corona pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai usaha, seperti menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) secara nasional, menerapkan kegiatan bekerja dari rumah (*Work From Home*) atau yang biasa disebut dengan WFH, menerapkan pembelajaran dari rumah (*School From Home*), hingga melaksanakan kegiatan ibadah di rumah.

Setelah penerapan PSBB dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, maka pemerintah mengusung rencana atau kehidupan baru agar masyarakat dapat menjalankan aktivitasnya kembali. Rencana itu disebut dengan era *new normal*. Pada era ini hanya beberapa bidang yang diperbolehkan untuk memberlakukan kegiatannya kembali setelah melaksanakan WFH, seperti bidang kesehatan, bidang sosial, bidang ekonomi, tetapi tidak dengan bidang pendidikan.

Walaupun era *new normal* sudah diberlakukan, masyarakat yang sudah tidak melaksanakan WFH harus tetap patuh pada peraturan yang berlaku sesuai dengan protokol kesehatan, seperti menjaga jarak saat bersosialisasi, menggunakan masker, tidak menyentuh wajah sembarangan, menjaga kebersihan tangan, ketika bersin harus menutupinya dengan lengan bagian dalam, dan lain sebagainya. Sebagai upaya pencegahan penularan virus corona, maka pada bidang pendidikan baik tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Stanawiyah, Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Madrasah Aliyah, dan Perguruan Tinggi baik yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia maupun yang berada di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia dihimbau untuk melaksanakan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Dalam UU Republika Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang biasa disingkat

Sisdiknas pada bagian kesepuluh mengenai Pendidikan Jarak Jauh pasal 31, berbunyi: (1) Pendidikan jarak jauh dapat diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. (2) Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau regular. (3) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan. (4) Ketentuan mengenai penyelenggaraan pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Menurut (Nurdin, 2017) mengatakan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan antara pengajar dan peserta. Menurut (Pratiwi, 2020) mengatakan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang berlangsung secara jarak jauh karena terpisahnya antara guru atau pendidik dan peserta didik, mempersyaratkan kemandirian peserta didik, serta dukungan oleh layanan belajar yang memadai.

Menurut (Prawiyogi et al., (2020) menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan pelatihan yang diberikan kepada peserta didik atau siswa yang tidak berkumpul bersama di satu tempat secara rutin untuk menerima pelajaran secara langsung dari instruktur. Bahan-bahan dan instruksi-instruksi detail yang bersifat khusus dikirimkan atau disediakan untuk para peserta yang selanjutnya melaksanakan tugas-tugas yang akan dievaluasi oleh instruktur. Menurut penelitian dari (Purwanto et al., 2020) mengemukakan bahwa dampak yang akan timbul dari Pembelajaran Jarak Jauh selama *Pandemic Covid-19* ini sangat dirasakan oleh berbagai kalangan, terutama bagi peserta didik, yaitu adanya adaptasi dengan budaya baru, peserta didik terbiasa berinteraksi langsung dengan teman-temannya dan bertatap muka dengan guru

saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun, dengan adanya sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) membuat peserta didik perlu untuk beradaptasi dan menghadapi perubahan baru yang secara tidak langsung akan mempengaruhi daya serap dalam kegiatan belajar. Selain itu, peserta didik juga terbiasa bertemu dengan teman-temannya namun, pada masa pandemik covid-19 ini melanda seluruh dunia salah satunya di Indonesia, mengharuskan mereka untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah yang membuat mereka merasa jenuh dan sering kehilangan semangat belajar.

Pada hasil survei dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada bulan April 2020 dalam *kpai.go.id* (2020), ditemukan bahwa 76,7% peserta didik menyatakan merasa kesulitan dan jenuh dalam mengerjakan berbagai tugas secara jarak jauh sedangkan 26,8% peserta didik menyatakan tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan berbagai tugas secara jarak jauh, hasil tersebut berdasarkan survei dari 246 pengadu KPAI sebagai responden utama dan 1700 responden pembanding dari 20 provinsi dan 54 kabupaten/kota di Indonesia.

Selanjutnya, hasil survei dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada bulan April 2020 dalam *kpai.go.id* (2020), ditemukan bahwa hanya 8% guru yang mengerti dalam memakai teknologi aplikasi pembelajaran untuk belajar daring, namun 82,4% minim dalam memakai teknologi aplikasi pembelajaran untuk belajar daring karena hanya sebatas menggunakan aplikasi whatsapp, dan 9,6% sama sekali tidak pernah memakai teknologi aplikasi pembelajaran untuk belajar daring, hasil tersebut berdasarkan survei kepada 602 guru sebagai responden di 14 provinsi.

Apabila merujuk pada data tersebut, maka diperlukan suatu strategi untuk menemukan solusi atas permasalahan yang terjadi pada kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Solusi yang diberikan untuk memecahkan permasalahan tersebut, yaitu dengan memberikan suatu aplikasi permainan edukasi pembelajaran. Penulis tertarik untuk melakukan analisis lebih lanjut mengenai “Strategi Mengurangi Kejuhan Anak Dalam Pembelajaran

Jarak Jauh (PJJ) Melalui Aplikasi ICANDO Pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi”. Tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk mengurangi rasa kejuhan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar, memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, dan diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam membantu peserta didik untuk tetap semangat menjalani Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama pandemik covid-19.

Kajian Teori

A. Kejuhan

Menurut (Khaira, 2018) mengatakan bahwa kejuhan belajar merupakan rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar tetapi tidak mendapatkan hasil. Peserta didik yang mengalami kejuhan belajar merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari belajar tidak ada kemajuan yang pada umumnya tidak berlangsung selamanya tetapi dalam rentang waktu tertentu, seperti satu minggu. Namun, tidak sedikit pula peserta didik yang mengalami kejuhan dengan rentang waktu berkali-kali dalam satu kali periode pembelajaran tertentu. Kejuhan belajar dapat peserta didik yang kehilangan motivasi dan konsolidasi salah satu tingkat keterampilan tertentu sebelum sampai pada tingkat keterampilan berikutnya.

Menurut (Raqfika et al., 2016) mengatakan bahwa kejuhan merupakan sindrom psikologis yang ditandai dengan kelelahan, sinisme, dan ketidakberhasilan. Kejuhan juga dipengaruhi oleh ketidaksesuaian kemampuan dengan tuntutan yang harus dikerjakan atau dipenuhi. Menurut (Dewi & Yosef, 2017) mengatakan bahwa kejuhan belajar merupakan suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat untuk melakukan suatu aktivitas belajar.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kejuhan, yaitu:

Faktor yang menjadi penyebab dalam kejuhan belajar, yaitu: metode pembelajaran yang digunakan guru tidak disukai oleh peserta didik, media pembelajaran yang kurang mendukung

dalam proses pembelajaran, terlalu banyak hafalan, tugas-tugas (PR), dan tekanan dari mata pelajaran dari guru lainnya, serta saat mengajar guru terlalu monoton kepada peserta didik tanpa adanya relaksasi dalam belajar sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut (Vitasari, 2013) mengatakan bahwa faktor kejenuhan terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Kejenuhan yang berasal dari dalam peserta didik adalah ketika peserta didik bosan dan keletihan. Keletihan yang dialami oleh peserta didik dapat menyebabkan kebosanan dan peserta didik dapat kehilangan motivasi serta malas untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Sedangkan kejenuhan yang berasal dari luar peserta didik adalah ketika peserta didik berada pada situasi kompetitif yang ketat dan menuntut kerja intelek yang berat, dalam durasi jam belajar yang cukup panjang setiap harinya dan dibarengi dengan mata pelajaran yang cukup banyak dan cukup berat diterima oleh memori peserta didik dapat menyebabkan proses belajar sampai batas kemampuan peserta didik.

Proses Terbentuknya Kejenuhan Belajar, yaitu:

Terdapat 12 tahap yang menjadi latar belakang terbentuknya kejenuhan, yaitu: (1) Paksaan untuk membuktikan bahwa dirinya layak untuk orang lain. Hal ini membuat individu bekerja keras untuk membuat orang lain melihat potensi dirinya. (2) Individu bekerja keras agar orang lain tidak merubah pandangan terhadap dirinya dan orang lain tidak lari dari dirinya. (3) Terlalu kerasnya mereka bekerja maka individu akan mulai mengesampingkan kebutuhan-kebutuhan pokok mereka, seperti makan, tidur dan bersantai ria dengan keluarga maupun teman-teman. (4) Munculnya gejala-gejala fisik individu yang disebabkan karena perubahan gaya hidup yang dilakukan. (5) 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 terdekatnya. (6) 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. (7) Mengisolasi diri atau menarik diri dari kehidupan sosial karena terlalu kerasnya mereka bekerja. (8) Muncul perasaan malu, takut dan apatis karena terlalu kerasnya pekerjaan dan tekanan yang dimiliki. (9) Individu mulai kehilangan jati dirinya karena mereka beranggapan bahwa mereka telah menjadi mesin orang lain. (10). Kekosongan-kekosongan yang mulai muncul dari dalam diri membuat individu mulai putus asa, dan individu mulai melakukan pelarian dengan berbagai macam hal mulai dari melakukan seks bebas, merokok, meminum minuman keras, dan hal-hal negatif lainnya. Perasaan terpuruk yang mulai dirasakan seperti ketidakpedulian, keputusasaan, kelelahan dan mengabaikan masa depan yang ada. (12) Jika individu ini sudah mulai jenuh akan kegiatannya maka mereka akan mencoba untuk melarikan diri hal tersebut terkadang disertai dengan perasaan ingin membunuh dirinya sendiri karena situasi yang ada sekarang.

Aspek dan Indikator Kejenuhan Belajar

a. Kelelahan emosional

Kelelahan emosional disebabkan oleh tuntutan yang berlebihan yang dihadapi oleh siswa dan ditunjukkan oleh perasaan dan beban pikiran yang berlebih. Indikator dalam kelelahan emosional, yaitu: perasaan depresi, rasa sedih, kemampuan mengendalikan emosi, ketakutan yang tidak berdasar, dan kecemasan.

b. Kelelahan fisik

Kelelahan fisik ditandai dengan sakit kepala, mual, susah tidur, dan kurangnya nafsu makan. Indikator dalam kelelahan fisik, yaitu memiliki gejala, seperti sakit kepala, mual, pusing, gelisah, otot-otot sakit, gangguan tidur, penurunan berat badan, kurangnya nafsu makan, sesak nafas, dan lain sebagainya.

c. Kelelahan Kognitif

Kelelahan kognitif dapat membuat siswa menjadi tidak mampu untuk berkonsentrasi, mudah lupa, dan kesulitan dalam mengambil keputusan. Indikator dalam kelelahan kognitif, yaitu: Ketidakberdayaan, kehilangan harapan dan makna hidup, ketakutan dirinya menjadi “gila”, perasaan tidak berdaya dan dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu, perasaan gagal yang selalu menghantui, pengahargaan diri yang rendah, munculnya ide bunuh diri, ketidak mampuan untuk berkonsentrasi, lupa, tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang kompleks, kesepian, penurunan daya tahan dalam menghadapi frustrasi yang dirasakan.

d. 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. Indikator dari kehilangan motivasi, yaitu: kehilangan semangat, kehilangan idealisme, kecewa, pengunduran diri dari lingkungan, kebosanan dan demoralisasi.

B. Aplikasi ICANDO

ICANDO merupakan aplikasi pendidikan yang telah direkomendasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Kemendikbud) pada bulan Maret dalam laman berita kemdikbud.go.id mengatakan bahwa aplikasi ICANDO sebagai aplikasi untuk pembelajaran daring di rumah. Aplikasi ICANDO bisa didapatkan secara gratis di *google playstore*. Aplikasi ICANDO memiliki konten yang selaras dengan kurikulum 2013 revisi tematik. Petualangan belajar pada aplikasi ini disesuaikan dengan tingkatan sekolah dan kurikulum nasional yang berlaku. Setiap bagian meliputi konsep-konsep pengetahuan dan budi pekerti dengan *mini games* yang relevan.

Materi pembelajaran yang terdapat pada aplikasi ICANDO membantu peserta didik dalam; (1) Mengasah keahlian hidup, dalam point ini disajikan dengan metode *Android-Based Test* dari tingkat terendah, yaitu C1 hingga tingkat tertinggi, yaitu C6 untuk mengukur tingkat kemampuan anak.

(2) Berlatih memecahkan masalah, konten pembelajaran yang dikembangkan menggunakan metode *Problem-Based Learning*. (3) Belajar seru, memiliki ratusan *mini-games* yang menyenangkan dan menantang sebagai media belajar anak.

Konten pembelajaran yang terdapat pada aplikasi ICANDO meliputi materi; (1) Bahasa Indonesia, konten bahasa Indonesia disusun untuk meningkatkan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dengan proses yang menyenangkan. (2) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), berbagai kasus yang terkait dengan kehidupan sehari-hari diberikan untuk mengasah kemampuan anak dalam memprediksi dan menyelesaikan masalah. (3) Matematika, pelajaran matematika yang terdapat pada aplikasi ICANDO dikembangkan dengan pendekatan modelling. Pendekatan ini sudah terbukti sukses di Singapura dengan penyajian yang interaktif. (4) Berpikir kreatif, *mini games* yang terdapat pada ICANDO mengajak dan melatih anak untuk berpikir kreatif sebagai bekal untuk masa depan. (5) Budaya Indonesia, ICANDO kaya akan konten bermuatan kebudayaan Indonesia, seperti permainan tradisional, lagu, dan alat musik daerah. (6) Asesmen, diberikan di akhir pembelajaran persubtema untuk mengukur kemampuan kognitif anak.

Kelebihan Aplikasi ICANDO

a. Cerita visual menarik

Video disajikan untuk membantu peserta didik memvisualkan masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk diselesaikan secara ilmiah. Cerita visual yang menarik akan mengarah pada pemahaman dan penerapan yang lebih baik.



Gambar 1. Cerita Visual Menarik
b. Personalisasi petualangan belajar

Setiap peserta didik memiliki pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya masing-masing. Peta petualangan ini menggambarkan proses belajarnya dan membantu peserta didik melihat kekuatan serta hal yang harus ia tingkatkan.



Gambar 2. Personalisasi Pertualangan Belajar

c. Belajar sesuai kurikulum

Petualangan belajar peserta didik terpetakan sesuai dengan tingkatan sekolah dan kurikulum nasional yang berlaku. Setiap bagian meliputi konsep-konsep pengetahuan dan budi pekerti dengan *mini games* yang relevan.



Gambar 3. Belajar Sesuai Kurikulum

d. Pertanyaan intensif

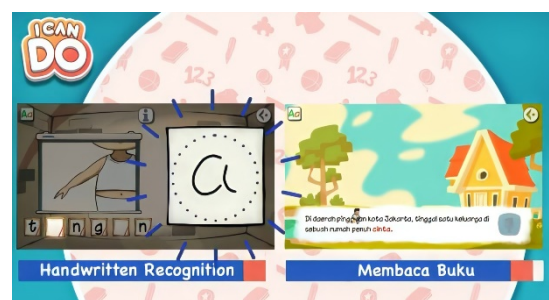
Dibuat untuk membangkitkan kemampuan berpikir kreatif, fitur asesmen akan mengembangkan kemampuan mengingat (C1), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) yang penting untuk kehidupan peserta didik di masa depan sekaligus menguatkan pemahaman mereka akan konsep inti dari setiap pembelajaran.



Gambar 4. Pertanyaan Intensif

e. Memiliki fitur *handwritten* recognition dan *voice*.

Dengan fitur ini peserta didik bisa belajar secara interaktif bukan saja dapat mendengar bacaan tetapi dapat berpartisipasi langsung dalam membaca dan menulis.



Gambar 5. Fitur Handwritten Recognition dan Voice.

Kekurangan Aplikasi ICANDO

- Tidak bisa digunakan secara offline.
- Membutuhkan kuota internet untuk bisa mengakses video.
- Membutuhkan jaringan internet yang stabil.

- d. Membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam artikel ini, yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2005: 6) mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara-cara deskripsi dalam bentuk katakata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Subjek penelitian ini, yaitu peserta didik kelas I SDN Pondok Pinang 08 pagi yang berjumlah 32 siswa.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner melalui google form yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Menurut (Sudijono: 2013) mengatakan bahwa observasi merupakan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

2. Dokumentasi

Menurut Herdiansyah (2010: 143) studi dokumentasi (*documentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Maka dari itu, penulis menggunakan studi dokumenter untuk mendukung hasil penelitian, melalui dokumentasi yang dikumpulkan dapat dijadikan sumber data yang digunakan sebagai bahan analisa.

3. Angket (Penyebaran Kuesioner)

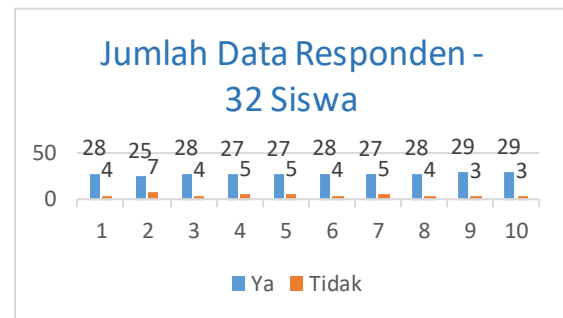
Menurut Creswell (2016: 245) mengatakan bahwa angket merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada responden untuk diisi

olehnya tanpa intervensi dari peneliti atau pihak lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden sejumlah 32 siswa dengan 10 pertanyaan yang sesuai dengan penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 6. Rekapitulasi Data Keseluruhan Responden

B. Pembahasan

Berdasarkan dari data di atas, maka diketahui bahwa 28 siswa mengatakan kegiatan belajar mengajar melalui daring sangat berpengaruh terhadap kejenuhan siswa, 25 siswa merasakan bahwa kejenuhan belajar mempengaruhi kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran yang diberikan, 28 siswa mengatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk mencegah kejenuhan siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi mudah dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan, 27 siswa mengatakan bahwa aplikasi ICANDO termasuk aplikasi yang memiliki tampilan menarik dan penyampaian yang kreatif sehingga menjauhkan siswa dari kejenuhan, 27 siswa mengatakan bahwa aplikasi ICANDO dapat mengurangi rasa kejenuhan mereka saat belajar, 28 siswa mengatakan bahwa mereka sangat bersemangat ketika sedang memakai aplikasi ICANDO saat belajar, 27 siswa merasa senang ketika memakai aplikasi ICANDO saat mereka belajar, 28 siswa mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi ICANDO membuat mereka mudah dalam memahami materi yang diajarkan, 29 siswa merasakan bahwa aplikasi

ICANDO sangat mudah digunakan saat proses pembelajaran, dan 29 siswa merasa puas setelah memakai aplikasi ICANDO saat mereka sedang belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat untuk melakukan suatu aktivitas belajar. Faktor yang menjadi penyebab dalam kejenuhan belajar, yaitu: metode pembelajaran yang digunakan guru tidak disukai oleh peserta didik, media pembelajaran yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran, terlalu banyak hafalan, tugas-tugas (PR), dan tekanan dari mata pelajaran dari guru lainnya, serta saat mengajar guru terlalu monoton kepada peserta didik tanpa adanya relaksasi dalam belajar sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aspek-aspek dalam kejenuhan belajar terbagi menjadi 4 aspek, antara lain (1) Kelelahan emosional yang terbagi menjadi beberapa indikator, yaitu: perasaan depresi, rasa sedih, kemampuan mengendalikan emosi, ketakutan yang tidak berdasar, dan kecemasan. (2) Kelelahan fisik yang terbagi menjadi beberapa indikator, yaitu: memiliki gejala, seperti sakit kepala, mual, pusing, gelisah, otot-otot sakit, gangguan tidur, penurunan berat badan, kurangnya nafsu makan, sesak nafas, dan lain sebagainya. (3) Kelelahan kognitif yang terbagi menjadi beberapa indikator, yaitu: ketidakberdayaan, kehilangan harapan dan makna hidup, ketakutan dirinya menjadi "gila", perasaan tidak berdaya dan dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu, perasaan gagal yang selalu menghantui, penghargaan diri yang rendah, munculnya ide bunuh diri, ketidakmampuan untuk berkonsentrasi, lupa, tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang kompleks, kesepian, penurunan daya tahan dalam menghadapi frustrasi yang dirasakan. (4) Kehilangan motivasi yang terbagi menjadi beberapa indikator, yaitu: kehilangan

semangat, kehilangan idealisme, kecewa, pengunduran diri dari lingkungan, kebosanan dan demoralisasi.

Aplikasi ICANDO merupakan solusi yang tepat guna mengurangi rasa jenuh peserta didik saat belajar, karena aplikasi ini memiliki konten yang selaras dengan kurikulum 2013 revisi tematik. Petualangan belajar pada aplikasi ini disesuaikan dengan tingkatan sekolah dan kurikulum nasional yang berlaku. Setiap bagian meliputi konsep-konsep pengetahuan dan budi pekerti dengan *mini games* yang relevan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayahnya kepada kami, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) tepat pada waktunya. Artikel ini merupakan pertanggungjawaban penulis selama melakukan PLP Daring mulai dari tanggal 4 Agustus 2020 – 3 Oktober 2020.

Kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Anita Damayanti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pengenalan Lapangan Persekolahan Daring Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan artikel ini dengan sebaik mungkin.
2. Ibu Woro Siswati, SH, M.Pd., yang terhormat selaku Kepala Sekolah SDN Pondok Pinang 08 Pagi yang telah memberikan izin kepada penulis sehingga penulis dapat melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Daring selama kurang lebihnya 2 bulan.
3. Ibu Nia Nurhayati Ningsih, S.Pd., Ibu Wiji Dwi Lestari, M.Pd., dan Ibu Ulfahtul Khasanah, S.Pd., sebagai guru pamong kelompok 5 PLP Daring yang sudah sabar mengarahkan dengan sangat baik selama pembelajaran daring.

4. Ayahanda Sutrisno dan Ibunda Tunj Darmiyanti tercinta, selaku orang tua yang sudah memberikan semangat, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, doa dan motivasi tiada henti kepada penulis di setiap langkah perjalanan penulis dalam menuntut ilmu dan menggapai cita-cita.
5. Keluarga dan teman-teman seperjuangan PLP Daring Kelompok 5 yang selalu memberikan semangat untuk berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas yang ada saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kontrol Diri Pada Siswa Kelas XI Sma Negeri 9 Yogyakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dewi, R. P., & Yosef, H. (2017). Hubungan antara Academic Self-Confidence dengan Kejenuhan (Burnout) Belajar Siswa SMK Negeri 1 Indralaya Utara. *Konseling Komprehensif*, 4(2), 14–27.
- Khaira, N. A. (2018). Penerapan Teknik Self Instruction Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa. *Pencerahan*, 12(2), 172–200.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020, April 28). Survei KPAI: Ada 246 Aduan di KPAI soal Belajar Daring, Siswa Keluhkan Tugas Menumpuk-Kuota. Website: <https://www.kpai.go.id/berita/ada-246-aduan-di-kpai-soal-belajar-daring-siswa-keluhkan-tugas-menumpuk-kuota>
- Komisi Perlindungan Anak. (2020, April 30). Survei KPAI: Hanya 8% Guru yang Paham Gawai untuk Pembelajaran Daring. Website: <https://www.kpai.go.id/berita/hanya-8-guru-yang-paham-gawai-untuk-pembelajaran-daring>
- Nurdin, I. R. (2017). Penerapan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Massive Open Online Course (Mooc) Di Universitas Ciputra Enterpreneunership Online (UCEO). *Tugas Akhir*, 79.
- Pratiwi, W. I. (2020). Strategi Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pelaksanaan pembelajaran Strategi Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pelaksanaan Strategi Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Dasar , Klaten , Jawa Tengah. *Jp3Sdm*, 9(2), 30–46.
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(01), 94–101.
- PT ICD Karya Indonesia. (2019). ICANDO. Website: <https://icando.co.id/>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Raqfika, U., Tjalla, A., & Chanum, I. (2016). PENERAPAN KONSELING INDIVIDU DENGAN TEKNIK INSTRUKSI DIRI DALAM PENDEKATAN TERAPI KOGNITIF-PERILAKU UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN PADA MAHASISWA (Penelitian Subjek Tunggal Terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta). *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 126.
- Vitasari, I. (2013). Kejenuhan (Burnout) Belajar Ditinjau Dari Tingkat Kesepian

