SCSC

by Ade Agusriani

Submission date: 12-Dec-2020 09:08PM (UTC+0700)
Submission ID: 1473105153
File name: Obsesi_2.docx (66.18K)
Word count: 4716
Character count: 31022

Volume 5 Issue 2 (2021) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Strategi Orangtua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar Dari Rumah Selama Pandemi Covid-19

Ade Agusriani ✉
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Alauddin Makassar
DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi orangtua mengatasi kejenuhan anak belajar dari rumah selama masa pandemic covid-19. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei deskriptif. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria orangtua yang memiliki anak yang berusia 4 hingga 6 tahun. Sampel pada penelitian ini sebanyak 105 responden yang dilakukan pada bulan November 2020. Peneliti mengumpulkan data melalui google form dan wawancara. Orangtua melakukan berbagai upaya dan strategi untuk mengatasi kejenuhan anak belajar dari rumah. Berdasarkan analisis hasil penelitian ditemukan bahwa orangtua melakukan berbagai startegi untuk mengatasi kejenuhan anak selama belajar dari rumah yaitu 60% orangtua memberikan waktu bermain kepada anak dan mengajak rekreasi saat hari libur, 33% orangtua memberikan dukungan psikologis seperti pemberian motivasi, bujukan, kata-kata penyemangat dan 7% yang memberikan reward atau hadiah sebagai bentuk apresiasi untuk perilaku positif anak dalam belajar.

Kata Kunci: *belajar; kejenuhan; anak usia dini, strategi orangtua.*

Abstract

This research aimed at knowing the strategies of parents to overcome the boredom of children learning from home during the covid-19 pandemic. This research was conducted with a descriptive survey research method. The sampling technique used purposive sampling technique, such as parents who have children aged 4 to 6 years. The sample in this research was 105 respondents and was conducted in November 2020. Researchers used data collection techniques through google form and interview. Parents make various efforts and strategies to overcome the boredom of learning from home. From the results of the research findings that respondents have carried out various strategies to overcome children's boredom during school from home, 60% of parents gave playtime for their children and go on vacation, 33% of parents gave psychological support such as giving motivation, persuasion, words of encouragement and 7% gave rewards or gifts as an appreciation for the child's positive behavior in learning.

Keywords: *learning from home; boredom; earlychildhood; strategy of parents.*

Copyright (c) 2019 Ade Agusriani

✉ Corresponding author :
Email Address : ade.agusriani@uin-alauddin.ac.id (Makassar, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

PENDAHULUAN

Permasalahan Corona Viruses Disease 2019 (Covid-19) yang terjadi hampir di seluruh dunia dan mulai masuk di Indonesia sejak maret 2020 belum terselesaikan hingga sekarang. Pandemi ini memengaruhi berbagai sektor kehidupan diantarnya adalah pendidikan. Hal tersebut menyebabkan kebijakan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No.3 Tahun 2020 dan Surat Edaran No 4 tahun 2020 masih diberlakukan hingga sekarang. kebijakan tersebut dikenal sebagai kebijakan belajar jarak jauh dalam jaringan (daring) atau online learning. pembelajaran ini dilakukan tidak secara tatap muka di kelas melainkan dengan menggunakan perangkat elektronik seperti gadget, laptop atau smartphone.

Penerapan aturan untuk menjaga jarak fisik dan sosial memberikan dampak pada bidang pendidikan mulai dari tingkat PAUD hingga perguruan tinggi. Maka masyarakat mengenal istilah "belajar dari rumah" atau "BDR" yaitu proses pembelajaran yang awalnya berlangsung di sekolah menjadi belajar di rumah yang berakibat signifikan terhadap perkembangan pendidikan siswa.

PAUD merupakan salah satu jenjang pendidikan yang merasakan dampak penerapan kebijakan belajar di rumah. Proses belajar anak usia dini yang idealnya melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mengalami perubahan cukup signifikan. Kegiatan belajar anak yang selama ini berlangsung di sekolah beralih ke proses pendidikan di rumah. Padahakikatnya anak usia dini merupakan masa keemasan. Pada rentang usia ini, anak berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Hal ini ditandai dengan kemampuan anak mengolah informasi ke long term memori secara tajam, keingintahuan yang besar, kemampuan untuk mengeksplor hal baru di lingkungan sekitar. Oleh karenanya, penting untuk memberikan stimulasi atau rangsangan pendidikan yang mampu mengoptimalkan tumbuh dan berkembangnya kemampuan anak sebagai bekal untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia dini belajar dengan cara mengamati kemudian mencontoh, melakukan eksperimen berulang kali sehingga anak dapat menemukan pembelajaran (discovery learning) dalam kegiatan bermain.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari pengaruh Ki Hajar Dewantara sebagai salah satu pelopor pendidikan di Indonesia yang memberikan perhatian lebih dalam dunia pendidikan terutama anak. Ki Hajar Dewantara memandang anak sebagai fitur sentral dalam pendidikan dengan memberikan kebebasan sepenuhnya untuk berkembang. Konsep yang terkenal adalah yang berarti guru membimbing dari belakang dan mengingatkan anak terhadap suatu tindakan yang berbahaya (tut wuri handayani) sambil terus memberi motivasi (ing madya mangun karsa) dan selalu menjadi contoh dalam perilaku dan ucapannya (ing ngarsa sung tuladha) (Soegeng Santoso, 2011).

Selama Pandemi ini, tugas mendidik anak yang awalnya dilakukan oleh guru di sekolah mengalami pengurangan peran dengan hanya menjadi perencana kegiatan dan penilai hasil pembelajaran, sementara untuk proses pelaksana pembelajaran diimplementasikan oleh orangtua di rumah. Orangtua mendampingi sekaligus membimbing anak belajar di rumah kemudian hasil belajar anak dilaporkan ke guru untuk dinilai dan dievaluasi (Hewi & Asnawati, 2020). Adapun pelaksanaan pembelajaran selama pandemi ini dilakukan dengan beragam aktivitas diantaranya penugasan dari pihak sekolah, kunjungan ke rumah anak (home visit) dan laporan kegiatan harian anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Nahdi et

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

al., 2020) diperoleh bahwa implementasi pembelajaran selama covid-19 ini didominasi oleh penugasan dan laporan kegiatan harian, terdapat juga beberapa sekolah menerapkan kolaborasi ketiga aktivitas tersebut.

Berbagai aktivitas anak yang awalnya di sekolah dan harus dilakukan di rumah pada pengimplementasiannya ditemui berbagai kendala seperti kesulitan belajar dari rumah, menurunnya minat belajar anak, tugas yang terlalu banyak yang memicu kebosanan. Adapun kendala yang dialami orangtua ialah ketidakmamuan dalam memahami materi pelajaran anak, kurang tersedianya waktu untuk mendampingi anak karena disisi lain orangtua juga harus bekerja, kurang sabar dalam mengajari anak, serta kendala dalam penggunaan perangkat dan layanan internet yang masih terbatas (Sulistyawati, 2020). Layanan internet yang bermasalah akan secara langung memengaruhi proses komunikasi anak, orang tua dan guru di sekolah. Padahal komunikasi yang efektif antara guru dan anak akan mendorong motivasi anak untuk mengikuti semua proses (Nisa & Sujarwo, 2020). Berbagai masalah dalam proses belajar akan menyebabkan kejenuhan belajar yang akan sangat berdampak bagi peserta didik untuk kelangsungan pendidikannya.

Kejenuhan dalam belajar dapat menyebabkan seseorang cepat marah, mudah terluka dan mudah frustasi (Hidayat, 2016). Pemberian tugas yang terlalu banyak dan suasana belajar yang monoton cenderung mendorong sikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan diberikan, kurang percaya diri dan rendahnya proses memahami pelajaran yang telah diterima (Arirahmanto & Sutam, 2016).

Pengimplementasian belajar selama pandemi di jenjang pendidikan PAUD menjadi dasar dalam penelitian ini. Beberapa hasil penelitian terkait penerapan online learning atau belajar di rumah menunjukkan berbagai hasil dan dampak positif. Namun belum ada hasil penelitian yang mengungkap strategi atau upaya yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk mengatasi kejenuhan anak belajar dari rumah selama masa pandemi. Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan agar diperoleh hal-hal baru dan hasilnya dapat dimanfaatkan untuk penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran selama di rumah. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh orangtua, guru dan kepala sekolah.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, yaitu pengambilan data melalui serangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden (Yoyo Sudaryo et al., 2019). Tujuan penggunaan angket dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang kendala yang dihadapi orangtua selama mendampingi anak belajar di rumah serta strategi yang dilakukan orangtua untuk mengatasi kejenuhan belajar dari rumah (BDR). Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti ibu yang memiliki anak yang berusia 4 hingga 6 tahun. Dengan pertimbangan bahwa anak usai 4 tahun sudah mulai terlibat dalam aktivitas belajar di sekolah.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan wawancara. Penyebaran angket dibuat dengan menggunakan google form, yang disebarkan secara online melalui media sosial seperti whatsapp group pada bulan Oktober. Dalam waktu seminggu penyebaran angket diperoleh 105 orang responden. Angket terdiri dari 8 pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal yang dirasakan selama mendampingi anak belajar di rumah, kendala-kendala yang dihadapi serta strategi

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

yang diterapkan orangtua untuk mengatasi munculnya rasa jenuh belajar dari rumah. Langkah Selanjutnya dilakukan wawancara mendalam untuk memeroleh informasi tambahan terkait hasil analisis angket. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisis data dengan teknik presentase. Teknik presentase digunakan untuk mengetahui perolehan presentase yang menunjukkan pada kategori tertentu terkait kendala-kendala yang dihadapi selama belajar dari rumah dan strategi orangtua dalam mengatasi kejenuhan anak belajar dari rumah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kendala-kendala selama belajar dari rumah

Berdasarkan hasil survei diperoleh berbagai kendala yang dihadapi selama aktivitas BDR baik yang disebabkan oleh gangguan fasilitas internet, perilaku anak selama proses belajar dan kendala orangtua dalam mendampingi anak belajar. Presentase data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kendala-kendala Belajar Dari Rumah

Kendala-kendala BDR	Presentase
Perilaku anak	59%
Dukungan orangtua	23%
Fasilitas internet	18%

Hasil survei yang didapatkan menunjukkan bahwa aktivitas belajar dari rumah yang telah berlangsung lebih dari tujuh bulan menyebabkan sebagian besar anak mengalami berbagai masalah dalam proses belajar diantaranya rasa bosan mengikuti pembelajaran, malas mengerjakan tugas, kesulitan konsentrasi serta tidak mau mendengarkan nasehat orangtua. Adapun kendala yang dihadapi oleh orangtua selama BDR juga turut memengaruhi keefektifan proses belajar anak. Hasil survei menunjukkan bahwa terkadang orangtua merasa kurang optimal dalam mendampingi anak selama BDR karena kurang paham materi pelajaran dan kelelahan dalam menjalankan multi peran. Kendala lainnya yang terjadi dalam proses belajar dari rumah adalah gangguan layanan dan perangkat internet. Temuan penelitian menunjukkan bahwa jaringan internet yang kurang lancar, mahalnya biaya pembelian kuota serta keterbatasan kesediaan perangkat seperti smartphone menjadi permasalahan yang tidak dapat dihindari selama BDR.

Strategi Mengatasi Kejenuhan Belajar dari Rumah

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan berbagai upaya yang dilakukan oleh orangtua untuk mengatasi kejenuhan anak saat aktivitas belajar dari rumah. Hasil pengolahan data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Strategi Mengatasi Kejenuhan Belajar Dari Rumah

Strategi mengatasi kejenuhan belajar dari rumah	Presentase
Bermain dan Rekreasi	60%
Kata-kata motivasi	33%
Hadiah	7%

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa orangtua telah memiliki kesadaran lebih untuk mengatasi rasa bosan anak selama belajar di rumah. Hal tersebut terlihat dari berbagai upaya yang dilakukan untuk menjaga motivasi anak dalam belajar. Upaya terbanyak yang dilakukan orangtua untuk mengatasi rasa bosan anak adalah mengajak anak untuk bermain di luar rumah atau mengajak anak rekreasi pada hari libur. Adapun upaya lain yang dilakukan orangtua adalah dengan memberikan dukungan psikologis berupa pemberian kata-kata motivasi, semangat dan bujukan agar anak tetap semangat dalam belajar serta pemberian hadiah atau reward seperti memberikan makanan kesukaan anak.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam, peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa subjek penelitian. Peneliti menemukan bahwa salah satu cara yang efektif dilakukan orangtua untuk mencegah anak mengalami kejenuhan dalam belajar ialah mempersiapkan kebutuhan anak sebelum proses belajar dimulai. Proses sebelum belajar memandikan anak terlebih dahulu agar anak lebih siap secara fisik dan mental untuk menerima pelajaran, menyiapkan ruang khusus untuk belajar baik di dalam rumah atau di luar rumah seperti di taman, menyusun jadwal belajar dan bermain. Hal tersebut penting dilakukan untuk memisahkan ruangan yang tenang dan bising dalam pengelolaan ruang belajar karena, ruangan yang tenang akan membantu seseorang dalam berkonsentrasi dan meminimalisir faktor-faktor yang dapat mengalihkan perhatian anak saat belajar (Rita Maryana & Rachmawati, 2010).

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan (Kurniawan, 2019) bahwa pentingnya menata ruang belajar senyaman mungkin dengan selalu menjaga kebersihan ruangan, penataan warna cat ruangan yang terang dan memajang gambar yang menarik untuk menjaga semangat belajar anak. Penataan ruang belajar akan berdampak pada mutu pembelajaran. Mengatur jadwal bermain anak juga merupakan startegi yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar. Pada anak usia dini, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan memegang peranan yang penting bagi perkembangan di usia selanjutnya sehingga anak perlu untuk mendapatkan stimulasi yang tepat. Stimulasi dapat dilakukan melalui bermain, hal ini penting dan tidak bisa dipisahkan dari dunia anak karena melalui bermain anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan dalam dirinya.

Pembahasan

Kendala-kendala selama belajar di rumah.

Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri manusia yang nampak dalam bentuk peningkatan perilaku baik secara kuantitas dan kualitas seperti kecakapan, pengetahuan, kebiasaan, daya pikir dan berbagai kemampuan lainnya (Thursan Hakim, 2005). Pembelajaran idealnya dirancang dan diselenggarakan secara interaktif dan menyenangkan untuk mendorong kreativitas dan kemandirian anak sesuai tahapan perkembangannya. Hal tersebut akan dapat dilakukan jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan adanya perencanaan dari guru dan situasi mendukung disekitarnya. Proses pembelajaran yang berlangsung tanpa perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang kondusif akan menyebabkan munculnya berbagai kendala, termasuk dalam proses belajar di rumah selama pandemi covid-19.

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kendala belajar di rumah yang dihadapi oleh anak selama aktivitas belajar dari rumah berlangsung menyebabkan sebagian besar anak mengalami rasa bosan mengikuti pembelajaran, malas

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

mengerjakan tugas, kesulitan konsentrasi serta tidak mau mendengarkan nasehat orangtua. (Sari et al., 2020) yang mengemukakan bahwa munculnya rasa bosan berada di rumah dalam jangka waktu yang lama adalah suatu hal yang normal karena, pada fitrahnya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan lingkungan sekitar. Putri et al., (2020) mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa salah satu kendala proses belajar di masa pandemi adalah siswa kurang bersosialisasi dan komunikasi dengan teman sebaya, kurang disiplin dalam belajar terutama anak di bawah kelas 4 sekolah dasar.

Beberapa siswa menganggap pembelajaran online tidak menarik, membosankan dan bertambahnya rasa frustasi dan kebingungan, perilaku siswa yang tidak disiplin waktu. Hal tersebut menyebabkan ketidakseimbangan komponen psikologis yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang disebabkan kejenuhan belajar (Dhawan, 2020). Perilaku yang sering ditunjukkan oleh orang yang mengalami kejenuhan belajar diantaranya mudah marah, sensitif dan rentan frustasi yang berakibat pada penurunan konsentrasi dan kemampuan memahami intisari materi pelajaran. Kejenuhan belajar dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi dan daya serap dari materi yang diberikan (Hidayat, 2016; Siti Rohimah, 2020). (Rahman, 2007) menambahkan bahwa kejenuhan dalam belajar akan memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar, sehingga proses pembelajaran tidak akan optimal.

Kendala lain yang ditemui dalam proses belajar dari rumah adalah ketidakmampuan orangtua mendampingi anak secara maksimal belajar dari rumah baik disebabkan kelelahan yang dialami orangtua. Kelelahan tersebut dipengaruhi oleh multi peran orangtua sebagai pendidik, pembimbing, pengawas dan pengelola rumah agar rumah senantiasa tetap nyaman dan mendukung aktivitas anggota keluarganya selama belajar dari rumah (Kurniati et al., 2020). Di masa pandemi ini, kelelahan rentan dialami oleh orangtua yang dapat berakibat pada perubahan signifikan, karena orangtua yang kelelahan cenderung terlibat dalam penelataran anak (Griffith, 2020). Berbagai kendala yang terjadi selama proses belajar menyebabkan anak dan orangtua menginginkan kembali belajar di sekolah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2020) yang mengungkap bahwa 61% anak menjadi rewel belajar di rumah karena rindu suasana belajar di sekolah bersama teman dan gurunya. Di sisi lain, anak merasa bosan seharian di rumah, ibu juga merasa kurang sabar dan kelelahan karena selain harus mengerjakan urusan rumah tangga juga harus mendampingi anak belajar. Kendala yang dihadapi oleh orangtua harus bisa segera diatasi karena orangtua memegang peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan yang berkwalitas (D. K. Putri et al., 2020).

Kendala belajar dari rumah yang ketiga dalam penelitian ini adalah minimnya fasilitas yang mendukung dalam pembelajaran online. Sebanyak 18% menunjukkan kendala BDR seperti jaringan internet yang kurang lancar, pembiayaan untuk membeli kuota serta ketersediaan perangkat terutama yang dialami oleh orangtua yang memiliki anak sekolah lebih dari satu. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Dhawan, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran online yang dilakukan di masa pandemi merupakan solusi yang tepat agar proses pembelajaran dapat terus berlangsung karena bersifat fleksibel dalam hal waktu dan lokasi. Namun demikian, pembelajaran online masih mengalami beberapa kendala seperti gangguan dalam instalasi, gangguan login, audio, video dan sebagainya. Hasil

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

penelitian Sadikin & Hamidah (2020) yang dilakukan pada jenjang perguruan tinggi juga mengungkapkan bahwa ketersediaan layanan internet yang masih kurang optimal di berbagai wilayah di Indonesia dan pembiayaan internet yang mahal masih menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran daring yang perlu menjadi perhatian dari pemerintah untuk bisa segera diatasi.

Strategi Mengatasi Kejenuhan Belajar dari Rumah

Interaksi antara bermain, rekreasi dan Optimalisasi Perkembangan

Aktivitas bermain merupakan sesuatu yang dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan objek. Bermain bertujuan untuk mengoptimalkan stimulasi perkembangan anak. Dalam bermain, anak akan terstimulasi untuk menunjukkan kemampuan tertentu yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan kognitif serta memberi kemungkinan bertambahnya kemampuan pada aspek perkembangan lainnya seperti sosial. Belsky menyatakan bahwa terdapat berbagai macam kemampuan yang ada dalam aktivitas bermain diantaranya kemampuan berbicara, manipulasi secara sederhana, menggunakan suatu alat berdasarkan kegunaannya, kemampuan dalam mengombinasikan suatu objek secara berpasangan serta penggunaan suatu objek sesuai dengan fungsi yang sebenarnya (Suminar, 2019). Dalam bermain, anak juga akan mampu melakukan suatu secara berpura-pura, berkhayal dalam cerita yang dirangkainya sendiri serta anak mampu mengganti alat permainan dengan objek yang lain.

Berdasarkan hasil penelitian, mengajak anak bermain dan berinteraksi dengan dunia luar adalah upaya yang yang sering dilakukan orangtua dan dianggap efektif untuk mengatasi rasa bosan belajar dari rumah. Melalui bermain, anak akan merasakan kebebasan dan kebahagiaan. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Hurlock (2002) bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memeroleh kesenangan tanpa memerdulikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara suka rela dan tanpa paksaan ataupun tekanan dari luar. Ismail (2012) mengungkapkan bahwa bermain memiliki efek relaksasi dan penyegaran kembali kondisi fisik dan mental yang penuh dengan tekanan. Sejalan dengan prinsip pembelajaran pada anak usia dini yang dilakukan melalui aktivitas bermain, metode ini merupakan metode yang paling digemari oleh siswa. Anak dapat belajar secara maksimal apabila orangtua memahami tipe anak, memberikan games education, mendampingi anak belajar dan bersikap tegas kepada anak untuk memaksimalkan cara belajarnya (Zakiah Daradjat, 2016).

Bermain dan permainan adalah sesuatu yang memiliki perbedaan. Permainan atau game adalah aktivitas bermain yang terdapat serangkaian aturan bermain dan memuat unsur kompetisi. Permainan dapat berlangsung saat anak telah memahami aturan yang berlaku dalam bermain. Berbeda dengan bermain yang terkadang ada atau tanpa aturan, bermain memberikan rasa senang sedangkan permainan akan memberikan rasa senang, suasana kompetisi dan menegangkan (Suminar, 2019).

Lima karakteristik suatu kegiatan dikelompokkan sebagai bermain, yaitu (1) bermain adalah kegiatan yang didorong dari dalam diri, bermula dan berakhir dengan sendirinya, dilakukan dan diakhiri dengan kepuasan. (2) tidak ada paksaan bagi pemain dalam memilih permainan yang diinginkan (3) kegiatan bermain untuk berlangsung menyenangkan dan orang dewasa bertugas untuk mengamati permainan anak (4) kegiatan bermain berlangsung nonliteral atau tidak nyata, sebagai bentuk realitas yang diinginkan oleh pemain (5) bermain adalah aktifitas

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

yang melibatkan fisik, psikologis ataupun keduanya tidak sekedar pasif (Agusriani, 2015).

Dalam penelitian ini, aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak dapat berlangsung di rumah atau di luar rumah seperti mengunjungi tempat rekreasi. (Saadah et al., 2020) menyatakan bahwa rekreasi bertujuan untuk penyegaran jasmani dan rohani. Pada umumnya, rekreasi dilakukan pada akhir pekan. Rekreasi merupakan kegiatan yang memberikan efek kebugaran pada fisik, mental dan sosial serta memberi rasa nyaman pada tubuh. Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan aktivitas rekreasi dan bermain karena memiliki tujuan mencari kesenangan, mengisi waktu luang dan berolahraga serta memberikan pengaruh terhadap optimalisasi perkembangan anak. Oleh karena itu, rekreasi adalah suatu kegiatan yang penting dilakukan oleh anak untuk meninggalkan sejenak rutinitas sehari-hari, melepas lelah sehingga anak akan lebih bersemangat untuk melanjutkan pembelajarannya di kemudian hari.

Pentingnya Motivasi dalam Pembelajaran

Dukungan psikologis seperti motivasi, kata-kata penyemangat, membujuk anak untuk menyelesaikan tugas serta mengajak anak bersenda gurau merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejenuhan anak belajar. Santrock (Raja Maruli Tua Sitorus, 2020) mengemukakan bahwa motivasi merupakan suatu proses untuk memberi energi yang terarah dan mempertahankan perilaku. Siagian juga menyatakan bahwa motivasi merupakan kemampuan untuk menggerakkan seseorang untuk berkontribusi mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun ahli lain mengatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu motivasi belajar merupakan dorongan untuk belajar secara sungguh-sungguh dan penuh konsentrasi sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi siswa dapat terlihat dalam keterlibatannya secara kognitif, emosional dalam berbagai aktivitas di sekolah. Motivasi memiliki beberapa pengaruh terhadap proses pembelajaran perilaku yakni motivasi akan mengarahkan seorang siswa pada tujuan tertentu, mendorong siswa dalam bersungguh-sungguh mengerjakan tugas atau malas-malasan, serta memengaruhi proses-proses kognitif. Motivasi dapat dibentuk oleh sesuatu yang berada di luar individu yang dikenal sebagai motivasi ekstrinsik, dan motivasi juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor di dalam diri yang dikenal sebagai motivasi intrinsik. Saad (2007) menyatakan bahwa pemberian motivasi adalah suatu hal yang penting dilakukan untuk memunculkan perilaku yang diharapkan. Dalam hal ini, perilaku yang diharapkan adalah anak mau belajar dan tidak merasa bosan belajar dari rumah. Oleh karena itu, pemberian motivasi, bujukan akan membuat anak merasa dihargai.

Pentingnya memotivasi anak untuk semangat belajar disertai dengan sikap disiplin. Salah satu strategi yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah memberikan permainan atau games di sela-sela waktu belajar. Hal tersebut juga ditunjang dengan teknik pembelajaran dengan ice breaking serta pemberian penghargaan kepada siswa yang berhasil mengerjakan tugasnya (Kurniawan, 2019). Sebagaimana dalam perspektif behavioral yang menyatakan bahwa pemberian motivasi menitik beratkan pada reward dan punishment eksternal.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Berdasarkan hasil penelitian dilaporkan bahwa salah satu reward yang dapat diberikan oleh guru adalah dengan menampilkan hasil karya anak di media sosial sehingga dapat dilihat oleh publik dan hal tersebut akan memunculkan kebahagiaan tersendiri bagi anak. Berdasarkan komponen tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki beberapa jenis dan juga mengangandung komponen, antara lain menggerakkan, mengarahkan, dan menopang atau menjaga tingkah laku. Pada dasarnya motivasi itu dapat muncul dari diri sendiri maupun dari orang lain, sehingga para siswa mampu meningkatkan motivasi belajarnya bisa karena dirinya sendiri maupun dari orang lain (Fadlilah, 2020).

Presentase terkecil dalam upaya untuk mengatasi rasa bosan belajar dari rumah adalah pemberian hadiah atau reward. Sebanyak 7% orangtua memberi hadiah berupa makanan kesukaan anak. Reward merupakan bentuk apresiasi yang diberikan guru atau orangtua kepada anak yang mengikuti proses belajar dan mengerjakan tugas hingga tuntas. Reward dapat diberikan melalui verbal dan non verbal, memberikan makanan yang disukai oleh anak menjadi pilihan orangtua untuk menjaga semangat belajar anak di rumah (Dhawan, 2020). Hal tersebut penting untuk dilakukan karena perilaku baik memerlukan dukungan dan apresiasi, sejalan dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Skinner bahwa reward merupakan faktor penting dalam proses belajar karena akan memotivasi dan membuat siswa menjadi lebih giat belajar (Saad, 2007).

Reward dan punishment merupakan bentuk penguatan atas sikap dan perilaku anak. Reward adalah penguatan dalam bentuk hadiah, sedangkan punishment adalah hukuman ditujukan atas perilaku anak. Reward dan punishment merupakan sarana yang mendorong seseorang untuk melakukan perubahan perilaku agar tercapai hasil yang diharapkan. Terbentuk persepsi ditengah masyarakat bahwa pemberian reward dan punishment akan selalu bisa memotivasi anak padahal, terkadang ada anak yang tidak termotivasi meskipun telah diberikan reward dan punishment. Hal tersebut dipengaruhi oleh kekebalan terhadap hadiah atau hukuman. Oleh karena itu, orangtua harus memiliki tujuan yang jelas dalam pemberian reward. Hal ini akan mendorong anak untuk lebih bersemangat, berbeda jika orangtua tidak memiliki dasar kuat memberikan reward maka tidak akan memberikan efek apapun terhadap anak (Murdoko, 2017).

Dalam pemberian reward dan punishment, orangtua juga perlu untuk menegaskan kepada anak bahwa punishment dan reward ditujukan untuk sikap dan perilaku tertentu anak, bukan pada pribadi anak oleh karena itu diperlukan komunikasi terbuka antara keduanya agar anak bisa memahami dengan baik. Rosyid & Aminal Rosid Abdullah (2018) mengemukakan beberapa alasan mengapa pemberian metode reward efektif dalam pendidikan yaitu peserta didik akan terbantu dalam meningkatkan kemampuan dan proses kognitif, informasi yang didapatkan melalui metode ini bersifat pribadi, menimbulkan rasa senang pada anak didik dan memungkinkan anak didik berkembang cepat sesuai dengan kecepatannya sendiri.

SIMPULAN

Pada umumnya anak mengalami *burnout* atau kejenugan belajar dari rumah selama masa pandemi. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya antusiasme anak mengikuti pembelajaran daring dan kesulitan belajar saat belajar bersama orangtua di rumah. Oleh karena itu, orangtua sebagai pendamping anak belajar di rumah

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

perlu melakukan berbagai cara untuk mengatasi kebosanan yang dialami anak. Upaya yang paling sering dilakukan orangtua untuk mengatasi kejenuhan belajar anak adalah membolehkan anak bermain di luar rumah dan mengajak anak refreshing dengan mengadakan rekreasi pada hari libur. Selain mampu mengatasi kebosanan anak dirumah, juga mampu memberikan efek relaksasi terhadap rasa lelah yang dialami orangtua. Sehingga anak dan orang tua bisa mengatasi kebosanan yang dialaminya. Dukungan psikologis seperti kata-kata motivasi dan penyemangat kepada anak juga efektif untuk mengatasi rasa bosan belajar dari rumah. Zeleeva et al., (2016) menyatakan bahwa pentingnya dukungan psikologis dalam proses pembelajaran akan mendorong kemampuan siswa untuk memasuki sistem pembelajaran baru dan meningkatkan perkembangan psikologis siswa. Memberi hadiah atau bingkisan kepada anak usia dini merupakan hal yang dilakukan orang tua untuk mendorong anak semangat dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih Peneliti ucapakan kepada Bapak Rektor UIN Alauddin Makassar yang telah memotivasi dalam penyelesaian tulisan dan para orangtua yang telah memberikan tanggapannya untuk tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agusriani, A. (2015). Peningkatan Motorik Kasar Dan Kepercayaan Diri Melalui Bermain Gerak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *9*(1), 33–50. https://doi.org/10.21009/JPUD.091.03

Arirahmanto, & Sutam, B. (2016). Pengembangan Aplikasi Penurunan Kejenuhan Belajar Berbasis Android Untuk Siswa SMPN 3 Babat. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, *6*(2).

Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, *49*(1), 5–22. https://doi.org/10.1177/0047239520934018

Fadlilah, A. N. (2020). Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi COVID-19 melalui Publikasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 373. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548

Griffith, A. K. (2020). Parental Burnout and Child Maltreatment During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Family Violence*, *23*, 1–7. https://doi.org/10.1007/s10896-020-00172-2

Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 154. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530

Hidayat, M. Y. (2016). Pengaruh Slow Learner Dan Kejenuhan Belajar Terhadap Kesulitan Belajar Fisika Siswa Mts. Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa. *Pengaruh Slow Learner Dan Kejenuhan Belajar*, *5*(2), 332–341. https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3487

Hurlock, E. (2002). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga.

Ismail, A. (2012). *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Pro U Media.

Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 241. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541

Kurniawan, A. (2019). Manajemen Kelas Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(2), 78–94. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v5i2.4442.g2445

Murdoko, E. W. H. (2017). *Parenting With Leadership, Peran Orangtua dalam Mengoptimalkan*

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

dan Memberdayakan Potensi Anak (PT Elex Media Komputindo (ed.)).

Nahdi, K., Ramdhani, S., Yuliatin, R. R., & Hadi, Y. A. (2020). Implementasi Pembelajaran pada Masa Lockdown bagi Lembaga PAUD di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 177–186. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.529

Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 229–240. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534

Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 649. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418

Putri, R. S., Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Wijayanti, L. M., & Hyun, C. C. (2020). Impact of the COVID-19 pandemic on online home learning: An explorative study of primary schools in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, *29*(5), 4809–4818.

Rahman, U. (2007). Mengenal Burnout Pada guru. *Lentera Pendidikan*, *10*(2), 216–227.

Raja Maruli Tua Sitorus. (2020). *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*. Scopindo Media Pustaka.

Rita Maryana, & Rachmawati, Y. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Kencana Prenada Media Group.

Rosyid, Z., & Aminal Rosid Abdullah. (2018). *Reward & Punishment dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara.

Saad, M. A. (2007). *30 Strategi Mendidik Anak: Cerdas Emosional, Spiritual, Intelektual*. Maghfirah Pustaka.

Saadah, N., Suparji, & Sulikah. (2020). *Saadah, N., Suparji.,& Sulikah. (2020). Stimulasi Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain dan Rekreasi Pada Anak Usia Dini*. Scopindo Media Pustaka.

Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, *6*(2), 109–119. https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759

Sari, D. A., Mutmainah, R. N., Yulianingsih, I., Tarihoran, T. A., & Bahfen, M. (2020). Kesiapan Ibu Bermain Bersama Anak Selama Pandemi Covid-19, "Dirumah Saja." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 476–489. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548

Siti Rohimah. (2020). *Kejenuhan belajar dalam perspektif teori konseling rational emotive behavior therapy*. Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

Soegeng Santoso. (2011). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya 1*. Anonymous.

Sulistyawati, T. E. (2020). Perspektif Aksiologi Terhadap Penurunan Minat Belajar Anak di Masa Pandemi. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 33–43. https://doi.org/10.47134/aksiologi.v1i1.16

Suminar. (2019). *Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press.

Thursan Hakim. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Puspa Swara.

Yoyo Sudaryo, Sofiati, N. A., & Medidjati, R. A. (2019). *Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms*. Andi Offset.

Zakiah Daradjat. (2016). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Bumi Aksara.

Zeleeva, V. P., Bykova, S. S., & Varbanova, S. (2016). Psychological and pedagogical support for students' adaptation to learning activity in high science school. *International Journal of Environmental and Science Education*, *11*(3), 151–161. https://doi.org/10.12973/ijese.2016.299a.

SCSC

ORIGINALITY REPORT

19%	18%	15%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	obsesi.or.id Internet Source	5%
2	www.researchgate.net Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Maritim Raja Ali Haji Student Paper	1%
4	alveoli.iain-jember.ac.id Internet Source	1%
5	mangihot.blogspot.com Internet Source	1%
6	Yuanita Kristiani Wahyu Widiastuti, Upik Elok Endang Rasmani, Siti Wahyuningsih. "Mengkaji Penerapan E-Learning pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	1%
7	journals.usm.ac.id Internet Source	1%
	adoc.pub	

8	Internet Source	1%
9	Submitted to Doral Academy High School Student Paper	1%
10	elar.rsvpu.ru Internet Source	1%
11	www.obsesi.or.id Internet Source	1%
12	scie-journal.com Internet Source	1%
13	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
14	journal.unj.ac.id Internet Source	1%
15	www.tandfonline.com Internet Source	1%
16	Inda Lestari Sutikno, Ratulangi Ratulangi. "MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT GARNISH HIDANGAN", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019 Publication	1%
17	Eka Damayanti. "Meningkatkan Kemandirian Anak melalui Pembelajaran Metode	1%

Montessori", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019
Publication

18	pendidikan-tepat-guna.blogspot.com Internet Source	1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		