

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018:5). Penyelenggaraan pembelajaran efektif perlu didukung dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran apabila anak didik memahami dirinya dan lingkungannya sendiri (Arbayah, 2013:210). Adanya strategi pembelajaran mengarah pada sudut pandang anak didik sehingga dapat lebih efektif jika proses pembelajaran dapat dikendalikan oleh anak didik itu sendiri (Hasanah, 2018:207). Selain hasil belajar, hasil informasi yang diperoleh anak didik selama pembelajaran juga tidak maksimal apabila pada proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal (Arzaqi, 2022:6105).

Salah satu teori belajar yang menempatkan peserta didik sebagai manusia seutuhnya atau memanusiakan manusia adalah teori belajar humanistik. Teori belajar humanistik meliputi beberapa prinsip, antara lain: (1) Anak didik menentukan apa yang ingin anak pelajari, (2) Mendorong minat anak didik dalam belajar, (3) Proses pembelajaran harus bermakna, (4) Proses pembelajaran berfokus pada akademik dan non-akademik, (5) Lingkungan belajar harus dalam kondisi aman, nyaman, dan menyenangkan, Carl Rogers dalam (Qodir, 2017: 192). Lingkungan belajar sebagai

salah satu prinsip humanistik, diwujudkan dalam bentuk fasilitas yang disediakan oleh guru di sekolah.

Fasilitas yang mendukung lingkungan belajar dapat berupa berbagai sarana prasarana (Rohiyatun, 2021:2). Sarana dan prasarana tersebut perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, mengoptimalkan perkembangan anak, memenuhi kebutuhan bermain anak dengan aman dan menyenangkan (Rohiyatun, 2021:4). Dengan demikian, anak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara langsung melalui pengalaman nyata di sekolah dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan.

Pada tahun 2020 sampai dengan 2022 proses pembelajaran mengalami perubahan, sehingga sarana prasarana yang digunakan juga memerlukan penyesuaian. Perubahan ini merupakan respons adanya *pandemic* yang masuk dan mempengaruhi proses pendidikan (Aprianti, 2022: 2788). Pembelajaran mengalami perubahan dari tatap muka penuh di satuan pendidikan, menjadi harus belajar dari rumah (BDR) (Salim, 2021: 3). Sistem penerapan BDR ini bervariasi tergantung kondisi dan kebijakan di wilayah masing-masing, ada yang menggunakan *online* (Farantika, 2022:4-5), *home visit* (Arzaqi, 2022:6107; Aprianti, 2022:2789, Rahiem, 2022: 87-88; Nahdi, 2021:182-183), penugasan yang setiap sepekan sekali dikumpulkan (Nahdi, 2021:182-183; Mubaroq, 2022:24). Beberapa aplikasi yang digunakan selama proses BDR secara *online* adalah Whatsapp, Zoom (Andin, 2020:212-213; Aprianti, 2022: 2788-2791), dan TVRI (Aprianti, 2022:2790).

Proses pembelajaran BDR menciptakan lingkungan belajar yang tidak kondusif dan kebutuhan belajar anak menjadi tidak terfasilitasi dengan baik (Farantika, 2022:7). Beberapa kondisi tersebut diantaranya, orang tua sering membentak anak selama proses belajar, pembelajaran menjadi monoton, kurangnya motivasi belajar yang diberikan orang tua selama BDR, serta ruang gerak dalam memaksimalkan motorik anak menjadi sempit akibat terbatasnya kegiatan fisik yang dilakukan anak selama di rumah (Pramana, 2020:118). Selain itu, BDR yang dilaksanakan jauh dari guru, dan kurangnya partisipasi anak selama BDR, dapat menyebabkan kelumpuhan pembelajaran yang beresiko pada capaian perkembangan kognitif, bahasa dan sosial-emosional (Ndeot, 2021:26).

Sementara itu, jika melihat kembali masa lampau pada beberapa kasus di negara lain baik itu liburan musim panas maupun pada pandemi polio, memberikan fakta bahwa libur sekolah jangka panjang dapat memberikan dampak negatif bagi hasil pendidikan anak didik yang dapat mempengaruhi pencapaiannya di masa depan (Arzaqi, 2022:6105). Terlebih lagi anak juga dapat kehilangan 38% dari kemajuan capaian perkembangan sesuai dengan usianya termasuk kehilangan kemampuan *sensory integration*. (Arzaqi, 2022:6106). Kondisi-kondisi tersebut menunjukkan bahwa selama BDR, stimulasi perkembangan pada anak tidak maksimal sehingga berkontribusi pada terjadinya *learning loss* (Farantika, 2022:5). *Learning loss* diartikan sebagai adanya kehilangan belajar yang diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mampu belajar (Prawicara, 2020: 33-34).

Pendidik merupakan salah satu pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran baik sebelum BDR, selama BDR, sampai BDR berakhir (Yestiani, 2020:46). Pendidik juga merupakan pihak yang memiliki pengetahuan tentang perkembangan anak (Buchari, 2018:113). Oleh sebab itu, pendidik memiliki tugas untuk mengamati dan mengidentifikasi adanya perubahan-perubahan tersebut, termasuk terjadinya *learning loss* pada anak didik (Pratiwi, 2022: 107).

Learning loss adalah satu kondisi yang terjadi pada anak didik akibat dari terjadinya kesulitan-kesulitan selama proses pembelajaran baik dalam segi fasilitas maupun sarpras (Andriani et al., 2021:498). Menteri pendidikan Nadiem Karim menyampaikan dalam tayangan *YouTube* Kemendikbud *learning loss* beresiko terjadi pada generasi muda di Indonesia terutama bagi anak didik yang memiliki jenjang pendidikan paling muda. PAUD merupakan jenjang pendidikan yang paling awal sehingga peran dan kehadiran guru secara nyata dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu hadirnya guru dapat memberikan dukungan positif dan menjadi cermin anak didik dalam proses belajar pada tahap awal pendidikan (Damanik, 2023:341).

Penemuan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru PAUD di daerah Maluku. Pada saat pandemic KBM dilaksanakan secara BDR, salah satu sekolah di Maluku menggunakan metode mengajar dengan mengunjungi rumah siswa (*Home Visit*) setiap 5 hari dalam seminggu. *Home visit* hanya berlangsung 1 jam untuk setiap anak didik. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya alat elektronik milik orangtua yang digunakan oleh anak. Setelah memasuki zona kuning, proses

pembelajaran dilakukan di sekolah dengan memperhatikan *protocol* kesehatan. KBM yang dilaksanakan di sekolah hanya berlangsung selama 2 jam dalam sehari.

Berdasarkan hasil penelitian disebutkan bahwa *learning loss* pada AUD terjadi akibat adanya kendala pembelajaran, fasilitas, dan ekonomi yang mengakibatkan menurunnya kualitas proses pembelajaran. Selain itu, memunculkan perubahan karakter pada anak seperti sikap pembangkang, agresi, mementingkan diri sendiri, emosi berlebih, pemalu dan menarik diri dari lingkungan (Farantika, 2022:4-6). Oleh karena itu, selama identifikasi ada atau tidaknya *learning loss* pada anak setelah mereka melalui perubahan proses pembelajaran yang signifikan adalah hal yang penting untuk dilakukan. Akan tetapi, Sejak pandemi berakhir, belum banyak dilakukan penelitian yang meneliti ada atau tidaknya *learning loss* pada anak usia dini di Maluku. Selain itu mengungkap ada atau tidaknya potensi *learning loss* diperlukan agar guru dapat memahami dan dapat mengidentifikasinya, sehingga jika anak didik teridentifikasi mengalami *learning loss* guru dapat segera memberikan penanganan yang tepat. Dengan demikian dampak negatif *learning loss* dapat diminimalisir. Maka, penelitian ini perlu dilakukan agar potensi *learning loss* pada anak usia dini di Maluku ditinjau dari perspektif guru dapat memberikan informasi pada pihak terkait.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah-masalah yang akan diidentifikasi oleh peneliti adalah;

1. Lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi anak untuk belajar dengan situasi yang menyenangkan, namun selama pandemi pembelajaran menjadi tidak kondusif karena tidak terfasilitasi dengan baik.
2. Pembelajaran dilaksanakan untuk anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan dan kemampuan anak, namun proses pembelajaran BDR mengakibatkan anak mengalami keterlambatan perkembangan akibat stimulus yang tidak maksimal.
3. Identifikasi ada atau tidaknya *learning loss* pada anak usia dini setelah mereka melalui perubahan proses pembelajaran yang signifikan adalah hal yang penting untuk dilakukan, namun di Maluku belum banyak dilakukan penelitian yang mengidentifikasi potensi adanya *learning loss* pada anak usia dini.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mendeteksi potensi adanya *learning loss* khususnya pengertian dan faktor internal serta eksternal pada AUD ditinjau dari perspektif guru di daerah Maluku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan penelitian ini yaitu apakah terdapat potensi *learning loss* pada anak usia dini di Maluku ditinjau dari perspektif guru?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mendeteksi ada atau tidak adanya faktor potensi *learning loss* pada anak usia dini di Maluku ditinjau dari perspektif guru.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai manfaat teoritis dan juga manfaat praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam mendeteksi keberadaan *learning loss* pada anak usia dini di Maluku.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian
- 2) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan kepada peneliti lain.

b. Bagi anak didik

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan aman untuk anak didik selama proses tumbuh kembang di sekolah.
- 2) Mengurangi dampak negatif dari pandemi covid'19 pada pendidikan anak.

c. Bagi guru

- 1) Bahan referensi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Memberikan informasi mengenai *learning loss* yang terjadi akibat dari BDR.
- 3) Memberikan informasi agar mampu mendeteksi sejak awal adanya *learning loss* pada peserta didik.

