

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) telah merubah tatanan dunia dalam waktu yang singkat. Tidak ada yang pernah membayangkan bahwa pandemi ini akan menyebabkan terganggunya berbagai aspek di kehidupan sosial. Bahkan dalam waktu yang tidak lama, pandemi ini telah menyebar dalam skala yang luas dan menimbulkan korban jiwa (Kemenkes, 2020). Secara sosiologis, pandemi covid-19 telah menyebabkan perubahan sosial yang tidak direncanakan. Artinya, perubahan sosial yang terjadi tidak dikehendaki kehadirannya oleh masyarakat. Akibatnya, ketidaksiapan masyarakat dalam menghadapi pandemi menyebabkan berbagai aspek dalam kehidupan bermasyarakat. Dampak pandemi covid-19 telah memaksa komunitas masyarakat harus adaptif terhadap berbagai bentuk perubahan sosial yang diakibatkannya.

Menurut data *Worldmeters* angka kasus infeksi virus corona di dunia hingga saat ini masih terus meningkat hingga mencapai 120.399.298 orang. Dari jumlah sebanyak itu, sebanyak 2.664.622 orang meninggal dunia, dan 96.944.566 orang dinyatakan pulih. Di Indonesia hingga saat ini terkonfirmasi 743.198 orang terkena covid, meninggal 22.138 orang dan sembuh 611.097 orang. Sedangkan di Riau terkonfirmasi sebanyak 23.464 orang terkena covid, meninggal sebanyak 583 dan yang sembuh sebanyak 23.104 orang (Kemenkes, 2021).

Perubahan dunia pendidikan di tengah pandemi merupakan salah satu bentuk nyata dari dampak pandemi covid-19 hingga saat ini masih di rasakan oleh sejumlah sekolah maupun perguruan tinggi terpaksa ditutup dan mengubah metode belajar menjadi daring. Hal ini jelas saja menimbulkan sejumlah dampak, baik positif ataupun negatif. Salah satunya yaitu banyaknya muncul aplikasi online, munculnya kreativitas tanpa batas, kolaborasi antara orang tua dengan guru, membangun mental positif. Sedangkan aspek negatif

salah satunya yaitu ketiaknya efektifitas pola belajar dikarenakan siswa/i cenderung lebih banyak main, sehingga terganggunya pola tidur dikarenakan tidak bisanya membagi waktu antara belajar daring, (Adi,2020).

Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 menyatakan agar seluruh kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun kampus perguruan tinggi menggunakan metoda daring atau online sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran Coronavirus disease (*Covid-19*). Pembelajaran secara daring diimplementasikan dengan beragam cara oleh pendidik di tengah penutupan sekolah untuk mengantisipasi virus corona (Kemendikbud, 2020). Secara global, berdasarkan data UNESCO tanggal 19 Maret 2020, 112 negara telah menerapkan kebijakan belajar dari rumah, dari 112 negara tersebut, 101 negara menerapkan kebijakan belajar dari rumah secara nasional dan 11 negara lainnya termasuk negara Indonesia masih menerapkan belajar di rumah berdasarkan wilayah-wilayah tertentu (UNESCO,2020).

Di Indonesia kebijakan belajar dengan metode daring sekitar terdapat 68.729.037 murid yang belajar di rumah. Siswa Sekolah Dasar sederajat mengikuti metode pembelajaran daring sebanyak 50%, Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah sederajat sebanyak 30% dan 20% jenjang SMA sederajat dan perguruan tinggi yang mengikuti metode pembelajaran daring. Pembelajaran online atau daring dilakukan dengan mengirimkan tugas via aplikasi e learning, memberikan tugas, diskusi online, dan meninjau proses pembelajaran (Kemendikbud,2020). Di Kota Pekanbaru hingga saat ini masih menggunakan metode daring dalam proses belajar hampir 65% siswa masih menggunakan metode daring. Sedangkan 35% siswa sudah ada yang luring dengan tetap menggunakan protokol kesehatan agar terhindar dari penyebaran virus covid-19 (LPMP Provinsi Riau,2021).

Adanya perubahan dari segi pembelajaran ke metode daring ini menimbulkan beberapa dampak positif dan negative yang dirasakan secara langsung oleh siswa. Dampak positif pembelajaran daring menurut (Adi,2021) yaitu memicu percepatan transformasi pendidikan, pembelajaran

online lebih *flexibel* diakses dimanapun, munculnya Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) di Perguruan Tinggi dan Sekolah, memunculkan banyak aplikasi belajar online yang mudah diakses. Menurut (Argaheni,2020) dampak positif dari pembelajaran daring yaitu meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara pelajar dengan guru, memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dimana dan kapan saja, menjangkau siswa dalam cakupan yang luas, dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran. Aktivitas dengan pembelajaran daring (online) dapat membuat siswa tidak merasa bosan, semakin tertarik, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses, dan peningkatan hasil belajar.

Sedangkan dampak negatif dari pembelajaran daring menurut Adi (2021) yaitu daerah yang minim akses internet mengalami hambatan kegiatan belajar dan mengajar, sistem pembelajaran yang kolaboratif dan kooperatif begitu terbatas, pembelajar yang termotivasi secara intrinsik relatif tidak merasakan pengaruh tanpa kehadiran pembimbing, adanya kekhawatiran tentang peningkatan pembelajaran di depan layar. Menurut Argaheni (2020) dampak negatif dari pembelajaran daring yaitu pembelajaran daring masih membingungkan, pelajar menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif, penumpukan informasi/ konsep pada pelajar kurang bermanfaat, dan mengalami stress.

Pembelajaran daring selain memiliki dampak positif dan dampak negatif, juga memiliki kendala. Menurut Maharani (2020) kendala pembelajaran daring yaitu sebanyak 10% siswa yang belum memiliki ponsel pribadi, sebanyak 20% siswa tidak memiliki kuota internet, sebanyak 15% memori ponsel yang tidak mencukupi untuk mengunduh aplikasi belajar dan materi-materi pembelajaran yang dikirim oleh guru, siswa yang tidak hadir saat pertemuan melalui Google Meet sebanyak 10% dan siswa yang terlambat mengumpulkan tugas dan bahkan tidak mengumpulkan tugas sama sekali sebanyak 20%. Sedangkan menurut (Muysaroh,2020) pembelajaran daring yaitu proses belajar online memiliki beberapa hambatan atau kendala seperti tidak memiliki smartphone (5%), jaringan internet yang tidak stabil (33%)

dan kuota terbatas (31%) menjadi dua aspek besar yang mengganggu proses pembelajaran daring.

Saptaputra (2020) mengatakan masalah-masalah yang dialami kalangan siswa selama melakukan belajar daring sangat banyak. Hasil penelitiannya menunjukkan (49,8%) siswa mengalami kelelahan sedang, (65,8%) siswa pada stres ringan, (74,8%) siswa memiliki kualitas tidur yang buruk, (14,6%) siswa memiliki riwayat penyakit, (94,6%) siswa memiliki kekhawatiran ketersediaan jaringan, (66,6%) siswa mengalami beban kerja mental sedang, dan (62,4%) siswa memiliki status gizi kategori normal.

Firstika (2020) mengatakan kualitas tidur individu dikatakan baik apabila tidak menunjukkan kekurangan dan masalah dalam tidurnya. Kualitas tidur baik ditandai dengan status kesehatan kurang baik, lingkungan kotor, panas, suasana ramai, cahaya sangat terang, penggunaan obat, gaya hidup. Berdasarkan hasil penelitiannya mayoritas responden memiliki kualitas tidur kategori buruk yaitu 91 orang (85,0%). Hal ini sesuai dengan Martfandika (2018) diperoleh 138 pelajar (86,3%) memiliki kualitas tidur yang buruk. Masalah fisik dan psikologis akan menyebabkan kualitas tidur buruk pada responden. Hasil penelitian oleh Sarfriyanda (2015) yang sejalan juga memiliki kualitas tidur yang buruk sebanyak 162 orang (82,2%) dan 35 orang (17,8%) pelajar memiliki kualitas tidur yang baik. Hal ini terjadi akibat jadwal pembelajaran yang padat dan tugas terbilang cukup banyak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan melibatkan 10 orang tua responden serta pelajar 7 dari 10 siswa di MTS Muhammadiyah banyak di usia remaja dengan beraneka ragam keluhan-keluhan orang tua yang mempunyai anak usia remaja yang bersekolah disana semenjak sekolah daring pola tidur remaja tidak efektif. Hasil studi pendahuluan dengan melibatkan 10 responden di MTS Muhammadiyah 02 Pekanbaru mengenai kualitas tidur selama pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 sebanyak 5 responden merasa pola tidur terganggu dan 5 responden mengatakan pembelajaran daring tidak mempengaruhi kualitas dan pola tidurnya sama seperti biasanya. Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian dengan meneliti tentang **“Gambaran Kualitas Tidur Siswa Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid- 19 di MTS Muhammadiyah 02 Pekanbaru ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian adalah “ Bagaimanakah gambaran kualitas tidur siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid- 19 di MTS Muhammadiyah 02 Pekanbaru ? ”.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran kualitas tidur siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid- 19 di MTS Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi responden berdasarkan umur
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi gambaran kualitas tidur siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid- 19 di MTS Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Responden dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai data dan referensi mengenai gambaran kualitas tidur siswa selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid- 19 di MTS Muhammadiyah 02 Pekanbaru. Sehingga dapat dijadikan edukasi agar guru lebih memperhatikan kondisi siswa dan siswa dapat memahami bagaimana gambaran kualitas tidur yang baik sehingga proses belajar dan mengajar tetap berjalan kondusif dan dapat terus diterapkan sehari-hari di tengah pandemi covid-19 saat ini MTS Muhammadiyah 02 Pekanbaru.

2. Bagi perkembangan ilmu keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bacaan bagi mahasiswa kesehatan, khususnya mahasiswa jurusan keperawatan, untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang kualitas tidur .

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Melalui penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rekomendasi agar peneliti selanjutnya dapat mengidentifikasi apa saja cara meningkatkan kualitas tidur dan hubungan kualitas tidur dengan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis

1. Konsep Pembelajaran *Daring*

a. Definisi pembelajaran *daring*

Daring merupakan istilah dalam bahasa Indonesia, sedangkan online merupakan istilah dalam bahasa Inggris. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *daring* memiliki arti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran *daring* adalah penggunaan internet untuk mengakses materi, untuk berinteraksi dengan materi, instruktur dan pembelajar lain, untuk mendapatkan dukungan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menciptakan pemahaman dan untuk berkembang dari pengalaman belajar (Ally, 2020).

Pembelajaran *daring* adalah materi pembelajaran yang dipresentasikan pada sebuah komputer (Carliner, 2019). Pembelajaran *daring* dapat diartikan sebagai sebuah interaksi antara pengajar dan pembelajar yang dibangun dalam jaringan melalui komputer atau alat elektronik lain. Pembelajaran *daring* merupakan sebuah pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat dilakukan secara jarak jauh menggunakan media online seperti jejaring internet. Pada pelaksanaan pembelajaran *daring* diperlukan sebuah perangkat-perangkat atau teknologi untuk mengakses secara online dimana saja dan kapan saja seperti handphone, laptop, komputer, notebook, dan lainnya.

Sistem pembelajaran *daring* ini banyak menggunakan media online berupa aplikasi seperti *Classroom* dan *Edmodo*. Ada juga menggunakan aplikasi yang dapat tatap muka secara online seperti