

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa terdapat permasalahan klasik yang selalu terjadi pada sistem *boarding school*, yaitu masalah kejenuhan belajar pada murid (*burnout student*). Penelitian yang dilakukan oleh (Mutakbir, 2019) menyatakan bahwa tingkat kejenuhan murid dalam sistem sekolah *fullday* ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan murid dengan sistem sekolah *non-fullday* dikarenakan tingginya tuntutan program belajar. (Afifah, 2019) mengungkapkan bahwa kejenuhan belajar dapat mengakibatkan konflik dalam interaksi sosial murid di *boarding school*, sehingga proses belajar dalam sistem berasrama menjadi tidak optimal. Hal ini sesuai dengan skema transfer nilai pada structural-fungsional *Boarding School* (Ihsani, 2018), yaitu bila terdapat konflik yang mengakibatkan ketidakpuasan aktor pasif (murid) maka transfer nilai-nilai pendidikan akan terhambat. Kejenuhan ini diantaranya disebabkan karena lingkungan sekolah dan asrama berada pada satu lokasi, program pembelajaran yang padat, dan berbagai faktor lainnya sehingga perlu adanya lingkungan belajar yang dinamis dalam mengatasi masalah tersebut. Beberapa solusi yang telah ditawarkan menggunakan pendekatan pada peningkatan kualitas guru (Giyoto et al., 2019), konten pendidikan yang diberikan (Lindriyati, 2019). Penelitian terbaru menemukan bahwa regulasi diri yang baik dapat menurunkan tingkat kejenuhan belajar murid *boarding school*, namun bagaimana dapat menumbuhkan regulasi diri tersebut masih dalam tahap penelitian, dengan saran sementara berupa perbaikan pada kualitas tim Bimbingan Konseling (BK) murid (Japeri & Hijrianti, 2022).

Bila ditelusuri, sebetulnya terdapat bermacam jenis *boarding school* yang mengadaptasi model kurikulum yang berbeda-beda pula. Salah satu jenis *boarding school* yang cukup banyak tersebar di Indonesia adalah dengan jenis sistem pendidikan terpadu, yaitu menggabungkan beberapa jenis kurikulum. Sehingga diasumsikan, sumber kejenuhan bisa saja bersumber dari berbagai faktor kompleks dikarenakan sistem pendidikan yang kompleks pula. Membandingkan dari penelitian-penelitian sebelumnya, belum dilakukan penelitian pada objek *boarding school* dengan sistem kurikulum terpadu, khususnya berfokus pada analisa implementasi program-program non-akademik yang bersumber dari kurikulum khas yang diterapkan. Selain itu, belum pula ditemukan bahwa tarawan atau saran solusi yang berasal dari perspektif desain. Maka dalam penelitian ini akan mencoba meneliti bagaimana kejenuhan yang terjadi pada *boarding school* yang menerapkan sistem kurikulum terpadu, dan menganalisa apakah keilmuan desain dapat memberikan kontribusi dalam membantu

mengatasi permasalahan ini. Untuk itu, dalam penelitian ini akan mengambil satu sampel *boarding school* dengan sistem kurikulum terpadu yang terdapat di Jawa Barat.

SMAIT As-Syifa *Boarding School* merupakan sekolah Islam yang berlokasi di Subang, Jawa Barat, dengan menerapkan Kurikulum Terpadu berupa penggabungan Kurikulum Kemendiknas, dan Kurikulum Khas SMAIT As-Syifa Boarding School. Sejak didirikan pada tahun 2003, SMAIT As-Syifa kini telah menjadi salah satu sekolah swasta muslim favorit di Indonesia dan telah mencetak banyak alumni berprestasi yang melanjutkan ke perguruan tinggi baik di dalam negeri maupun luar negeri. Murid-murid yang mendaftar di sekolah ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia hingga mancanegara, sehingga, sekolah ini diasumsikan telah cukup besar untuk dapat dijadikan objek penelitian.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *design thinking*, yaitu metode dengan pendekatan *human-centered*, dengan 5 tahapan: *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*. Namun, sebelum masuk pada tahap ini dilakukan verifikasi masalah dengan menggunakan angket *assessment* kejenuhan, dan di akhir penelitian menggunakan *assessment engagement*.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja kegiatan non-akademik yang menyebabkan kejenuhan murid di SMAIT Assyifa Boarding School?
2. Mengapa terjadi kejenuhan di program non-akademik tersebut?
3. Bagaimana solusi mengatasi kejenuhan dengan pendekatan Desain?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui karakteristik program non-akademik di SMAIT Assyifa Boarding School yang memiliki tingkat kejenuhan paling tinggi.
2. Mendefinisikan permasalahan penyebab kejenuhan di program tersebut.
3. Merancang solusi desain berdasarkan penyebab kejenuhan di program tersebut.
4. Mengevaluasi solusi desain yang dirancang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi *boarding school* tingkat SMA dengan sistem pendidikan yang mirip, sebagai solusi alternatif yang dapat diaplikasikan dalam mengatasi masalah kejenuhan murid pada program non-akademik yang diberikan.

### 2. Manfaat Teoritis

Kajian desain dalam penelitian ini bersinggungan dengan beberapa disiplin ilmu (*cross-disciplinary*), seperti pendidikan dan psikologi, dengan fokus objek penelitian di sekolah dengan sistem *boarding school*. Sehingga diharapkan pada penelitian-penelitian selanjutnya dengan objek serupa, kajian beberapa disiplin ilmu ini dapat dikembangkan dan disempurnakan. Selain itu, juga memberikan peluang apabila pendekatan yang sama dalam penelitian ini mungkin dapat dilakukan pada jenis sekolah dengan sistem pendidikan yang berbeda.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berfokus pada latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II membahas kajian literatur yang merupakan landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Pada bab ini juga ditampilkan beberapa penelitian terdahulu sebagai komparasi kebaruan dalam penelitian ini.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dibahas proses penelitian secara rinci yang dilakukan sesuai tahapan metode penelitian yang digunakan, serta proses olah data yang dilakukan.

### 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan pembahasan dari data-data primer yang didapat sesuai metode pada bab sebelumnya, hingga asumsi solusi desain yang akan dirancang.

### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan singkat dari penelitian beserta saran untuk penelitian selanjutnya