

**Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok
Teknik *Games* pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Mukhamad Ilham Mubarak
NIM 12104241036

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik *Games* pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman

Oleh:

Mukhamad Ilham Mubarok
NIM. 12104241036

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK Sleman melalui bimbingan kelompok teknik *games*. Kejenuhan belajar adalah suatu keadaan seseorang yang ditandai dengan keadaan bosan, letih, tidak bersemangat, serta cemas dengan hasil belajarnya karena memaksakan diri dalam belajar namun tetap merasa usahanya dalam belajar tidak membuahkan hasil.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas XI Akuntansi berjumlah 28 siswa. Subjek penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive*, dengan kriteria siswa yang skor kejenuhan belajarnya masuk kategori rendah dan sedang pada hasil *pre-test*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala kejenuhan belajar, observasi dan wawancara. Penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus yang terdiri dari 3 (tiga) tindakan. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik *games* dapat menurunkan kejenuhan belajar siswa, dilihat dari hasil data kuantitatif rata-rata skor *pre-test* siswa yaitu 128,75 dan menurun sebanyak 17,08 poin pada *post-test I* menjadi 111,67. Selanjutnya, rata-rata skor kejenuhan belajar siswa kembali turun sebesar 14,96 sehingga didapatkan skor rata-rata pada *post-test II* sebesar 96,71. Secara keseluruhan penurunan skor kejenuhan belajar siswa sebesar 32,04 dengan 21 subjek berada pada kategori rendah. Jika dipersentase maka 75% subjek skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah dan mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 70% subjek skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah.

Kata kunci : *kejenuhan belajar, bimbingan kelompok, games*

***THE USE OF GROUP COUNSELLING USING GAMES TECHNIQUE
TO REDUCE STUDY BURNOUT IN STUDENTS OF CLASS XI
ACCOUNTING SMK YPKK 2 SLEMAN***

By:

Mukhamad Ilham Mubarok
NIM. 12104241036

ABSTRACT

This study aimed to reduce study burnout in class XI Accounting SMK YPKK Sleman through games. Study burnout is a state of a person characterized by boredom, weariness, lack of enthusiasm, and anxiety by study results because of forcing oneself to study but still feeling the efforts is fruitless.

This study is a classroom action research with subjects of this study were 28 students of class XI Accounting. The subjects were determined by purposive technique, with the study burnout criteria of low and moderate students in the pre-test results. The data collection methods were study burnout scale, observation and interview. This study consisted of 2 (two) cycles with 3 (three) actions in every cycle. The analysis technique in this study was descriptive quantitative.

The results showed that games could decrease study burnout in students, based on the results of quantitative data average pre-test score was 128.75 and decreased by 17.08 points in post-test I to 111.67. Furthermore, the average student scores dropped back by 14.96, thus the average score on post-test II was 96.71. Overall, the decline was 32.04 with 21 subjects in the low category, in percentage it reached 75%, it could be concluded that it reached the target result where at least 70% of the subjects should be in the low category.

Keywords : *study burnout, group counseling, games*

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mukhamad Ilham Mubarok

NIM : 12104241036

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul TAS : Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik *Games* pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim digunakan.

Yogyakarta, Desember 2017
Yang menyatakan,



Mukhamad Ilham Mubarok
NIM 12104241036

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

UPAYA MENURUNKAN KEJENUHAN BELAJAR MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *GAMES* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN


Disusun oleh:
Mukhamad Ilham Mubarak
NIM 12104241036

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Desember 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Fathur Rahman, M.Si.
NIP. 19781024 200212 1 005


Sugiyatno, M.Pd.
NIP. 19711227 200112 1 004

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

UPAYA MENURUNKAN KEJENUHAN BELAJAR MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *GAMES* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN

Disusun Oleh:

Mukhamad Ilham Mubarok
NIM 12104241036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 4 Januari 2018.

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan
Sugiyatno, M.Pd.
Ketua Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

23 Januari 2018

Isti Yuni Purwanti, M.Pd.
Sekretaris Penguji

22 Januari 2018

Dr. Siti Rohmah Nurhayati,
S.Psi., M. Si.
Penguji Utama

26 Januari 2018

Yogyakarta, 13 FEB 2018

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 1960 0902 198702 1 001

MOTTO

“Kegagalan tidak pernah menghancurkan, kesuksesan tidak pernah berakhir, yang terpenting adalah keberanian untuk mencoba lagi“

(Winston Churchill)

PERSEMBAHAN

Teriring ucapan Alhamdulillah, karya ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, kasih sayang, dan
pengorbanannya

Almamater tercinta,

Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Alloh S.W.T, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai. Skripsi yang berjudul “Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Games Pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman”, merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

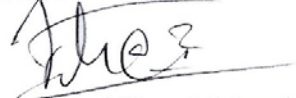
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
2. Ketua jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis.
3. Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, masukan, dan koreksi serta motivasi dengan sabar dan bijak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak/Ibu dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan atas segala ilmu dan pengalaman belajar selama menempuh studi.
5. Ibu guru Bimbingan dan konseling SMK YPKK 2 Sleman yang telah memberikan sumbangsinya dalam penelitian ini.
6. Siswa SMK YPKK 2 Sleman yang telah bersedia menjadi subyek dalam penelitian ini.
7. Teman-teman BK 2012 yang saling mengisi suka dan duka serta memberikan pengalaman berharga selama perkuliahan.

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala pengalaman hidup yang diberikan.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Desember 2017

Penulis



Mukhamad Ilham Mubarak

NIM. 12104241036

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian tentang Kejenuhan Belajar	11
1. Pengertian Kejenuhan Belajar	11
2. Aspek Kejenuhan Belajar	13
3. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar	14
4. Proses Terbentuknya Kejenuhan Belajar	16
5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar	18
B. Kajian tentang Bimbingan Kelompok	20
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	20
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	21
3. Manfaat Bimbingan Kelompok	22
4. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok	23
C. Kajian tentang <i>Games</i>	24
1. Pengertian <i>Games</i>	24
2. Ciri-ciri <i>Games</i>	26
3. Jenis-jenis <i>Games</i>	26
4. Fungsi <i>Games</i>	29

D. Sekolah Menengah Kejuruan	31
1. Pengertian SMK	31
2. Tujuan SMK	32
3. Siswa SMK	33
E. Kerangka Berfikir	34
F. Hipotesis Tindakan	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	37
B. Subjek Penelitian	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
1. Tempat Penelitian	38
2. Waktu Penelitian	38
D. Definisi Operasional	39
1. Kejenuhan Belajar	39
2. <i>Games</i>	39
E. Desain Penelitian	40
1. Perencanaan Tindakan	41
2. Tindakan	42
3. Observasi	46
4. Refleksi	46
F. Kriteria Keberhasilan	46
G. Teknik Pengumpulan Data	47
1. Skala Kejenuhan Belajar	47
2. Observasi	48
3. Wawancara	49
H. Instrumen Penelitian	49
1. Skala Kejenuhan Belajar	49
2. Observasi	52
3. Wawancara	53
I. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen	54
J. Teknik Analisis Data	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	61
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	61
2. Deskripsi Waktu Penelitian	62
B. Deskripsi Subjek Penelitian	63
C. Langkah Awal Sebelum Tindakan	63
D. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan	65
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	65
2. Hasil Tindakan Siklus I	76
3. Observasi/Pengamatan Siklus I	78

4. Refleksi	78
5. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	80
6. Hasil Tindakan Siklus II.....	93
7. Observasi/Pengamatan Siklis II	97
8. Refleksi	98
E. Wawancara.....	99
F. Pembahasan Hasil Penelitian	101
G. Keterbatasan Penelitian.....	103
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
DAFTAR LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Skor Jawaban Responden Terhadap Instrumen	48
Tabel 2. Kisi – kisi Skala Kejenuhan Belajar (sebelum uji coba).....	51
Tabel 3. Kisi-kisi Observasi	53
Tabel 4. Kisi-kisi Wawancara	54
Tabel 5. Kisi – kisi Skala Kejenuhan Belajar (setelah uji coba).....	57
Tabel 6. Kategorisasi Tingkat Kejenuhan Belajar	59
Tabel 7. Waktu Pelaksanaan Penelitian	64
Tabel 8. Hasil <i>Pre-test</i> siswa.....	64
Tabel 9. Penurunan Skor Kejenuhan Belajar Siswa (siklus I)	76
Tabel 10. Hasil Pengisian Skala Kejenuhan Belajar Pratindakan, Siklus I, Siklus II	94
Tabel 11. Hasil Wawancara dengan Subjek.....	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 2. Sistem Spiral Kemmis.....	40

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Perbandingan Skor Rata-rata Skala Kejenuhan Belajar	95
Grafik 2. Perbandingan Jumlah Kategori pada Setiap Test	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Skala Kejenuhan Belajar (sebelum uji validitas).....	110
Lampiran 2. Skala Kejenuhan Belajar (setelah uji validitas).....	116
Lampiran 3. Pedoman Observasi	120
Lampiran 4. Pedoman Wawancara	121
Lampiran 5. Skor Ujicoba (<i>Tryout</i>) Skala Kejenuhan Belajar	122
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Angket Kejenuhan Belajar.....	123
Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kejenuhan Belajar.....	126
Lampiran 8. Hasil <i>pretest</i> siswa	129
Lampiran 9. Hasil <i>post-test I</i> siswa.....	130
Lampiran 10. Hasil <i>post-test II</i> siswa.....	131
Lampiran 11. Hasil Observasi.....	132
Lampiran 12. Hasil Wawancara.....	134
Lampiran 13. Satuan Layanan.....	138
Lampiran 14. Dokumentasi.....	148
Lampiran 15. Surat Ijin Penelitian	149
Lampiran 16. Surat Keterangan Penelitian	150

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan manusia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang ia miliki dan sesuai dengan lingkungannya. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Demi mewujudkan peraturan UU tersebut salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah melalui jalur pendidikan formal yaitu di sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar adalah situasi yang dimana guru dan siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode

sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Sugihartono, dkk. 2012: 81).

Pembelajaran akan menciptakan suasana yang mendukung siswa untuk belajar. Menurut Sugihartono dkk (2012: 74) belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen dan menetap karena interaksi individu dengan lingkungannya.

Sugihartono dkk (2012: 76) menyatakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedang faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Faktor eksternal yang berpengaruh dalam belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa faktor psikologis dan kelelahan termasuk faktor yang dapat mempengaruhi belajar. Kedua faktor tersebut erat kaitannya dengan masalah kejenuhan belajar. Menurut Hakim (2004: 62) kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Sedangkan menurut Syah (2003: 180) penyebab kejenuhan yang paling umum

adalah kelelahan yang melanda, karena kelelahan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada siswa yang bersangkutan. kelelahan mental dipandang sebagai faktor utama penyebab munculnya kejenuhan belajar.

Beberapa fenomena mengenai kejenuhan belajar diuraikan sebagai berikut. Prihartono (tribunjambi.com, 2014) memberitakan tentang siswa yang harus ekstra keras menyiapkan diri menghadapi ujian nasional. Selama ini para siswa telah dipersiapkan dengan les tambahan di sekolah dan les di luar sekolah pada malam hari, hal tersebut mengakibatkan siswa merasa terbebani dan jenuh dengan keadaan yang mereka alami. Kejenuhan belajar juga dialami oleh para siswa SMA Negeri 1 Cempaka, Purwakarta. Hal tersebut diungkapkan para siswa ketika berdialog dengan Bupati Purwakarta, dimana mereka merasa jenuh karena pada Hari Senin sampai Jumat harus mengikuti 18 mata pelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum di sekolah tersebut (Headline Jabar, 2016).

Masalah kejenuhan belajar juga dialami oleh siswa SMK YPKK 2 Sleman. Hal ini tentunya dapat terjadi diantaranya karena siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) cenderung belajar mata pelajaran homogen. SMK merupakan salah satu jenjang sekolah formal yang mempunyai tujuan untuk menciptakan lulusan siap kerja. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990 tentang pendidikan menengah, pada pasal 7 menjelaskan bahwa pada awal pendiriannya sekolah menengah kejuruan perlu mempunyai sejumlah program yang memungkinkan tamatannya memasuki lapangan kerja yang tersedia. Selain itu program-program diharapkan senantiasa disesuaikan dengan perkembangan

lapangan kerja. Sesuai dengan spektrum keahliannya, SMK YPKK 2 Sleman masuk dalam kategori bisnis dan manajemen dan memiliki dua paket keahlian yaitu administrasi perkantoran dan akuntansi. Tentunya demi mempersiapkan lulusan yang siap kerja kurikulum SMK akan lebih disesuaikan dengan paket keahliannya masing-masing, dengan demikian maka pelajaran yang ditempuh siswa akan cenderung berjalan dengan rutinitas yang tidak banyak berubah dan cenderung monoton. Akhirnya karena siswa belajar dengan monoton maka siswa akan merasa bosan dan letih. Hal ini dapat menjadi salah satu penyebab kejenuhan belajar siswa muncul.

Beberapa data yang menunjukkan siswa SMK YPKK 2 Sleman mengalami kejenuhan belajar adalah berdasarkan dari hasil observasi, wawancara, dan hasil analisis Media Lacak Masalah (MLM) yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil analisis MLM yang dilakukan oleh peneliti pada siswa SMK YPKK 2 Sleman kelas X jurusan Akutansi tahun ajaran 2016/2017 ditemukan beberapa data sebagai berikut ; sebanyak 62% dengan kategori sangat bermasalah dan 42% dengan kategori bermasalah pada item pernyataan bosan / jenuh belajar.

Observasi yang dilakukan peneliti menemukan banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, kehilangan konsentrasi, bahkan para siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti mengobrol, menggambar, ataupun melamun. Hal tersebut terjadi hampir disemua mata pelajaran seperti saat pelajaran akuntansi, Bahasa Inggris, matematika, dan

pelajaran lain. Dalam observasi yang dilakukan saat kegiatan bimbingan klasikal terlihat siswa memanfaatkan waktunya untuk bersantai dan cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh konselor.

Wawancara yang dilakukan kepada siswa terkait dengan kejenuhan belajar ditemukan beberapa hal diantaranya yaitu siswa merasa bosan saat belajar. Beberapa siswa mengatakan belajar terus tidak membuat pintar malah membuat mereka lelah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada Guru Bimbingan dan Konseling, diperoleh informasi bahwa siswa sering mengeluh bosan / jenuh saat mengikuti kegiatan belajar mengajar karena para siswa terus menerus dihadapkan pada rutinitas kegiatan belajar mengajar yang monoton. Berdasarkan wawancara dengan siswa, menunjukkan hasil yang sama yaitu mereka bosan / jenuh dengan kegiatan belajar di sekolah. Menurut mereka penyebab bosan adalah kelelahan akibat menerima pelajaran dalam jangka waktu yang panjang, selain itu juga karena tugas yang diberikan dirasa cukup banyak.

Adanya kejenuhan belajar berdampak buruk pada prestasi belajar siswa. Berdasarkan diskusi dengan beberapa guru mata pelajaran diketahui bahwa banyak siswa di kelas XI Akuntansi nilai pelajarannya turun. Para guru menuturkan bahwa jika dilihat dari kemampuan akademiknya seharusnya siswa-siswa tersebut bisa memperoleh nilai yang bagus, akan tetapi nilai yang mereka dapat cenderung turun. Beberapa siswa mengatakan bahwa tidak peduli dengan nilai yang didapat karena mereka merasa sudah berusaha dengan maksimal.

Terkait dengan permasalahan mengenai kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa SMK YPKK 2 Sleman, maka perlu adanya peran sekolah melalui Bimbingan dan Konseling. Tidjan dkk (1993 : 10) mengatakan tujuan layanan bimbingan di sekolah apabila dilihat dari siswa yang menerima layanan adalah agar siswa dengan kemampuan yang dimilikinya dapat mengatasi kesulitan dalam memahami dirinya sendiri dan mengatasi kesulitan dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalahnya.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa bimbingan dan konseling memiliki peran yang penting dalam mengatasi kesulitan siswa memecahkan masalahnya. Dalam hal ini kesulitan yang dialami siswa adalah kejenuhan belajar.

Melihat fakta di lapangan, guru bimbingan dan konseling SMK YPKK 2 Sleman telah berusaha memberikan berbagai upaya untuk mengatasi permasalahan kejenuhan belajar yang dialami siswa. Usaha yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah dengan memberikan layanan bimbingan klasikal kepada siswa namun belum optimal.

Berhubungan dengan permasalahan diatas, usaha/alternatif cara guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi permasalahan kejenuhan belajar siswa salah satunya dapat menggunakan permainan/*games*. Menurut Schaller (dalam Monks, 2014: 133) berpendapat bahwa permainan memberikan “kelonggaran” sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Suyanto (dalam Suwarjo & Eliasa, 2013: 2) menyebutkan, bermain dapat diidentifikasi sebagai rekreasi dan relaksasi yaitu bahwa

bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali, sehingga anak bisa lebih aktif dan bersemangat. Menurut Hakim (2004: 75) salah satu cara untuk mencegah dan mengatasi kejenuhan belajar adalah dengan melakukan aktivitas rekreasi atau hiburan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa *games* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif cara untuk mengatasi atau menurunkan tingkat kejenuhan belajar yang dialami siswa.

Menurut Geldard & Geldard (dalam Suwarjo & Eliasa, 2013: 14) menjabarkan penggunaan media permainan dalam konseling anak (konseli) berfungsi untuk mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi; mendapatkan kekuatan dalam dirinya; mengekspresikan emosinya; membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan; membangun kemampuan sosial; membangun *self concept* dan *self esteem*; meningkatkan kemampuan berkomunikasi; serta menambah wawasan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa permainan dapat memberikan seseorang kemampuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya. Dalam hal ini permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK YPKK 2 Sleman adalah kejenuhan belajar.

Penelitian yang pernah dilakukan mengenai upaya menurunkan tingkat kejenuhan belajar melalui *game* oleh Ratna, dkk (2014) dengan judul Penerapan Konseling Kelompok dengan Permainan Tiga Dot untuk Meminimalisasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Bhaktiyasa Singaraja Tahun

Pelajaran 2013/2014 mendapatkan hasil bahwa terdapat perubahan perilaku kejenuhan belajar kearah yang diharapkan setelah siswa mendapat konseling kelompok dengan permainan tiga dot.

Berdasarkan berbagai penjabaran di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai upaya menurunkan kejenuhan belajar melalui bimbingan kelompok teknik *games* pada siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK YPKK 2 Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar dapat memunculkan beberapa masalah, salah satunya kejenuhan belajar.
2. Beberapa siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman mengalami masalah kejenuhan belajar dikarenakan berbagai hal diantaranya rutinitas belajar yang monoton.
3. Masalah kejenuhan belajar yang dialami beberapa siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman berdampak buruk pada prestasi belajar.
4. Permainan/*games* belum digunakan untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa SMK YPKK 2 Sleman.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penelitian mengenai aspek yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu pada penggunaan *games* untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana *games* dapat menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK Sleman melalui *games*.

F. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi ilmu pengetahuan khususnya bidang ilmu Bimbingan dan Konseling, terutama yang berkaitan dengan penggunaan *games* sebagai salah satu upaya untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa. Hasil penelitian ini juga

diharapkan dapat digunakan sebagai studi banding bagi peneliti lain dengan tema yang relatif sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa kelas XI jurusan Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman yaitu dapat mengatasi permasalahannya terkait dengan kejenuhan belajar melalui *games*.
- b. Bagi konselor/Guru Pendamping yaitu memberikan alternatif cara menurunkan kejenuhan belajar melalui *games* untuk layanan bimbingan dan konseling.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya yaitu memberikan dasar bagi pengembangan penelitian lebih lanjut dalam mengkaji dan mengembangkan *games* sebagai salah satu upaya mengatasi atau menurunkan kejenuhan belajar.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Kejenuhan Belajar

1. Pengetian Kejenuhan Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang relatif konstan (Siregar & Nara 2014 : 5). Pendapat lain tentang pengertian belajar menurut Slameto (2003 : 5) menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) jenuh berarti jemu atau bosan dengan pekerjaan yang selalu sama sepanjang tahun. Dan kejenuhan diartikan sebagai kejemuan dan keadaan yang menggambarkan kenaikan penyebab tanpa menimbulkan kenaikan hasil.

Melihat pengertian tentang belajar dan kejenuhan diatas dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar adalah keadaan jemu dan bosan yang dialami seseorang dalam usahanya untuk melakukan perubahan tingkah laku.

Syah (2003: 180-181) mendefinisikan kejenuhan belajar sebagai berikut :

“Secara harfiah arti jenuh adalah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Selain itu jenuh juga dapat berarti jemu atau bosan. Dalam belajar, disamping siswa sering mengalami kelupaan, ia juga

terkadang mengalami peristiwa negatif lainnya yang berupa jenuh belajar yang dalam bahasa psikologi lazim disebut *learning plateu* atau *plateu*. Peristiwa jenuh ini kalau dialami oleh siswa yang sedang dalam proses belajar (kejenuhan belajar) dapat membuat siswa tersebut merasa telah memubazirkan usahanya.”

Hakim (2004: 62) menyatakan kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Menurut Reber dalam Syah (2003: 181) kejenuhan belajar ialah rentan waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil.

Seorang siswa yang mengalami keadaan jenuh sistem akalnya tidak bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam kemajuan belajarnya seakan-akan “jalan ditempat” (Syah, 2003: 181).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar adalah keadaan jemu, bosan dan lelah pada seseorang yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah serta sistem akalnya tidak bekerja dalam melakukan aktivitas belajar, yang mengakibatkan usaha yang dilakukan tidak mendatangkan hasil, serta kemajuan belajarnya seakan-akan “jalan di tempat”.

2. Aspek Kejenuhan Belajar

Menurut Maslach dan Leiter (dalam Muna 2013: 63-64) mengemukakan bahwa kejenuhan belajar mempunyai tiga aspek yang terdapat pada *Maslach Burnout Inventory-Student Survey* (MBI-SS) yaitu:

- a. Keletihan emosi (*emotional exhaustion*). Keletihan emosi mengakibatkan siswa tidak semangat belajar dan merasa energinya terkuras habis tanpa mendapatkan hal yang penting untuk dirinya. Individu yang mengalami kejenuhan belajar akan merasa energi habis secara emosi, mudah putus asa dan frustrasi.
- b. Depersonalisasi (*cynism*). siswa biasanya tidak nyaman berada di dalam kelas maupun mengikuti aktivitas belajar. Bentuk perilaku *cynism* yang seringkali muncul pada siswa yang mengalami kejenuhan belajar yakni seperti bolos sekolah, marah-marah, tidak mengerjakan tugas rumah, atau berpikiran negatif terhadap guru dan kehilangan ketertarikan terhadap mata pelajaran.
- c. Menurunnya keyakinan akademik (*reduce academic efficacy*), ditandai dengan memunculkan masalah dalam hal rasa percaya diri, keyakinan terhadap kemampuannya sehingga membuat siswa stress dan tertekan. Siswa merasa menjadi orang yang tidak bahagia dan malang, tidak puas terhadap hasil belajar yang didapatkannya, merasa tidak kompeten, rasa percaya diri yang rendah dan merasa tidak berprestasi.

3. Faktor penyebab Kejenuhan Belajar

Menurut Hakim (2004: 63-65) penyebab kejenuhan belajar pada umumnya disebabkan karena adanya proses yang monoton (tidak bervariasi) dan telah berlangsung sejak lama. Adapun faktor umum yang menyebabkan kejenuhan belajar adalah sebagai berikut :

- a. Cara atau Metode Belajar yang tidak Bervariasi.

Seringkali siswa tidak menyadari bahwa cara belajar mereka sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi tidak berubah-ubah.

- b. Belajar hanya di tempat tertentu.

Belajar hanya di tempat tertentu dengan kondisi ruang, seperti letak meja, kursi kondisi ruang yang tidak berubah-ubah dapat menimbulkan kejenuhan belajar.

- c. Suasana belajar yang tidak berubah-ubah.

Suasana yang diperlukan oleh siswa tentu saja suasana yang menimbulkan ketenakngan berfikir. Sangat perlu diketahui bahwa setenang apapun lingkungan tempat belajar, bila suasananya tidak berubah-ubah sejak lama, mungkin saja dapat menimbulkan kejenuhan belajar. Jadi setenang apapun ruang belajarnya, belum tentu dapat selalu menunjang keberhasilan belajar.

- d. Kurang aktivitas rekreasi atau hiburan

Sebagaimana halnya dengan aktivitas fisik, proses berfikir yang merupakan aktifitas mental kita dapat menimbulkan kelelahan, dan

kelelahan tersebut membutuhkan juga istirahat dan penyegaran (*refreshing*).

- e. Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlarut-larut pada saat belajar.

Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlarut-larut dapat menimbulkan kelelahan mental berlebihan. Selanjutnya kelelahan tersebut dapat menimbulkan kejenuhan belajar dengan intensitas yang sangat kuat.

Syah (2003: 180) menyatakan penyebab kejenuhan yang paling umum adalah keletihan yang melanda, karena keletihan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada siswa yang bersangkutan. keletihan mental dipandang sebagai faktor utama penyebab munculnya kejenuhan belajar.

Cross (dalam Syah, 2003: 180) dalam bukunya *The Psikology Of Learning*, berpendapat keletihan siswa dikategorikan menjadi tiga macam, yakni : 1) keletihan indera siswa; 2) keletihan fisik siswa 3) keletihan mental siswa. Keletihan fisik dan keletihan indera dalam hal ini mata dan telinga-pada umumnya dapat dikurangi yaitu dihilangkan lebih mudah setelah siswa beristirahat cukup terutama tidur nyenyak dan mengkonsumsi makanan dan minuman yang cukup bergizi.

Syah (2003: 180-181) memaparkan setidaknya ada 4 faktor yang menyebabkan keletihan mental diantaranya :

- a. Karena kecemasan siswa terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh keletihan itu sendiri.
- b. Karena kecemasan siswa terhadap standar/patokan keberhasilan bidang-bidang studi tertentu yang dianggap terlalu tinggi terutama ketika siswa tersebut sedang merasa bosan mempelajari bidang-bidang studi tadi.

- c. Karena siswa berada di tengah-tengah situasi kompetitif yang ketat dan menuntut lebih banyak kerja intelektual yang berat.
- d. Karena siswa mempercayai konsep kinerja akademik yang optimum, sedangkan dia sendiri menilai belajarnya sendiri hanya berdasarkan ketentuan yang ia bikin sendiri (*Self Imposed*).

Kejenuhan belajar dapat disebabkan karena beberapa hal. Seseorang dapat mengalami kejenuhan belajar karena proses belajar yang monoton dan tidak bervariasi serta kurangnya aktivitas rekreasi atau hiburan. Selain itu penyebab kejenuhan belajar dapat ditimbulkan pula karena kelelahan yang melanda.

4. Proses Terbentuknya Kejenuhan Belajar

Terbentuknya kejenuhan belajar yang dialami individu melalui beberapa tahapan. Freudenberg & Utara (Bahrer-Kohler, 2012 : 52) menjabarkan 12 tahap yang mendasari terbentuknya kejenuhan yaitu sebagai berikut :

- a. Paksaan untuk membuktikan bahwa dirinya layak untuk orang lain. Hal ini membuat individu bekerja keras untuk membuat orang lain melihat potensi dirinya.
- b. Individu bekerja keras agar orang lain tidak merubah pandangan terhadap dirinya dan agar orang lain tidak lari dari dirinya.
- c. Terlalu kerasnya mereka bekerja. Hal ini membuat individu mulai mengesampingkan kebutuhan-kebutuhan pokok mereka, seperti makan, tidur, dan bersantai ria dengan keluarga dan teman-teman.

- d. Munculnya gejala-gejala fisik pada individu yang disebabkan karena perubahan gaya hidup yang dilakukan.
- e. 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 terdekat.
- f. 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.
- g. Mengisolasi diri atau menarik diri dari kehidupan sosial karena terlalu kerasnya mereka bekerja.
- h. Mulai muncul perasaan malu, takut dan apatis karena terlalu kerasnya pekerjaan dan tekanan yang dimiliki.
- i. Individu mulai kehilangan jati dirinya karena mereka beranggapan bahwa mereka telah menjadi “mesin” orang lain.
- j. Kekosongan-kekosongan yang mulai muncul dari dalam diri membuat individu mulai putus asa yang membuat individu mulai melakukan pelarian dengan berbagai macam hal mulai dari seks bebas, merokok, meminum minuman keras dan hal-hal negatif lainnya.
- k. Perasaan terpuruk yang mulai dirasakan seperti ketidakpedulian, keputusasaan, kelelahan dan mengabaikan masa depan.

1. Jika individu ini sudah mulai jenuh akan kegiatannya maka mereka akan mencoba melarikan diri dari hal tersebut yang terkadang disertai dengan perasaan ingin membunuh dirinya sendiri karena situasi yang ada sekarang.

5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar

Menurut Syah (2003: 180) penyebab kejenuhan yang paling umum adalah kelelahan yang melanda, karena kelelahan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada siswa yang bersangkutan. Syah (2003: 181) melanjutkan bahwa kelelahan mental yang menyebabkan munculnya kejenuhan belajar itu lazimnya dapat diatasi dengan menggunakan kiat-kiat antara lain sebagai berikut :

- a. Melakukan istirahat dan mengonsumsi makanan dan minuman yang bergizi dengan takaran yang cukup banyak.
- b. Pengubahan atau penjadwalan kembali jam-jam dari hari-hari belajar yang dianggap lebih memungkinkan siswa belajar lebih giat.
- c. Pengubahan atau penataan kembali lingkungan belajar siswa yang meliputi pengubahan posisi meja tulis, almari, rak buku, alat-alat perlengkapan belajar dan sebagainya sampai memungkinkan siswa merasa berada di sebuah kamar baru yang lebih menyenangkan untuk belajar.
- d. Memberikan motivasi dan stimulasi baru agar siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya.
- e. Siswa harus berbuat nyata (tidak menyerah atau tinggal diam) dengan cara mencoba belajar dan belajar lagi.

Hakim (2004 : 69) mengatakan usaha yang dapat dilakukan untuk mencegah dan mengatasi kejenuhan belajar adalah sebagai berikut :

- a. Belajar dengan cara atau metode yang bervariasi.

Jika aktivitas belajar dilakukan dengan metode yang tidak berubah-ubah, kita akan dihindangi perasaan bosan dan jenuh. Karena itu, lakukan aktivitas belajar dengan metode yang bervariasi.

- b. Mengadakan perubahan fisik di ruang belajar.

Melakukan perubahan letak peralatan dan perlengkapan belajar agar tercipta motivasi baru dan menurunkan rasa bosan saat belajar.

- c. Menciptakan suasana baru di ruang belajar.

Mencoba hal baru saat belajar, misalnya dengan mendengarkan musik atau melakukan hal lain yang dapat menurunkan kelelahan dan kejenuhan belajar.

- d. Melakukan aktivitas rekreasi atau hiburan.

Salah satu cara untuk mencegah dan mengatasi kejenuhan belajar adalah dengan membuat rencana atau program aktivitas rekreasi yang dilakukan setelah belajar secara kontinu.

- e. Hindarkan adanya ketegangan mental saat belajar.

Ketegangan mental akan membuat aktivitas belajar terasa jauh lebih berat dan melelahkan.

Upaya mengatasi kejenuhan belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah memberikan motivasi dan stimulus kepada siswa, memberikan metode yang bervariasi, dan melakukan aktivitas rekreasi dan hiburan.

B. Kajian Tentang Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Romlah (2001: 3) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok.

Menurut Hartinah (2009: 4) bimbingan kelompok dilakukan dengan memanfaatkan suasana kelompok tertentu. Semua anggota kelompok mencurahkan potensinya dan menjadikan kelompok sebagai pisau pemberdayaan layanan bimbingan kelompok pada siswa.

Prayitno (1995: 25) layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat dan mandiri. Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan proses pemberian layanan bantuan yang diberikan oleh pembimbing kepada individu-inividu yang menghadapi berbagai masalah dalam situasi kelompok berupa penyampaian informasi atau pemecahan masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Bennet (1963: 5) menyatakan bimbingan kelompok memiliki tujuan ganda yaitu untuk mempelajari siswa sebagai insividu sekaligus mengenal bagaimana minteraksi mereka dengan orang lain serta membantu siswa untuk mampu menghadapi masalah mereka dan pada akhirnya mampu menyesuaikan diri.

Menurut Tohirin (2007: 172) layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya mengembangkan kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni penurunankemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok ialah mendorong pengembangan perasaan, pikiran persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif agar dapat membantu siswa untuk mampu menghadapi masalah mereka dan pada akhirnya mampu menyesuaikan diri.

3. Manfaat Bimbingan Kelompok

Beberapa manfaat bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Hartinah (2009:8) adalah sebagai berikut :

- a. Ketidakseimbangan antara tenaga pembimbing dan jumlah murid sehingga pelayanan secara perseorangan tidak akan merata.
- b. Melatih murid untuk memecahkan masalah bersama.
- c. Mendorong murid untuk mampu berbicara didepan orang banyak.
- d. Banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih ekonomis.
- e. Melalui bimbingan kelompok, beberapa murid menjadi lebih sadar bahwa mereka sebaiknya menghadap konselor untuk mendapat bimbingan lebih mendalam.
- f. Untuk konselor yang baru dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari murid.

Winkel & Hastuti (2004: 565) juga menyebutkan manfaat dari bimbingan kelompok adalah mendapat kesempatan untuk berkontak dengan banyak siswa; memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa; siswa dapat menyadari tantangan yang akan dihadapi; siswa dapat menerima dirinya setelah menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan dan tantangan yang kerap kali sama; dan lebih berani mengemukakan pandangan sendiri bila berada dalam kelompok; diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama; lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman daripada yang dikemukakan oleh konselor.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat atau kegunaan bimbingan kelompok yaitu agar siswa dapat

memecahkan masalah bersama dengan saling bertukar informasi dan pendapat.

4. Teknik-teknik Bimbingan Kelompok

Teknik-teknik dalam bimbingan kelompok menurut Romlah (2001: 87-

126) dijelaskan sebagai berikut :

- a. Teknik pemberian informasi (*Expository Techniques*)
Teknik ini lebih dikenal dengan metode ceramah, pemberian informasi secara lisan dan melalui media seperti papan bimbingan, rekaman, video.
- b. Diskusi Kelompok
Teknik ini adalah percakapan yang sudah direncanakan antara 3 orang atau lebih dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau memperjelas suatu persoalan.
- c. Teknik pemecahan masalah (*Problem-solving Techniques*)
Ciri khas dari teknik ini yaitu mengenai perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga mempengaruhi individu untuk bersikap.
- d. Permainan peran (*Role Playing*)
Teknik ini merupakan suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Macam-macam permainan peran : 1) Sosiodrama, 2) Psikodrama, 3) permainan peranan terstruktur, 4) permainan peran tidak terstruktur.
- e. Permainan Simulasi (*simulation Games*)
Teknik ini merupakan permainan yang digunakan untuk merefleksikan kejadian sehari-hari yang bertujuan untuk membantu siswa mempelajari pengalaman yang berkaitan dengan aturan sosial.
- f. Teknik Penciptaan suasana kekeluargaan (*Home Room*)
Teknik *home room* adalah teknik untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa diluar jam-jam pelajaran dalam suasana kekeluargaan, dan dipimpin oleh guru atau konselor. Yang dimaksud dengan suasana kekeluargaan adalah situasi yang menyenangkan dan akrab layaknya dirumah, sehingga siswa merasa aman dan dapat mengungkapkan apa yang tidak bisa diungkapkan dalam kelas pada waktu jam pelajaran.
- g. Karya Wisata (*Field Trip*)
Karya wisata adalah kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah untuk mengunjungi objek-objek yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari siswa, dan dilaksanakan untuk tujuan belajar secara khusus.

Dari berbagai teknik bimbingan kelompok terdapat teknik permainan stimulasi. Teknik ini dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kejenuhan belajar.

C. Kajian Tentang *Games*

1. Pengertian *Games*

Games diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah permainan. Ismail (dalam Suwarjo & Eliasa, 2011: 3) menyatakan bahwa permainan (*games*) adalah aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”. Pendapat lain dari Schaller (dalam Monks dkk, 2014: 133) menyatakan bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya sekaligus memberikan sifat membersihkan. Schaller menyatakan : bila orang Inggris menderita karena jatuh cinta maka ia akan bermain tenis sebentar dan semuanya akan beres kembali.

Permainan bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikut yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Serok & Blum, 1993 ; Rusmana, 2009 ; Suwarjo & Eliasa, 2011: 4).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa permainan (*games*) adalah aktifitas bermain yang bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan

kontrol emosional yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan yang ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah” sehingga dapat memunculkan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya/pekerjaannya sekaligus memberikan sifat membersihkan.

Suyanto (dalam Suwarjo & Eliasa, 2011: 2) menyebutkan bahwa kegiatan bermain pada dasarnya dapat dilihat dari :

- a. Teori Klasik, dengan empat alasan yang mendasari, yaitu :
 - 1) Kelebihan energi, bahwa anak memiliki kecenderungan energi yang digunakan untuk mempertahankan hidupnya.
 - 2) Rekreasi dan relaksasi, bahwa bermain dimaksud untuk menyegerkan tubuh kembali sehingga anak bisa lebih aktif dan segar kembali.
 - 3) Insting, bahwa bermain merupakan sifat bawaan yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.
 - 4) Rekapitulasi, bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang dilakukan nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk masa sekarang.
- b. Teori Modern, dengan memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik secara kognitif, emosionalnya maupun sosialnya. Bermain dalam teori modern dibagi menjadi 3 yaitu :
 - 1) Teori Psikoanalisis : Freud menjelaskan bahwa bermain merupakan alat pelepasan emosi. Bermain dianggap sebagai jalan untuk mengekspresikan perasaan secara leluasa tanpa tekanan batin.
 - 2) Teori Perkembangan Kognitif : Piaget, Bruner menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak.
 - 3) Teori Sosial : Vigotsky menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisasi.

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan bukan hanya oleh anak saja namun juga dilakukan oleh orang dewasa sekalipun. Monks dkk (2014: 131) menyatakan bahwa orang tua dan remaja pun bermain.

2. Ciri-ciri Games

Menurut Buytendijk (dalam Monks dkk, 2014: 134) ciri-ciri permainan adalah sebagai berikut :

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antese-sintese. Karena proses yang berputar ini, dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah proses dari awal lagi.
- d. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan terlebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau dicoba untuk datang pada suatu klimaks tertentu.
- e. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
- f. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- g. Aturan-aturan permainan membatasi bidang mainannya.

3. Jenis-jenis Games

Jenis-jenis permainan menurut Gordan & Browne (dalam Moeslichatun; Suwarjo & Eliasa, 2013: 6) menjelaskan bahwa kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya dibagi menjadi 4 bentuk, yaitu :

- a. Bermain soliter, bermain sendiri atau tanpa dibantu orang lain.
- b. Bermain paralel, bermain sendiri namun berdampingan.
- c. Bermain asosiatif, terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
- d. Bermain kooperatif, bila anak-anak mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan.

Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan yang berguna untuk menurunkan kejenuhan belajar. Terdapat 4 permainan yang bernama Miskin, Kursi Tumpuan (Geser Kursi), *Out Of The*

Box dan *Kalimat Rusak*. Keempat permainan tersebut memiliki fungsinya masing-masing dalam menurunkan kejenuhan belajar.

Nisak (2012: 134) berpendapat bahwa permainan miskin berfungsi untuk mengusir kebosanan di dalam kelas. Selain itu permainan ini juga dapat berfungsi untuk membiat suasana kelas menjadi lebih bersemangat. Fungsi lain dari permainan ini ialah menumbuhkan rasa percaya diri serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Tahap permainan ini yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setelah itu fasilitator memberikan pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok dengan berebut. Kelompok yang telah menjawab dengan benar selanjutnya dipersilahkan mengambil kertas yang berisi skor yang nantinya akan dijumlahkan seiring tiap kelompok berhasil menjawab pertanyaan. Kelompok yang berhasil mendapatkan total skor 200 dianggap menang. Skor tersebut terbagi beberapa nilai diantaranya 5, 10, 15, 20, dan 50 namun terdapat kartu yang bertuliskan “miskin” dengan jumlah yang disesuaikan. Jika ada kelompok yang mengambil kertas bertuliskan miskin maka skor yang telah dikumpulkan akan hangus.

Suwarjo & Eliasa (2013 : 79) berpendapat bahwa permainan Kursi Tumpuan (*Geser Kursi*) berguna untuk kepercayaan diri. Maesaroh dalam (Suwarjo & Eliasa, 2013 : 75) menyatakan bahwa komponen kepercayaan diri meliputi pandangan terhadap diri secara keseluruhan (*konsep diri*), penghargaan pada diri sendiri dan keyakinan terhadap kemampuan

penyelesaian tugas. Tahapan permainan diantaranya adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 orang. Selanjutnya mintalah masing-masing anggota kelompok untuk merebahkan diri di kursi yang sudah disediakan. Rebahkan orang pertama di kursi dalam posisi kayang, kemudian orang kedua merebahkan tubuhnya di atas tubuh orang pertama, selanjutnya orang ketiga merebahkan tubuhnya di atas orang kedua, dan orang terakhir merebahkan tubuhnya di atas orang ke tiga. Setelah mereka siap kursi bisa ditarik.

Permainan *Out OF The Box* adalah permainan yang bertujuan untuk melatih daya imajinasi (Suwarjo & Eliasa, 2013 : 86). Beberapa langkah permainan ini diantaranya adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, selanjutnya kelompok diminta untuk menuliskan manfaat sebuah benda misalnya “pulpen” sebanyak-banyaknya dan dibatasi waktu 5 menit, setelah itu hasil dari diskusi kelompok dipresentasikan untuk dibandingkan antar kelompok. Kelompok yang paling banyak menemukan fungsi benda yang dibahas adalah pemenang permainan ini.

Permainan kalimat rusak bertujuan untuk membuat siswa memahami pentingnya prinsip kesetaraan dan membuat siswa memahami perbedaan satu sama lain (Nisak, 2012 : 32). Tahap pelaksanaan permainan ini yaitu membentuk siswa menjadi kelompok. Terdapat satu siswa yang menjadi bos sedangkan siswa lain menjadi pegawai. Siswa yang menjadi bos diberi amplop yang berisi materi dalam bentuk kalimat. Tugas bos adalah menyuruh

pegawainya untuk menyusun kalimat dengan huruf dalam bentuk kertas ke dalam kolom-kolom yang sudah disediakan. Permainan dibatasi 3-5 menit. Selanjutnya siswa yang telah menjadi bos ditukar menjadi pegawai. Ulangi permainan seperti di awal.

4. Fungsi Games

Musfiroh dan Suyanto (dalam Suwarjo & Eliasa, 2013 : 8)

menjelaskan fungsi bermain, yaitu :

- a. Bermain dan Kemampuan Intelektual.
 - 1) Merangsang Perkembangan Kognitif .
Dengan permainan sensomotor, anak/siswa akan mengenal permukaan lembut, halus atau kasar atau kaku sehingga meningkatkan kemampuan abstraksi dan mengenal konstruksi, besar-kecil, atas-bawah, penuh-kosong. Melalui permainan, individu dapat menghargai aturan, keteraturan dan logika.
 - 2) Memberi struktur kognitif.
Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam.
 - 3) Membangun kemampuan kognitif.
Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, meramal, menentukan hubungan sebab-akibat, menarik kesimpulan.
 - 4) Belajar memecahkan masalah.
Permainan memungkinkan anak bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup imajinasi aktif anak-anak yang akan mencegah kebosanan.
 - 5) Mengembangkan rentang konsentrasi.
Apabila tidak ada atau rentan perhatian yang lama, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain.
- b. Bermain dan perkembangan bahasa.
Dalam bermain, anak bercakap-cakap dengan teman yang lain, berargumentasi, menjelaskan dan meyakinkan kosakata yang dikuasai anak dapat meningkat kerana mereka menemukan kata-kata baru.

- c. Bermain dan Perkembangan Sosial.
 - 1) Meningkatkan sikap sosial.
Ketika bermain, anak-anak harus memperhatikan cara pandang lawan bermainnya, dengan demikian akan menurunkan egosentrisnya.
 - 2) Belajar berkomunikasi.
Karena permainan, anak dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya dan mendengarkan pendapat orang lain.
 - 3) Belajar berorganisasi.
Permainan seringkali menghendaki adanya peran yang berbeda, oleh karena itu dalam permainan anak dapat belajar berorganisasi.
- d. Bermain dan Perkembangan Emosi.
Bermain merupakan pelampiasan emosi dan relaksasi. Fungsi bermain untuk perkembangan emosi antara lain :
 - 1) Kestabilan Emosi.
Kegembiraan yang dirasakan saat bermain akan mengarah pada kestabilan emosi.
 - 2) Rasa Kompetisi dan percaya diri.
Bermain menyediakan kesempatan untuk mengatasi situasi. Kemampuan ini akan membentuk rasa kompeten dan berhasil. Perasaan mampu ini pula dapat mengembangkan percaya diri.
 - 3) Menyalurkan keinginan.
Dalam bermain, anak dapat menentukan pilihan ingin menjadi apa dia.
 - 4) Menetralisir emosi negatif.
Bermain menjadi “katup” pelepasan emosi negatif. Misalnya marah, cemas dll.
 - 5) Mengatasi konflik.
Dalam bermain sangat mungkin timbul konflik antar anak dengan lainnya, karena itu anak dapat belajar alternatif untuk menyikapi atau menangani konflik tersebut.
 - 6) Menyalurkan agresivitas secara aman.
Bermain memberi kesempatan untuk menyalurkan agresivitas secara aman.
- e. Bermain dan Perkembangan Fisik.
 - 1) Mengembangkan kepekaan penginderaan.
Dengan bermain anak dapat mengenal berbagai tekstur : halus, kasar, lembut ; mengenal bau ; mengenal rasa ; mengenal warna.
 - 2) Mengembangkan keterampilan motorik.
Bermain dapat mengembangkan keterampilan motorik, seperti berjalan, melompat, bergoyang dll.
 - 3) Menyalurkan energi fisik yang terpendam.
Bermain dapat menyalurkan energi yang berlebihan.

f. Bermain dan Kreativitas.

Dalam bermain, anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas.

D. Sekolah Menengah Kejuruan

1. Pengertian SMK

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0490/U/1992 pasal 1 menyebutkan definisi Sekolah Menengah Kejuruan adalah bentuk satuan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk melanjutkan dan meluaskan pendidikan dasar serta mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional.

Sedangkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan mengatakan sekolah menengah kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan menengah yang merupakan lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang diakui dan setara SMP atau MTs dan mempersiapkan lulusan untuk memasuki dunia kerja serta mengembangkan sikap profesional.

2. Tujuan SMK

Menurut Chamid & Rochmanudin (2011: 40) tujuan Sekolah

Menengah Kejuruan (SMK) adalah sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan peserta didik menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha/industri, sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilih.
- b. Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dilingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
- c. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari, baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan lebih tinggi.

Thorogood (1982: 328-331) menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan bertujuan : a) Memberikan bekal keterampilan individual dan keterampilan yang laku dimasyarakat sehingga peserta didik secara ekonomis dapat menopang kehidupan. b) Membantu peserta didik memperoleh atau mempertahankan pekerjaan dengan jalan memberikan bekal keterampilan yang berkaitan dengan pekerjaan yang diinginkannya. c) Mendorong produktivitas ekonomi secara regional maupun nasional. d) mempersiapkan tenaga terlatih untuk menopang perkembangan ekonomi dan industri. e) mendorong serta meningkatkan kualitas masyarakat.

Sedangkan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berdasarkan Peraturan pemerintah RI No. 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan BAB III pasal 77 yaitu sebagai berikut :

- a. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur.
- b. Berilmu, cakap, kritis, dan inovatif.
- c. Sehat, mandiri dan percaya diri.
- d. Toleran, peka sosial, demokratis dan bertanggungjawab.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia produktif, membekali peserta didik agar mampu berkompetensi dalam dunia kerja, membekali ilmu dan seni agar mampu mengembangkan diri. Peserta didik yang mempunyai keimanan dan ketaqwaan pada tuhan, sehat jasmani dan rohani, mandiri, toleran dan mempunyai tanggungjawab.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil subjek pada Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen Keuangan dengan program keahlian Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman.

3. Siswa SMK

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan merupakan Remaja yang masuk kedalam masa Remaja akhir. Remaja diungkapkan Izzaty (2013: 121) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal dunia (*life span development*). Masa remaja mempunyai ciri yang berbeda dengan masa sebelumnya atau sesudahnya karena berbagai hal yang mempengaruhinya sehingga selalu menarik untuk dibicarakan.

Pendapat lain juga diungkapkan Monks (2014: 258), menjelaskan bahwa sebenarnya remaja tidak mempunyai tempat yang jelas. Remaja tidak termasuk golongan anak tetapi ia tidak pula termasuk golongan orang dewasa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa siswa SMK adalah remaja (*adolescence*) yang memasuki masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis dan psikososial. Pada umumnya siswa SMK berkisar antara 16 tahun – 18 tahun.

E. Kerangka Berfikir

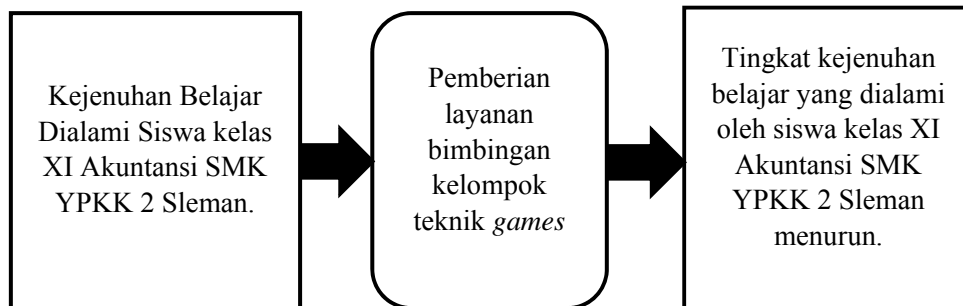
Hakim (2004: 62) menyatakan kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Masalah kejenuhan belajar ini dialami oleh siswa SMK YPKK 2 Sleman. Berdasarkan hasil analisis Media Lacak Masalah (MLM), hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman mengalami kejenuhan belajar.

Faktor penyebab yang menjadikan siswa jenuh belajar diantaranya adalah cara belajar yang monoton dan mengalami kelelahan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hakim (2004: 63) penyebab kejenuhan belajar pada umumnya disebabkan karena adanya proses yang monoton (tidak bervariasi) dan telah berlangsung sejak lama. Hal ini diperkuat juga oleh Syah (2003: 180)

menyatakan penyebab kejenuhan yang paling umum adalah keletihan yang melanda, karena keletihan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada siswa yang bersangkutan. Keletihan mental dipandang sebagai faktor utama penyebab munculnya kejenuhan belajar.

Melihat permasalahan kejenuhan belajar diatas maka salah satu langkah yang dapat diberikan oleh guru bimbingan dan konseling adalah menggunakan *games*. Schaller (dalam Monks dkk, 2014: 133) menyatakan bahwa permainan/*games* memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya sekaligus memberikan sifat membersihkan. Schaller menyatakan, bila orang Inggris menderita karena jatuh cinta maka ia akan bermain tenis sebentar dan semuanya akan beres kembali. Hakim (2004) berpendapat bahwa salah satu cara mengatasi kejenuhan belajar adalah dengan melakukan aktivitas rekreasi atau hiburan. Suyanto (dalam Suwarjo & Eliasa, 2011: 2) menyebutkan bahwa kegiatan *games* adalah salah satu bentuk kegiatan rekreasi dan hiburan, bahwa bermain dimaksud untuk menyegerkan tubuh kembali sehingga seseorang bisa lebih aktif dan segar kembali. Jadi berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *games* dapat berfungsi untuk mengatasi masalah kejenuhan belajar.

Adapun skema kerangka berfikir yang dapat digambarkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik *games* dapat menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa kelas XI jurusan Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Munculnya istilah PTK atau *classroom action research* sendiri berasal dari istilah penelitian tindakan *action research* (Muslich 2009 : 7). Lebih jauh lagi, apabila penelitian tindakan dilakukan di dalam kelas disebut *action classroom research* (Hopkins dalam Hidayat & Badrujaman, 2012: 12). Muslich (2009 : 8) menyatakan para peneliti sering menyamakan istilah *classroom research* dan *classroom action research*. Berdasarkan beberapa tinjauan diatas peneliti menyimpulkan bahwa PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas.

Menurut Arikunto (2008: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Aqib (2007: 12) menyebutkan ada tiga unsur utama dalam PTK yaitu :

1. Penelitian : adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan : yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam hal ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.

3. Kelas : sekelompok siswa dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman yang ditentukan menggunakan *purposive sampling* yang artinya subjek ditentukan berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria tersebut adalah :

1. Siswa-siswa dengan permasalahan kejenuhan belajar, data diperoleh berdasarkan hasil pembagian angket kejenuhan belajar.
2. Siswa yang memperoleh skor kejenuhan belajar dengan kategori tinggi dan sedang.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang digunakan untuk penelitian adalah SMK YPKK 2 Sleman yang beralamat di Jalan Jogja-Magelang km. 10 Tridadi Sleman Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli hingga Agustus 2017.

D. Definisi Operasional

Untuk membatasi variabel sehingga tidak terjadi salah pengertian mengenai upaya menurunkan kejenuhan belajar melalui *games*, maka peneliti membuat definisi operasional mengenai kejenuhan belajar dan *games*.

1. Kejenuhan belajar

Kejenuhan belajar adalah suatu keadaan seseorang yang ditandai dengan keadaan bosan, letih, tidak bersemangat, serta cemas dengan hasil belajarnya karena memaksakan diri dalam belajar namun tetap merasa usahanya dalam belajar tidak membuahkan hasil. Kejenuhan belajar juga disebabkan karena faktor lain yaitu kondisi belajar yang tidak bervariasi, suasana belajar yang tidak berubah-ubah, belajar di tempat tertentu, kurang rekreasi dan hiburan serta lingkungan yang kompetitif sehingga menuntut seseorang belajar lebih keras.

2. Games

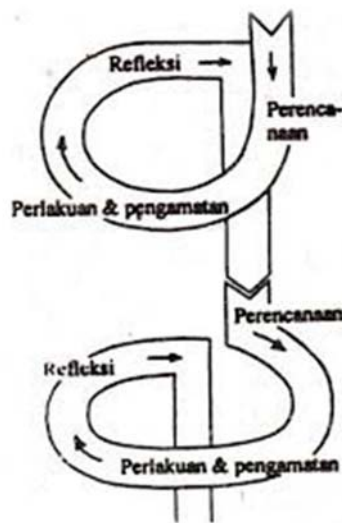
Permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan kontrol emosional yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan yang ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah” sehingga dapat memunculkan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya/pekerjaannya.

E. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian tindakan model spiral yang dikembangkan Kemmis & Tallull (Arikunto, 2010: 132) yang menggunakan empat komponen penelitian tindakan. Keempat komponen tersebut antara lain :

1. Perencanaan Tindakan
2. Melaksanakan Tindakan
3. Pengamatan/observasi
4. Refleksi

Keempat komponen tersebut dapat dilukiskan ke dalam gambar berikut ini.



Gambar 2. Sistem Spiral Kemmis

1. Perencanaan Tindakan

Sebelum dilakukannya perencanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu mengadakan beberapa langkah pra tindakan yang bertujuan agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu antara lain :

- 1) Peneliti memberikan angket Media Lacak Masalah kepada siswa kelas X program keahlian akuntansi tahun ajaran 2016/2017 untuk mengetahui permasalahan apa yang dialami oleh siswa dan menemukan masalah kejenuhan belajar siswa yang tergolong tinggi.
- 2) Peneliti melakukan wawancara dengan guru BK terkait permasalahan kejenuhan belajar siswa dan menemukan data bahwa siswa jurusan Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman mengalami kejenuhan belajar yang cukup tinggi.
- 3) Peneliti melakukan observasi kepada siswa dan menemukan permasalahan kejenuhan belajar.
- 4) Peneliti berdiskusi dengan guru bimbingan dan konseling untuk mengkaji tindakan apa yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tindakan yang akan dilakukan adalah menggunakan *games* untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa.

- 5) Peneliti mempersiapkan beberapa contoh *games* dan berdiskusi dengan guru BK untuk menentukan *games* yang akan dilaksanakan.
- 6) Membentuk tim penelitian, yang terdiri dari peneliti utama dan 2 orang pendamping. Peneliti utama adalah penyusun dan guru bimbingan dan konseling. Pendamping adalah mahasiswa bimbingan dan konseling yang bertugas membantu pelaksanaan penelitian.
- 7) Menentukan subjek penelitian dengan membagi angket kejenuhan belajar pada siswa kelas XI Akuntansi dan menemukan 28 siswa mengalami kejenuhan belajar dengan kategori tinggi dan sedang. Hasil tersebut juga dijadikan sebagai *pre-test* yang akan digunakan sebagai data pembanding awal sebelum tindakan dilakukan.

2. Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan tindakan untuk menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa melalui *games* yaitu sebagai berikut : Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru BK dan peneliti sebagai *observer* penelitian. Pada tahap ini pihak-pihak yang terlibat yaitu peneliti sendiri, guru BK dan siswa sebagai subjek penelitian. Adapun tahap pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

a. Siklus I

1) Tindakan 1

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang nantinya akan digunakan untuk pelaksanaan tindakan. Selanjutnya peneliti melakukan persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan pada siklus ini.

b) Tindakan dan Observasi

Tindakan dilakukan adalah pembukaan dan pengenalan. Peneliti menjalin hubungan baik pada siswa sebagai subjek penelitian. Selanjutnya peneliti dan guru BK memberikan informasi bahwa akan diadakan layanan *games* kepada siswa.

Guru BK memberi pengetahuan pada siswa terkait kejenuhan belajar dan *games*. Siswa terlebih dahulu diberi penjelasan tentang apa itu kejenuhan belajar dan akibat yang ditimbulkan serta bagaimana cara mengatasinya. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mengerti permasalahan kejenuhan belajar yang mereka alami. Selanjutnya siswa diberi penjelasan tentang *games* dan terkait fungsinya dalam mengatasi kejenuhan belajar. Siswa diberi kesempatan untuk berpendapat,

bertanya ataupun menanggapi apa yang telah disampaikan.

Pada tindakan ini *games* yang bernama Miskin dilaksanakan.

c) Penutup

Pada tindakan ini siswa akan diuji sejauh mana pemahaman mengenai kejenuhan belajar dan *games* dengan memberi beberapa pertanyaan secara acak. Selanjutnya siswa diminta mempersiapkan diri untuk melaksanakan *games* lainnya pada tindakan 2. Persiapan yang dilakukan adalah menginstruksikan siswa untuk menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam *games*, seperti alat tulis dan kertas.

2) Tindakan 2

a) Tahap Perencanaan

Sama dengan perencanaan pada tahap sebelumnya, peneliti menyusun RPL untuk tindakan ini. Selain itu, peralatan juga dipersiapkan.

b) Tindakan dan Observasi

Siswa dikondisikan sesuai aturan *games* seperti pengelompokan, menunjuk pemimpin kelompok dan lain sebagainya.

Pada tindakan ini *games* dilaksanakan. *Games* yang dilaksanakan bernama Kursi Tumpuan (Geser Kursi) Siswa diarahkan sesuai dengan aturan masing-masing *games*. Guru

BK sebagai fasilitator mengarahkan siswa agar melaksanakan *games* dengan baik. Peneliti mengamati kegiatan yang sedang berlangsung.

c) Penutup

Tindakan ini berisi evaluasi. Hal yang dilakukan adalah mewawancarai siswa terkait dengan kesan dan hambatan yang dialami saat melaksanakan *games*. Kemudian siswa diminta untuk mempersiapkan diri untuk pelaksanaan *games* pada siklus selanjutnya.

3) Tindakan 3

a) Tahap Perencanaan

Tidak berbeda dengan tindakan tindakan sebelumnya, pada tahap ini peneliti mempersiapkan RPL yang akan digunakan. Peneliti juga menyiapkan skala Kejenuhan Belajar yang nantinya digunakan sebagai *post-test*.

b) Tindakan dan Observasi

Games pada tindakan kali ini bernama *Out Of The Box*. Siswa dipersiapkan untuk melaksanakan *games*. Siswa diarahkan untuk berpartisipasi penuh saat pelaksanaan *games*.

c) Penutup

Pada tahap ini peneliti memberikan angket *post-test* pada siswa setelah dilaksanakannya tindakan.

3. Observasi

Observasi dilakukan mulai dari perencanaan tindakan hingga pelaksanaan *games*. Pengamatan dilakukan dengan seksama untuk memperoleh hasil yang akurat sebagai proses refleksi untuk siklus berikutnya. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *games* berdampak pada kejenuhan belajar yang dialami siswa kelas XI program keahlian akuntansi. Refleksi dilakukan setelah semua tindakan selesai dilaksanakan pada setiap siklus. Peneliti melakukan refleksi untuk melihat kekurangan maupun hambatan yang terjadi sehingga dapat digunakan untuk perbaikan disiklus selanjutnya.

F. Kriteria Keberhasilan

Layanan bimbingan menggunakan *games* dilakukan untuk menurunkan kejenuhan belajar di SMK YPKK 2 Sleman. *Games* yang dilakukan diharapkan dapat memberikan dampak menurunnya keadaan lesu, bosan, keletihan, dan ketidak bergairahan dalam melakukan aktifitas belajar yang dialami siswa. Untuk menentukan keberhasilan penggunaan *games*, maka peneliti menentukan beberapa kriteria keberhasilan yaitu antara lain sebagai berikut :

1. Adanya penurunan skor kejenuhan belajar yang diperoleh siswa dibandingkan antara sebelum pelaksanaan *games*.

2. Adanya penurunan kejenuhan belajar setelah melakukan layanan bimbingan kelompok menggunakan *games* melalui analisis data observasi dan wawancara.
3. Berdasarkan hasil skala kejenuhan belajar, sebanyak 70% dari keseluruhan subyek skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah.

G. Teknik Pengumpul Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain skala kejenuhan belajar, observasi, dan wawancara.

1. Skala kejenuhan belajar

Skala merupakan salah satu alat untuk memahami individu secara tes untuk mengungkap suatu tingkah laku ataupun atribut psikologis (Azwar, 2013: 5). Penelitian ini menggunakan skala kejenuhan belajar untuk mengukur sejauh mana perubahan siswa terkait dengan kejenuhan belajar yang dialaminya.

Skala diberikan sebelum pelaksanaan *games* untuk mengukur kejenuhan belajar siswa. Setelah pelaksanaan *games* siklus 1 untuk mengetahui perbandingan kejenuhan belajar setelah pelaksanaan *games* siklus 2 untuk mengetahui penurunan kejenuhan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan angket dalam *check list*, sebuah daftar. Skala yang disusun dalam penelitian ini menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu: sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak

sesuai (STS). Subjek diminta memilih salah satu alternatif jawaban sesuai dengan keadaan subjek yang benar.

Skor yang digunakan dalam rencana penelitian ini disediakan empat alternatif pilihan jawaban untuk setiap item mempunyai nilai terdiri dari 4 sampai dengan 1, mulai dari sangat sesuai (4) sampai dengan sangat tidak sesuai (1). Untuk pertanyaan *favorable* (item pernyataan yang mendukung obyek yang ingin diukur) bergerak dari 4, 3, 2, 1 dan bila *unfavorable* (item pertanyaan tidak mendukung obyek yang ingin diukur) dari kelompok 1, 2, 3, dan 4. Secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1. Skor Jawaban Responden Terhadap Instrumen

No	Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
		Favorable	Unfavorable
1	Sangat Sesuai	4	1
2	Sesuai	3	2
3	Tidak Sesuai	2	3
4	Sangat Tidak Sesuai	1	4

2. Observasi

Menurut Sudaryono, dkk (2013 : 38), observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam penelitian, observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai metode pengumpulan data sekunder. Observasi dilakukan oleh observer yaitu

peneliti. Observer melakukan observasi terhadap kegiatan pelaksanaan dan kegiatan siswa. Observasi kegiatan pelaksanaan dimulai dari perencanaan tindakan hingga pelaksanaan tindakan. Sedangkan observasi kegiatan siswa dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan.

3. Wawancara

Menurut Sudaryono, dkk (2013: 35) wawancara adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan apabila ingin mendapatkan informasi secara mendalam mengenai keadaan sumber. Pertanyaan dalam wawancara bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi sumber.

Dalam penelitian ini, wawancara adalah metode pengumpulan data pendukung. Wawancara dilakukan pada saat refleksi setelah bimbingan kelompok. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perasaan dan pengetahuan siswa mengenai kejenuhan belajar. Wawancara akan ditujukan langsung kepada subjek penelitian pemberian layanan *games* dilakukan.

H. Instrumen Penelitian

1. Skala Kejenuhan Belajar

Menurut Sugiyono (2013: 92) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Berkaitan dengan sikap dalam penelitian ini telah

ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Menggunakan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Skala dalam penelitian diberikan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kejenuhan belajar siswa sebelum maupun setelah dilakukan tindakan. Langkah-langkah untuk membuat skala kejenuhan belajar adalah sebagai berikut :

a. Kisi-kisi Skala Kejenuhan Belajar

Kisi-kisi kejenuhan belajar dibuat berdasarkan definisi operasioanal yang telah dikemukakan diatas. Adapun kisi-kisi skala kejenuhan belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Kisi – kisi Skala Kejenuhan Belajar (sebelum uji coba)

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item		Jml
			+	-	
Kejenuhan belajar	1. Internal	a. Bosan	1,2,3,4,	5	5
		b. Tidak bersemangat	6,7,8,9,10,11,12	13.14,15	10
		c. Letih	16,17,18,19,20	21,22	7
		d. Cemas dengan Hasil Belajar	23,24,25	26,27	5
		e. Memaksakan diri Dalam Belajar	28,29,30,31	32	6
		f. Merasa Usaha Belajar tidak Membuahkan hasil	33,34,35,36,37,38,39,40	40,41,42	11
	2. Eksternal	a. Belajar tidak Bervariasi	43,44,45,46	47	5
		b. Suasana Belajar tidak Berubah-ubah	48,49,50,51,53,53,54	55	8
		c. Belajar di Tempat Tertentu	56,57,58	59,60	5
		d. Kurang Rekreasi dan Hiburan	61,62,63,64	65,66	6
		e. Lingkungan yang kompetitif sehingga menuntut belajar lebih keras	67,68,69,70,71,72,73,74	75,76,77,78,79	13
Jumlah					79

b. Penyusunan Item Skala Berdasarkan Kisi-kisi.

Sistem penilaian ini menggunakan pengukuran dengan skala *likert*. Azwar (2013: 9) menyatakan bahwa respon terhadap skala psikologi, diberi skor melalui proses penskalaan (*scaling*). Pemberian skor, setiap respon positif terhadap aitem *favorabel* (positif) akan diberi bobot yang lebih tinggi daripada respon negatif. Sebaliknya untuk item *unfavorabel*, respon positif akan diberi skor yang bobotnya lebih rendah daripada respon negatif.

2. Observasi

Observasi atau yang biasa disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 2002: 133). Observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipatif yang berarti pengamat atau observer tidak ikut serta dalam kegiatan, dan hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam kegiatan (Nana, 2015 : 220). Observasi dilakukan oleh observer di SMK YPKK 2 Sleman. Hasil observasi yang dilakukan untuk memperoleh data tentang pengaruh *games* untuk menurunkan tingkat kejenuhan belajar yang dialami siswa.

Tabel 3. Kisi-kisi Observasi

No.	Subjek yang diobservasi	Aspek yang Diobservasi	Deskripsi
1.	Guru Bimbingan dan Konseling	Persiapan dalam pelaksanaan <i>games</i>	Penguasaan <i>games</i>
			Ketersediaan fasilitas lain yang mendukung pelaksanaan <i>games</i>
		Proses pelaksanaan <i>games</i>	Penyampaian instruksi kepada siswa
2.	Siswa	Proses pelaksanaan <i>games</i>	Kesiapan siswa dalam mengikuti <i>games</i>
			Perilaku siswa saat pelaksanaan <i>games</i>
			Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan
		Hambatan siswa saat melakukan <i>games</i>	Fasilitas penunjang pelaksanaan <i>games</i>

3. Wawancara

Menurut Sugiyono (2013: 137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara tanya-jawab lisan yang

dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian. Wawancara digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *games* dalam menurunkan tingkat kejenuhan belajar yang dialami siswa.

Tabel 4. Kisi-kisi Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan anda ketika mengalami jenuh belajar?	
2.	Apa saja akibat dari kejenuhan belajar yang anda alami?	
3.	Bagaimana kejenuhan belajar anda sebelum diberi layanan <i>games</i> ?	
4.	Apakah anda mengalami penurunan kejenuhan belajar setelah melakukan <i>games</i> ?	
5.	Manfaat apa saja yang anda peroleh setelah dilaksanakannya <i>games</i> ?	
6.	Hambatan apa saja yang anda alami saat melaksanakan <i>games</i> ?	
7.	Bagaimana kesan anda saat mengikuti <i>games</i> ?	

I. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai (Sudjana, 2012: 12). Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2013: 267).

Dalam penelitian ini, validitas yang peneliti gunakan adalah validitas isi (*content validity*). Menurut Sugiyono (2007: 352) untuk menguji validitas

isi maka dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Cara menggunakan validitas isi ialah dengan membandingkan antara isi skala dengan kisi - kisi skala. Pada kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan item merupakan penjabaran dari indikator, agar uji validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis. *Expert judgment* yang menjadi penguji validitas isi skala adalah dosen pembimbing, dosen pembimbing memiliki keahlian dalam bidang psikologi.

Angket diujicobakan kepada subjek uji coba terlebih dahulu. Adapun subjek yang diambil adalah 30 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman. Uji coba instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dari tiap-tiap butir pernyataan. Data yang diperoleh kemudian diuji validitasnya menggunakan program SPSS.

Adapun untuk mengetahui dari tiap-tiap butir pernyataan dapat menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N\sum X^2) - (\sum X)^2\}(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum x$ = Sigma atau jumlah X (skor butir)

$\sum X^2$ = Sigma X kuadrat

$\sum y$ = Sigma Y (skor total)

$\sum y^2$ = Sigma Y kuadrat

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara X dan Y

Apabila hasil perhitungan koefisien $r_{xy} \geq p$, maka butir pernyataan dari instrumen dikatakan valid, sebaliknya jika $r_{xy} < p$, maka item dikatakan tidak valid. Item-item yang valid digunakan dalam penelitian. Menurut Cronbach dalam Azwar (2013:103) koefisien validitas yang berkisaran 0,30 sampai dengan 0,50 telah dapat memberikan kontribusi yang baik. Dengan demikian semua pernyataan yang memiliki korelasi dengan koefisien kurang dari 0,30 harus disisihkan dan pernyataan-pernyataan yang diikuti dalam angket kejenuhan belajar ini adalah yang memiliki koefisien korelasi 0,30 ke atas.

Hasil pengujian validitas mendapatkan koefisien korelasi *product moment* pada beberapa pernyataan antara -0.014 – 0.265 pada item pernyataan 6, 7, 12, 14, 15, 18, 21, 25, 28, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 59, 61, 63, 64, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 74, 76, 79. Perolehan kurang dari 0.3 menandakan item bersangkutan gugur. Sedangkan untuk pernyataan lainnya mendapatkan koefisien korelasi antara 0.357 – 0.805, menunjukan lebih dari 0.3 yang berarti valid atau memiliki ketepatan dan kecermatan dalam fungsi ukurnya (Azwar, 2013: 86).

Hasil pengujian dengan program SPSS didapatkan dari 79 butir soal terdapat 49 butir soal yang dinyatakan valid/sahih dengan $p \geq 0.300$ dan 30 butir soal yang dinyatakan gugur dengan $p \leq 0.300$.

Adapun rangkuman item yang valid dan gugur tercantum dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Kisi-kisi Skala Kejenuhan Belajar (Setelah Uji coba)

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item		Jml Item Sahih	No. Item dalam Skala
			Sahih	Gugur		
Kejenuhan belajar	1. Internal	a. Bosan	4,13,19,78	43	4	4,13,10,49
		b. Tidak bersemangat	11,22,68,73,77	63,64,66,71,79	5	9,15,45,46,48
		c. Letih	30,39,49,62	59,61,72	4	21,28,32,43
		d. Cemas dengan Hasil Belajar	27,65,75	18,28	3	19,44,47
		e. Memaksakan diri Dalam Belajar	34,35,45,53	40	4	25,26,29,36
		f. Merasa Usaha Belajar tidak Membuahkan hasil	5,47,48,50,51,57,58,60	69,70	8	5,30,31,33,34,40,41,42
	2. Eksternal	f. Belajar tidak Bervariasi	55,56	41,42,46	2	38,39
		g. Suasana Belajar tidak Berubah-ubah	1,52	7,37,44,67,74,76	2	1,35
		h. Belajar di Tempat Tertentu	29,33,38	21,36	3	20,24,27
		i. Kurang Rekreasi dan Hiburan	9,10,17,24	15,25	4	7,8,12,17
		j. Lingkungan yang kompetitif sehingga menuntut belajar lebih keras	2,3,8,16,20,23,26,31,32,54	6,12,14	10	2,3,6,11,14,16,18,22,23,37

Jumlah	49	
--------	----	--

J. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (Sugiyono, 2013: 147). Untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar dengan instrumen skala, maka penentuan kategori kecenderungan dari tiap-tiap variabel didasarkan pada norma atau ketentuan kategori. Menurut Azwar (2013: 109) kategori tersebut diklasifikasikan sebagai berikut:

1. (Skor terendah) sampai dengan (M-1 SD) = Rendah
2. (M-1 SD) sampai dengan (M+1 SD) = Sedang
3. (M+1 SD) sampai dengan (Skor Tertinggi) = Tinggi

Selanjutnya kategori tersebut disusun dan kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Adapun langkah-langkah penghitungan sebelum kategorisasi menurut Saifudin (2013: 146) adalah sebagai berikut :

1. Menentukan skor Tertinggi dan Terendah

$$\text{Skor Tertinggi} = 4 \times \text{Jumlah Item}$$

$$\text{Skor Terendah} = 1 \times \text{Jumlah Item}$$

2. Menghitung Mean Ideal (M)

$$M = \frac{1}{2} (\text{Skor Tertinggi} + \text{Skor Terendah})$$

3. Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$SD = \frac{1}{6} (\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah})$$

Selanjutnya kategori kejenuhan belajar tersebut akan disusun dan kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Adapun langkah-langkah penyusunannya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan skor tertinggi dan terendah

Skala kejenuhan belajar berisi 49 pernyataan yang masing-masing memiliki skor maksimal 4 dan skor minimal 1, sehingga total skor maksimalnya adalah $49 \times 4 = 196$, dan skor minimalnya adalah $49 \times 1 = 49$.

2. Menentukan rata-rata skor ideal

$$\frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$\frac{1}{2} (196 + 49) = 122,5$$

3. Menghitung standar deviasi (SD)

$$\frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

$$\frac{1}{6} (196 - 49) = 24,5$$

Skor kejenuhan belajar siswa dapat dikategorisasikan sesuai kurve normal menjadi tiga kelompok dengan interval dalam tabel berikut

Tabel 6. Kategorisasi Tingkat Kejenuhan Belajar

Kategori	Interval	Skor Interval
Rendah	$X < (M - 1 \text{ SD})$	Di bawah 98
Sedang	$(M - 1 \text{ SD}) \leq x \leq (M + 1 \text{ SD})$	98 – 147
Tinggi	$X > (M + 1 \text{ SD})$	Di atas 147

Analisis data secara deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah memberikan penjelasan data kuantitatif secara detail yaitu dengan membandingkan hasil skor pengisian skala sebelum tindakan dan setelah tindakan yang diperoleh subjek serta menjelaskan kondisi-kondisi lain yang terjadi selama proses pemberian tindakan. Perpaduan kuantitatif dan kualitatif, sebagai yang utama digunakan kualitatif untuk menceritakan proses tindakan dan kuantitatif untuk membantu melihat terjadinya penurunan. Dengan demikian dapat diketahui berhasilnya upaya menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKK 2 Sleman yang beralamatkan di Jalan Magelang km. 10 Wadas, Tridadi, Sleman. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang ada di Provinsi Yogyakarta. Sekolah ini memiliki 36 guru, 27 siswa laki-laki dan 459 siswa. Proses KBM di sekolah ini dimulai pada pukul 07.00 WIB hingga pukul 14.00 WIB kecuali untuk Hari Jum'at dan Sabtu yang selesai pada pukul 11.00 WIB kemudian dilanjutkan kegiatan ekstrakurikuler.

SMK YPKK 2 terakreditasi A dan memiliki 18 kelas dengan rincian sebagai berikut : 5 Kelas X Akuntansi; 1 kelas X Pemasaran; 5 kelas XI Akuntansi; 1 kelas XI Pemasaran; 5 Kelas XII Akuntansi; 1 kelas XII Pemasaran. Fasilitas yang tersedia di SMK YPKK 2 Sleman secara umum sudah lengkap dan baik. Fasilitas yang tersedia diantaranya adalah perpustakaan, laboratorium akuntansi, laboratorium komputer, kantin, koperasi siswa, unit usaha siswa, musholla, lapangan olahraga, auditorium, UKS, ruang osis, dan ruang *meeting*.

Ruang Bimbingan dan Konseling berada di lantai 2 bersebelahan dengan ruang wakil kepala sekolah dan ruang guru. Ukuran ruang Bimbingan dan Konseling adalah 3,5 m X 6 m yang terbagi menjadi 2 tempat kerja untuk

guru BK, perpustakaan kecil, tempat duduk untuk tamu yang juga difungsikan sebagai tempat konseling dan beberapa fasilitas lain seperti komputer dan telepon.

Pemberian layanan yang diberikan oleh guru BK masih cukup minim. Tidak ada jam BK di sekolah ini. Guru BK memanfaatkan jam kosong untuk melakukan layanan bimbingan klasikal. Layanan konseling individu cukup sering dilakukan namun konseling kelompok jarang dilakukan.

2. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 18 Juli 2017 hingga 9 Agustus 2017.

Tabel 7. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Pelaksanaan Tindakan	Waktu Pelaksanaan
	Pemberian <i>Pre-test</i>	18 Juli 2017
Siklus I	Pemberian Tindakan 1	24 Juli 2017
	Pemberian Tindakan 2	27 Juli 2017
	Pemberian Tindakan 3	29 Juli 2017
	Pemberian <i>Post-test I</i>	29 Juli 2017
Siklus II	Pemberian Tindakan 1	1 Agustus 2017
	Pemberian Tindakan 2	3 Agustus 2017
	Pemberian Tindakan 3	5 Agustus 2017
	Pemberian <i>Post-test II</i>	9 Agustus 2017
	Wawancara	9 Agustus 2017

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman memiliki jumlah 118 siswa. Alasan peneliti mengambil 28 siswa karena sesuai untuk menjadi subjek penelitian tindakan ini. Pemilihan subjek berdasarkan hasil observasi, wawancara dan pra tindakan bersama siswa dan Guru Pembimbing. Berdasarkan diskusi dengan beberapa guru mata pelajaran, ke 28 siswa tersebut juga mengalami penurunan pada nilai akademik.

Berdasarkan data pratindakan diperoleh hasil yaitu terdapat tujuh siswa mengalami kejenuhan belajar dengan kategori tinggi dan 21 siswa mengalami kejenuhan belajar dengan kategori sedang. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk dalam kategori subjek penelitian sebanyak 28 siswa dengan tingkat kejenuhan belajar yang tinggi dan sedang. Perlu dilakukan tindakan agar tingkat kejenuhan belajar siswa menurun.

C. Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Dalam Penelitian ini, penelitian melakukan *pre-test* terlebih dahulu sebelum melaksanakan tindakan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa. Pada *pre-test* kejenuhan belajar siswa diambil menggunakan skala kejenuhan belajar yang berisi 49 butir pernyataan dimana pernyataan-pernyataan tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Setelah melakukan *pre-test* selanjutnya dilakukan tindakan dan kemudian dilakukan *post test* yaitu

dengan skala kejenuhan belajar untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar setelah dilakukan tindakan. Berikut ini hasil *pre-test* yang telah dilaksanakan:

Tabel 8. Hasil *Pre-test* siswa

No.	Nama	Skor	Persentase	Kategori
1	MN	110	56%	Sedang
2	MW	149	76%	Tinggi
3	LN	117	60%	Sedang
4	AER	129	66%	Sedang
5	DT	123	63%	Sedang
6	TWP	127	65%	Sedang
7	SHF	122	62%	Sedang
8	NM	114	58%	Sedang
9	MF	154	79%	Tinggi
10	RF	113	58%	Sedang
11	RS	153	78%	Tinggi
12	GMP	150	77%	Tinggi
13	MS	126	64%	Sedang
14	MRW	119	61%	Sedang
15	FD	152	78%	Tinggi
16	ST	132	67%	Sedang
17	WL	120	61%	Sedang
18	FAS	122	62%	Sedang
19	IM	128	65%	Sedang
20	RF	123	63%	Sedang
21	MUT	126	64%	Sedang
22	VER	153	78%	Tinggi
23	NAF	132	67%	Sedang
24	NA	105	54%	Sedang
25	NOV	127	65%	Sedang
26	ANV	103	53%	Sedang
27	AAZ	151	77%	Tinggi
28	DM	125	64%	Sedang

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa dari 28 siswa, skor yang tertinggi adalah 154 dan skor terendah adalah 105 dengan rata-rata skor 128,75. Tabel diatas menunjukkan bahwa kejenuhan belajar siswa masih tergolong tinggi dan sedang.

Maka dari itu perlu adanya tindakan untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa agar mencapai tingkat yang rendah.

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan sebagai berikut :

1. Menyusun proposal, menyusun skala kejenuhan belajar, dan mengurus surat izin penelitian sebagai syarat penelitian.
2. Melaksanakan *pre-test* menggunakan skala kejenuhan belajar untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum tindakan.
3. Peneliti dan tim menyiapkan *games* yang akan digunakan untuk tindakan.
4. Penyusunan rencana pelaksanaan layanan (RPL) bimbingan dan konseling sebagai pedoman melaksanakan tindakan, penyusunan RPL ini bekerjasama dengan guru pembimbing / guru BK.
5. Peneliti dan guru pembimbing menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

D. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan

Pada bagian ini ditemukan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pelaksanaan tindakan.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

a. Siklus I

Perencanaan pada siklus pertama dimulai dengan menyusun 3 RPL BK untuk 3 kali tindakan. RPL disusun sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan. Penyusunan RPL berdasarkan pada diskusi bersama dengan guru BK SMK YPKK 2 Sleman. Peneliti dan guru pembimbing

menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk siklus pertama. Selain itu juga menyiapkan skala kejenuhan belajar yang nantinya digunakan sebagai *post-test I*.

b. Tindakan Siklus I

Terdapat tiga tindakan dalam tiga kali pertemuan pada siklus ini dengan rincian sebagai berikut :

1) Tindakan Pertama Siklus I

Tindakan pertama dilaksanakan pada Hari Senin tanggal 24 Juli 2017. Kegiatan dimulai pukul 14.00 WIB hingga 15.30 WIB bertempat di ruang kelas XII Ak 1 lantai satu SMK YPKK 2 Sleman. Sebelum kegiatan dilaksanakan peneliti bersama guru BK menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pelaksanaan *games* pertama yaitu *games* “miskin”.

Pada pertemuan kali ini peneliti juga berupaya untuk menjalin kedekatan antara semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan dibuka oleh guru BK diawali dengan pengenalan antara tim penelitian dengan siswa. Kemudian guru BK memberikan gambaran umum tentang kegiatan yang akan dilaksanakan selama beberapa hari kedepan. Guru BK memberikan informasi bahwa rangkaian kegiatan ini sebagai upaya untuk mengurangi kejenuhan belajar.

Kegiatan selanjutnya adalah guru BK menjelaskan mengungkapkan pengertian dan tujuan pelaksanaan *games*.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini diawali oleh guru BK dengan menanyakan bagaimana kegiatan belajar siswa pada hari tersebut. Awalnya para siswa terlihat ragu dan malu untuk menjawab, hal ini dikarenakan para siswa baru sekali berkumpul dan berasal dari kelas yang berbeda. Kemudian guru BK kembali mengulang pertanyaannya. Akhirnya siswa MW menjawab “Capai, bu. Hari ini pelajarannya banyak” dan beberapa siswa lain mengiyakan. Guru BK menanggapi dengan mengatakan bahwa hari pertama belajar setelah libur panjang memang terasa berat dan melelahkan.

Kegiatan selanjutnya adalah guru BK menjelaskan tentang kejenuhan belajar mulai dari penyebab hingga cara mengatasinya. Setelah penjelasan singkat, siswa diberi kesempatan untuk bertanya. Siswa NV, bertanya tentang bagaimana cara agar tidak mudah jenuh saat belajar. Kemudian guru BK menjelaskan bahwa ada banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi kejenuhan belajar, salah satunya menggunakan *games*. Selanjutnya Guru mengajak siswa untuk melaksanakan *games* “Miskin”.

Langkah pertama pelaksanaan *games* “Miskin” adalah membagi 28 siswa menjadi lima kelompok secara acak. Setelah siswa berkelompok, Guru BK menjelaskan aturan *games* “miskin” yaitu setiap kelompok harus berebut menjawab pertanyaan yang telah disiapkan, kelompok yang pertama bisa menjawab dan benar akan mendapatkan kesempatan mengambil kartu yang berisi skor atau kartu yang bertuliskan miskin. Skor dalam kartu bervariasi mulai dari 5, 10, 20, 25, 50 dengan pembagian yang berbeda-beda. Jika ada kelompok yang mengambil kartu miskin, maka skor yang telah dikumpulkan akan hangus. Kelompok yang berhasil mengumpulkan skor hingga 200 akan dianggap sebagai pemenang.

Pemenang permainan ini adalah kelompok 4 dengan total perolehan skor 200 tanpa pernah memperoleh kartu miskin. Secara berurutan peringkat kedua hingga terakhir adalah kelompok 1 dengan skor akhir 150, kelompok 2 dengan skor akhir 95, kelompok 3 dengan skor akhir 20, dan kelompok 5 dengan perolehan skor akhir 0.

Ketika proses pelaksanaan *games* kelompok 2 sering menjawab namun karena mendapat kartu “miskin”, skor yang telah dikumpulkan hangus. Kelompok 1 juga sering menjawab dan mendapat skor tinggi dan tidak pernah mendapat kartu

miskin. Kelompok 5 merupakan kelompok yang kurang aktif dalam menjawab, berhasil mengumpulkan skor hingga 65 namun harus hangus karena mendapat kartu miskin. Kelompok 3 adalah kelompok yang paling pasif, mereka hanya sekali menjawab dan mendapatkan skor 20.

Selama *games* berlangsung, terdapat beberapa siswa yang semangat mengikuti. Diantaranya adalah siswa RS, WL, SHF, DT, dan MW. sementara siswa lain terlihat pasif.

Games berlangsung selama 45 menit dan diakhiri dengan diskusi mengenai hambatan-hambatan yang terjadi.

c) Kegiatan Penutup

Disampaikan bahwa kegiatan akan segera berakhir, lalu siswa diminta mengemukakan kesan dari pelaksanaan *games*. Setelah itu menyampaikan kegiatan lanjutan mengenai waktu dan tempat kegiatan selanjutnya. Sebelum acara ditutup seluruh anggota berdoa bersama, kemudian guru BK mengucapkan ucapan terimakasih atas partisipasi siswa.

2) Tindakan Kedua Siklus I

Tindakan kedua dilaksanakan pada Hari Kamis 27 Juli 2017. Kegiatan ini dimulai pada pukul 12.15 WIB hingga 13.00 WIB. Kegiatan ini bertempat di kelas VI Ak 2 lantai 2 SMK YPKK 2 Sleman pada jam istirahat.

Pada tindakan ini dilaksanakan *games* Kursi Tumpuan (Geser Kursi). Pertemuan kali ini memiliki waktu yang cukup singkat, oleh karena itu tidak semua siswa melaksanakan *games*. hal ini bertujuan agar terdapat waktu untuk berdiskusi.

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan ini dibuka oleh guru BK dengan ucapan salam dan dilanjutkan dengan melakukan presensi siswa. Terdapat satu siswa yang tidak hadir yaitu VER dikarenakan sakit. Pada pertemuan kali ini siswa diperbolehkan untuk membawa makanan maupun minuman. Disamping agar siswa tidak lemas karena lapar, hal ini bertujuan agar suasana lebih santai dan lebih akrab.

b) Kegiatan Inti

Pertama-tama guru BK menjelaskan tentang tata cara pelaksanaan *games*. Kemudian siswa diberikan display gambar agar lebih mengerti bagaimana cara melaksanakan *games* tersebut. Setelah siswa mengerti maka guru BK meminta perwakilan siswa untuk melaksanakan *games* tersebut. Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa *games* ini tidak bisa dilakukan oleh semua siswa karena keterbatasan waktu dan siswa yang tidak ikut diminta mengamati kegiatan yang

berlangsung. Dipilih empat siswa laki-laki untuk melakukan *games* ini yaitu ANV, IM, FD, dan DM.

Pada awalnya para siswa terlihat tidak yakin apakah *games* ini bisa dilakukan. Bahkan banyak siswa yang mengatakan temannya akan jatuh saat kursi ditarik. Siswa yang tidak melakukan *games* diminta untuk mendekat agar dapat mengamati lebih jelas. FD terlihat takut dan berulang kali mencari alasan agar tidak melakukan *games* ini. Namun setelah dibujuk dan disemangati oleh teman-temannya ia akhirnya mau melaksanakan *games* tersebut. *Games* dimulai dengan FD dengan posisi tidur kayang di kursi dilanjutkan oleh DM tidur kayang di sebelah FD membentuk huruf “L” dengan kepala menindih paha FD. Setelah itu dilanjutkan oleh RS dan IM dengan pola yang sama sehingga membentuk persegi. Setelah keempat siswa itu siap guru BK meminta bantuan peneliti untuk menarik satu persatu kursi. Akhirnya setelah semua kursi ditarik keempat siswa tersebut tidak jatuh dan *games* ini berhasil dilaksanakan. Setelah *games* selesai siswa bertepuk tangan menandakan *games* telah nerjalan denga lancar.

Setelah *games* selesai siswa diminta duduk kembali dan diajak untuk berdiskusi membahas *games* yang baru saja dilaksanakan. Guru BK bertanya kepada FD tentang kesan yang

ia rasakan saat mengikuti *games* ini. FD menjawab dengan mengatakan pada awalnya ia tidak yakin dan takut karena jika jatuh maka pasti akan terasa sakit. Kemudian IM berkata bahwa pada mulanya ia juga tidak yakin *games* ini akan berhasil, namun ternyata berhasil. Setelah berdiskusi diperoleh hasil bahwa *games* ini berguna untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi kecemasan dan menambah optimisme.

c) Kegiatan Penutup

Bersamaan dengan bunyi bel tanda masuk kelas, kegiatan ini diakhiri. Sebelum diakhiri, disampaikan bahwa akan ada kegiatan selanjutnya yang akan dilaksanakan pada Hari Sabtu tanggal 29 Juli 2017. Peneliti dan tim mengucapkan terima kasih pada siswa serta memimpin doa bersama untuk mengakhiri kegiatan.

3) Tindakan Ketiga Siklus I

Tindakan ini dilaksanakan pada Hari Sabtu tanggal 29 Juli 2017, dimulai pukul 13.45 WIB hingga 14.45 WIB bertempat di ruang kelas XII Ak.3 lantai 1 SMK YPKK Sleman.

Pada tindakan ini, peneliti dan Guru BK menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melaksanakan *games*. Permainan kali ini adalah permainan yang bernama “*Out Of The Box*”.

a) Kegiatan Pembuka

Pertama-tama guru BK mengucapkan salam dan menanyakan kabar pada siswa, dilanjutkan dengan presensi. Pada tindakan ini, semua siswa hadir. Selanjutnya guru BK menyampaikan bahwa hari ini akan melaksanakan *games* yang bernama “*Out Of The Box*”.

Pada pertemuan ini diawali dengan siswa diminta saling memijat pundak teman disampingnya agar setiap peserta lebih semangat dan lebih akrab pada kegiatan yang akan berlangsung.

b) Kegiatan Inti

Guru BK mengajak siswa untuk bermain *games Out Of The Box*. Permainan dimulai dengan menjelaskan tata cara permainan. Kemudian setelah siswa mengerti, mereka dikelompokkan secara acak. Siswa terbagi menjadi empat kelompok. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mempersiapkan alat tulis. Setelah itu guru BK memintan tiap kelompok untuk berdiskusi dan menuliskan manfaat dari “pulpen” yang diberi waktu lima menit. Setelah itu keempat kelompok tersebut diminta mempresentasikan hasil diskusi mereka. Kelompok 1 yang pertama mempresentasikan hasil diskusi mereka menghasilkan 17 fungsi pulpen. Setelah itu kelompok 2 menghasilkan 11 fungsi pulpen, kelompok 3

menghasilkan 12 fungsi pulpen dan kelompok 4 menghasilkan 15 fungsi pulpen. *Games* ini dimenangkan oleh kelompok 1 yang paling banyak menghasilkan fungsi pulpen. Dalam *games* kali ini diketahui bahwa sebagian besar siswa masih bingung dan belum maksimal dalam mencari fungsi pulpen. Mereka hanya menulis fungsi pulpen secara umum seperti menulis dan menggambar.

Melihat hal tersebut peneliti dan guru BK berdiskusi dan memutuskan mengajak siswa megulagi *games* ini. Kali ini sebelum *games* dimulai peneliti memberi contoh beberapa fungsi pulpen diantaranya untuk pengganti gagang sikat gigi dan untuk sedotan. Beberapa siswa terlihat mulai mengerti maksud dari *games* ini. Siswa AB bertanya kepada guru BK, “Jadi kita bisa menuliskan fungsi pulpen seaneh mungkin ya?”. Kemudian Guru BK menjawab, “Tentu saja boleh, asalkan masuk akal”. Setelah mendengar dan memahami penjelasan tersebut para siswa terlihat semangat dan lebih antusias ingin mencoba *games* ini lagi.

Kali ini objek yang digunakan bukan lagi pulpen namun diganti dengan penggaris. Permainan kali ini dilaksanakan dengan waktu yang lebih sedikit yaitu tiga menit. Setelah selesai semua kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi

mereka. Kali ini kelompok 2 berhasil menjadi pemenang dengan menghasilkan 23 fungsi penggaris diikuti kelompok 1 dengan 19 fungsi penggaris, kelompok 4 dengan 13 fungsi penggaris dan kelompok 3 dengan 12 fungsi penggaris.

Setelah selesai melaksanakan permainan, siswa diminta mengemukakan kesan atas kegiatan ini. Kemudian dijelaskan sedikit mengenai kreatifitas dan hubungannya dengan kejenuhan belajar yang intinya adalah semakin kita berfikir kreatif maka kita dapat mencari cara agar tidak bosan belajar.

c) Kegiatan Penutup

Tindakan ini ditutup dengan tepuk tangan bersama. Selanjutnya siswa diminta untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing, lalu dibagikan skala kejenuhan belajar sebagai *post-test I*. Siswa diminta untuk mengisi dengan jujur. Setelah semuanya selesai, guru BK mengajak doa bersama dilanjutkan salam dan siswa dipersilahkan untuk kembali ke rumah masing-masing.

2. Hasil Tindakan Siklus I

Hasil dari tiga tindakan pada siklus I dalam penelitian ini dapat dilihat dari pengamatan dan *post-test I*. Pemberian *post-test I* dilaksanakan setelah kegiatan ketiga yaitu pada hari Sabtu, 29 Juli 2017. Data kejenuhan belajar setelah dilakukan *post-test I* dari 28 siswa, skor tertinggi 146 dan skor terendah 91. Penurunan skor kejenuhan belajar siswa setelah dilakukan *post-test I* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 9. Penurunan Skor Kejenuhan Belajar Siswa (siklus I)

No	Nama	Pratindakan		Siklus I		Jumlah Penurunan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	MN	110	Sedang	101	Sedang	9
2	MW	149	Tinggi	131	Sedang	18
3	LN	117	Sedang	105	Sedang	12
4	AER	129	Sedang	112	Sedang	17
5	DT	123	Sedang	115	Sedang	8
6	TWP	127	Sedang	125	Sedang	2
7	SHF	122	Sedang	102	Sedang	20
8	NM	114	Sedang	95	Rendah	19
9	MF	154	Tinggi	138	Sedang	16
10	RF	113	Sedang	101	Sedang	12
11	RS	153	Tinggi	110	Sedang	43
12	GMP	150	Tinggi	125	Sedang	25
13	MS	126	Sedang	117	Sedang	9
14	MRW	119	Sedang	92	Rendah	27
15	FD	152	Tinggi	115	Sedang	37
16	ST	132	Sedang	116	Sedang	16
17	WL	120	Sedang	94	Rendah	26
18	FAS	122	Sedang	115	Sedang	7
19	IM	128	Sedang	110	Sedang	18
20	RF	123	Sedang	107	Sedang	16
21	MUT	126	Sedang	108	Sedang	18

22	VER	153	Tinggi	140	sedang	13
23	NAF	132	Sedang	114	sedang	18
24	NA	105	Sedang	97	rendah	8
25	NOV	127	Sedang	108	sedang	19
26	ANV	103	Sedang	91	rendah	12
27	AAZ	151	Tinggi	146	sedang	5
28	DM	125	Sedang	97	rendah	28

Kategori skor kejenuhan belajar :

Tinggi : $X > 98$

Sedang : $98 \leq X \leq 147$

Rendah : $X < 147$

Berdasarkan pada hasil *post-test I* dapat diketahui bahwa terjadi penurunan skor rata-rata dari 128,75 sebelum tindakan menjadi 111,67 setelah dilakukannya tindakan. Terdapat enam siswa yang skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah. Jika diprosentasekan maka 21% dari seluruh subjek berada pada kategori rendah.

Hasil tersebut sudah menunjukkan adanya penurunan skor dari hasil *pre-test*. Penurunan skor rata-rata mencapai 17,07 poin atau 9% dari skor total 196 poin. Meskipun skor rata-rata siswa masih dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil skor rata-rata pada siklus pertama dapat diidentifikasi bahwa *games* dapat mengurangi kejenuhan belajar pada siswa. Namun penurunan kejenuhan belajar pada siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengadakan siklus kedua.

3. Observasi/Pengamatan Siklus I

Berdasarkan observasi pada pelaksanaan siklus 1 secara keseluruhan dapat dikatakan berjalan dengan lancar. Pada tindakan I siklus 1 diamati siswa terlihat masih canggung dalam melaksanakan *games*. Tingkat antusiasme masih kurang dan siswa masih terlihat mencoba menyesuaikan diri dengan kegiatan yang mereka lakukan.

Pada tindakan kedua, siswa mulai terlihat memiliki antusiasme yang cukup tinggi. Siswa juga terlihat tidak lagi canggung dalam melaksanakan *games*, akibatnya *games* dapat berjalan dengan lancar. Pada tindakan ini terjadi hambatan pada waktu pelaksanaan. Kegiatan dilaksanakan pada jam istirahat yang notabene memiliki waktu singkat.

Tindakan ketiga, siswa sudah mulai lancar dalam mengikuti kegiatan. Guru BK tidak perlu menjelaskan lebih lama karena siswa cepat memahami instruksi. Proses diskusi terlihat lebih panjang dan intensitas komunikasi antar siswa terlihat lebih besar.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada pelaksanaan tindakan. Refleksi dilaksanakan melalui diskusi antar peneliti dan guru pembimbing berdasarkan hasil observasi selama siklus I. Ditemukan beberapa kekurangan dalam proses pelaksanaan *games* dalam upaya mengurangi kejenuhan belajar. Namun, secara keseluruhan kegiatan pada siklus I sudah berjalan lancar karena siswa sudah memiliki antusiasme yang

tinggi, dapat melaksanakan intruksi dengan baik dan pada tindakan ke tiga diskusi berjalan dengan baik meskipun terdapat beberapa kekurangan didalamnya. Beberapa kekurangan yang ada pada siklus I yaitu :

1. Beberapa siswa masih terlihat canggung dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan. Hal ini terjadi karena kegiatan ini baru pertama kali mereka lakukan dan tingkat keakraban masih kurang.
2. Pemahaman tiap aspek kejenuhan belajar perlu lebih ditekankan agar siswa lebih mengerti beberapa penyebab kejenuhan belajar yang mereka alami. Tiap melakukan *games* akan dicantumkan aspek kejenuhan belajar. Untuk mengatasi kekurangan - kekurangan yang ada pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada siklus II, perbaikan-perbaikan tersebut adalah :

1. Peneliti dan tim berusaha membuat suasana nyaman dan membentuk keakraban lebih dalam dengan siswa.
2. Membuat strategi agar aspek-aspek kejenuhan belajar dapat lebih tekankan. Cara yang dilakukan adalah :
 - a. Melakukan diskusi setelah dilaksanakan *games* pada tiap tindakan yang membahas poin-poin berupa aspek kejenuhan belajar
 - b. Aspek yang dibahas adalah aspek yang berkaitan dengan *games* yang telah dilakukan yaitu :
 - 1) Pada *games* miskin dibahas aspek bosan, tidak bersemangat dan letih.

- 2) Pada *games* kursi tumpuan (geser kursi) dibahas aspek cemas dengan hasil belajar, memaksakan diri dalam belajar, dan merasa usaha belajar tidak membuahkan hasil.
- 3) Pada *games out of the box* dibahas aspek, belajar tidak bervariasi, suasana belajar tidak berubah-ubah, dan belajar di tempat tertentu.
- 4) Pada siklus II peneliti menambah satu *games* lagi. *Games* ini bernama kalimat rusak. *Games* ini disiapkan untuk mengatasi aspek lingkungan yang kompetitif sehingga menuntut belajar lebih keras.

Hasil *post-test I* menunjukkan bahwa adanya penurunan skor rata-rata siswa dari pra-tindakan/*pre-test* sampai setelah tindakan ketiga siklus pertama. Kemudian pada kategorisasi siswa sebelumnya tujuh orang siswa berada pada kategori tinggi mengalami penurunan menjadi rendah dan lima berada pada kategori sedang mengalami penurunan menjadi rendah. Ini membuktikan bahwa teknik tersebut mampu menurunkan kejenuhan belajar siswa, namun penurunan ini belum mencapai target yang ditentukan yaitu minimal 70% siswa berada pada kategori rendah. Maka dari itu perlu adanya tindakan berikutnya untuk mencapai target yang telah ditentukan.

5. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Siklus II

Perencanaan pada siklus ini dimulai dengan menyusun RPL BK untuk 3 kali tindakan. Penyusunan RPL dilakukan dengan berdiskusi kepada guru BK SMK YPKK 2 Sleman. Selanjutnya peneliti

mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan tindakan. Pada siklus ini *games* yang dilakukan tiap tindakan sama dengan *games* pada siklus pertama namun beberapa hal kembali dipersiapkan dan diperbaiki seperti materi untuk *games* “miskin”, dan kaimat untuk bahan *games* “kalimat rusak”.

Persiapan juga dilakukan untuk proses pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru BK menganggap proses diskusi setelah *games* dilaksanakan adalah cara yang efektif untuk memberi pemahaman terhadap siswa. Pada proses diskusi dicantumkan poin-poin berupa aspek kejenuhan belajar yang sesuai/relevan masing-masing *games*. Peneliti menyiapkan *post-test II* sebagai pembandingan dengan siklus sebelumnya.

b. Tindakan Siklus II

Dalam siklus I terdapat 3 tindakan dalam 3 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut :

1) Tindakan Pertama Siklus II

Tindakan ini dilaksanakan pada Hari Selasa, 1 Agustus 2017, dimulai pukul 14.00 WIB hingga pukul 15.30 WIB bertempat di ruang kelas XII Ak.2 lantai 1 SMK YPKK Sleman.

Pada tindakan ini, peneliti dan Guru BK menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melaksanakan *games*. Kali ini *games* yang digunakan sama dengan pada siklus sebelumnya yaitu *games* “Miskin”. *Games* ini mengalami beberapa perbaikan

diantaranya adalah jika sebelumnya siswa terlihat berebut saat menjawab, maka kali ini ditunjuk perwakilan pada masing-masing kelompok yang bertugas untuk mengangkat tangan dan menjawab. Perwakilan kelompok yang pertama kali mengangkat tangan akan dipersilahkan menjawab. Diskusi pada tidakan kali ini membahas tiga aspek kejenuhan belajar yaitu bosan, tidak bersemangat, dan letih.

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan dibuka dengan salam dan berdoa bersama. Selanjutnya guru BK menanyakan kabar pada siswa tentang kejenuhan belajar mereka. Guru BK mengatakan, “Bagaimana dampak kegiatan kita kemarin? Apakah masih merasa jenuh dalam belajar?”. Kemudian beberapa siswa seperti DT, TWP, dan MS memberikan tanggapan yang intinya bahwa kegiatan yang telah dilakukan kemarin mengurangi kejenuhan belajar mereka, namun berdampak sedikit. Kemudian guru BK kembali mengajak siswa untuk melaksanakan *games* dan berharap *games* kali ini lebih berdampak mengurangi kejenuhan belajar.

b) Kegiatan Inti

Guru BK menjelaskan mekanisme *games*, selanjutnya membentuk kelompok. Kali ini siswa dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang.

Pada *games* kali ini pemenangnya adalah kelompok 2, disusul secara berurutan adalah kelompok 1, kelompok 3, dan kelompok 4. Berbeda dengan kegiatan sebelumnya, *games* kali ini diikuti oleh seluruh kelompok dengan antusiasme yang cukup tinggi. Siswa MN, MF, NOV dan ST adalah siswa yang terlihat sangat bersemangat.

Skor yang diperoleh tiap kelompok cukup tinggi kelompok 2 sebagai pemenang mendapat jumlah skor maksimal 200 sedangkan kelompok 1, 3, dan 4 secara berurutan mendapat skor 175, 155, dan 90. Dapat dikatakan kelompok 2 menjadi pemenang karena beruntung selalu mengambil skor tinggi ketika berhasil menjawab.

Setelah permainan selesai guru BK mengajak siswa untuk berdiskusi. Sebelum diskusi dimulai guru BK memberikan selamat kepada kelompok 2 karena telah menjadi pemenang dan mengapresiasi kelompok lain karena *games* kali ini berjalan dengan meriah.

Pada diskusi kali ini guru BK menjelaskan bahwa kejenuhan belajar dapat terjadi diantaranya karena letih, bosan dan tidak bersemangat. Selanjutnya guru BK menyampaikan pada siswa bahwa saat melaksanakan *games* siswa terlihat sangat bersemangat. Guru BK mengajak siswa untuk

menerapkan semangat seperti ketika melaksanakan *games* pada kegiatan belajar mereka. Melalui permainan ini diharapkan siswa dapat mengatasi kebosanannya dan lebih bersemangat dalam belajar. Disampaikan pula ketika melakukan suatu hal dengan semangat maka tubuh tidak akan mudah letih. Selanjutnya diselipkan kiat-kiat agar tidak letih ketika belajar disamping menjaga semangat belajar siswa disarankan untuk beristirahat yang cukup, menjaga pola makan dan selalu berfikir positif.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan kali ini ditutup dengan bertepuk tangan bersama-sama. Selanjutnya guru BK berpesan kepada siswa agar melakukan apa yang telah didiskusikan tadi. Disampaikan akan dilakukan tindakan selanjutnya pada hari Kamis. Siswa diminta untuk mempersiapkan diri. Kegiatan ditutup dengan berdoa bersama.

2) Tindakan Kedua Siklus II

Tindakan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Agustus 2017, dimulai pukul 14.00 WIB hingga pukul 15.45 WIB bertempat di ruang kelas XI Ak.1 lantai 2 SMK YPKK Sleman.

Pada tindakan ini, peneliti dan Guru BK menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melaksanakan *games*. Kali ini

dulaksanakan dua *games* yaitu *games* “Kursi Tumpuan (Geser Kursi)” dan “kalimat rusak”. Diskusi pada tindakan kali ini membahas aspek kejenuhan belajar yaitu cemas dengan hasil belajar, merasa usaha belajar tidak membuahkan hasil dan memaksakan diri dalam belajar pada *games* Kursi Tumpuan (geser kursi) dan aspek lingkungan yang kompetitif sehingga menuntut usaha lebih keras pada *games* kalimat rusak.

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan ini dibuka dengan berdoa dan ucapan salam. Selanjutnya guru BK memeriksa apakah ada siswa yang tidak hadir atau tidak sehat. Kemudian dijawab oleh siswa bahwa semua hadir dan tidak ada yang sakit.

Guru BK menyampaikan bahwa kali ini akan melaksanakan dua permainan yaitu Kursi Tumpuan (Geser Kursi) dan Kalimat Rusak.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dibuka dengan menjelaskan mekanisme permainan pertama yaitu Kursi Tumpuan (Geser Kursi). Karena *games* ini pernah dilakukan maka tidak butuh waktu lama untuk menjelaskan. Pada permainan kali ini terdapat delapan orang yang terdiri dari empat orang laki-laki dan empat orang perempuan. Kembali tidak semua siswa ikut melaksanakan

permainan ini. Hal ini dikarenakan permainan ini membutuhkan siswa yang memiliki postur tubuh yang sama dan memiliki keberanian. *Games* dimulai dengan empat subjek laki-laki yaitu MF, RS, AN dan IM. Percobaan kedua dilakukan oleh empat orang siswi yaitu MN, WL, NA dan MUT. MUT dan WL dari awal terlihat ingin mencoba *games* ini sedangkan MN dan NA sebenarnya tidak terlalu ingin melakukan *games* ini namun karena permintaan teman-temannya akhirnya mereka mau. Keempat siswi itu terlihat ragu-ragu saat memulai. Awalnya siswi MRW ingin ikut namun karena postur tubuhnya kurang tinggi maka tidak diperbolehkan mengikuti *games* karena dapat membahayakan siswa lain. MN memulai terlebih dahulu dilanjutkan WL, NA, dan MUT. Ketika kursi akan ditarik mereka terlihat masih takut bahkan meminta untuk membatalkan *games* ini. Namun setelah dimotivasi oleh guru BK dan teman-teman akhirnya mereka kembali berani melakukan *games* ini. Setelah kursi ditarik satu persatu akhirnya permainan berhasil dilakukan. Secara spontan seluruh siswa bertepuk tangan atas keberhasilan *games* ini.

Setelah *games* ini selesai guru BK mengajak siswa untuk berdiskusi. Siswa laki-laki yang menjadi pelaku *games* kali ini mengatakan sudah tidak cemas dan takut lagi melakukan

permainan ini. Sedangkan empat siswa perempuan yang melaksanakan permainan ini mengatakan awalnya masih takut dan pesimis bahwa mereka tidak akan berhasil. Siswa lain yang tidak ikut melaksanakan permainanpun awalnya merasa para siswa perempuan tidak akan berhasil namun setelah dilakukan ternyata baik siswa laki-laki maupun siswa perempuan telah berhasil melaksanakan permainan ini. Kesimpulan yang diperoleh pada kegiatan ini adalah bahwa kecemasan dan perasaan pesimis pasti akan selalu muncul oleh karena itu perlu ada keyakinan dalam melakukannya. Guru BK menghubungkan bahwa saat belajarpun pasti akan mengalami kecemasan dengan hasil belajar dan juga sering merasa usaha belajar tidak membuahkan hasil oleh karenanya hal semacam itu harus diatasi dengan menambah keyakinan dan kepercayaan diri. Guru BK menjelaskan pula bahwa siswa RR tidak diperbolehkan mengikuti permainan karena dapat membahayakan dirinya jika dipaksakan. Selanjutnya guru BK menghubungkan apa yang terjadi pada MRW dengan kegiatan belajar. Dijelaskan bahwa kadang seseorang terlalu memaksakan diri dalam belajar. Kemudian guru BK kembali menjelaskan bahwa kejenuhan belajar dapat terjadi karena terlalu memaksakan diri dalam belajar.

Setelah selesai dilakukan diskusi guru BK mengajak siswa untuk melakukan *games* selanjutnya yaitu kalimat rusak. Kegiatan dimulai dengan menjelaskan aturan *games*. Aturan dalam *games* ini adalah siswa diminta untuk membentuk kelompok yang terdiri dari dua orang, salah satu anggotanya berperan sebagai bos dan yang lain menjadi pegawai. Guru BK memberikan kertas berisi kalimat kepada siswa yang berperan sebagai bos. Bos bertugas memberi perintah kepada pegawai untuk menyusun huruf-huruf dalam kartu yang telah disediakan menjadi kata ke dalam kolom. *Games* ini dibatasi dengan waktu sekitar tiga sampai lima menit. Setelah itu *games* diulangi kembali dengan menukar peran antara bos dan pegawai. Kelompok yang tercepat menyelesaikan tugas adalah pemenangnya.

Ketika *games* berlangsung, para siswa yang berperan menjadi bos mulai memberi perintah pada pegawainya. Terlihat beberapa siswa canggung ketika menjadi bos, dan beberapa terlihat memerankan dengan baik tanpa merasa canggung dengan “pegawainya”. Sementara itu siswa yang menjadi pegawai terlihat tidak suka ketika diberi perintah, seperti DT yang terlihat marah. Siswa NOV dan AER terlihat tergesa-gesa ketika diperintah oleh bos mereka. Disisi lain, siswa yang

menjadi bos terlihat tidak sabar karena melihat pegawainya tidak cakap dalam melaksanakan perintahnya.

Games dihentikan setelah berlangsung selama lima menit. Pada *games* kali ini, tidak ada kelompok yang menjadi pemenang. Selanjutnya *games* kembali dimulai dengan bertukar peran, bos menjadi pegawai sebaliknya pegawai menjadi bos. Siswa yang sebelumnya merasa diperlakukan tidak baik oleh bosnya terlihat berusaha membalas, bahkan siswa sampai membentak pegawainya seperti yang dilakukan oleh DT kepada NOV. Beberapa siswa terlihat baik dalam bekerja sama, seperti MRW dan MT yang akhirnya dapat menyelesaikan tugas sehingga menjadi pemenang.

Setelah *games* ini selesai, guru BK mengajak semua siswa untuk diskusi bersama. Dimulai dengan kesan setelah melakukan *games*, lalu siswa MRW dan MT sebagai pemenang diminta untuk mengemukakan pendapatnya. Mereka menyatakan dapat memenangkan *games* karena dilakukan dengan sabar dan tidak tergesa-gesa. DT dan NOV yang terlihat kurang baik saat *games* pun diminta pendapatnya, menurut mereka kegagalan terjadi karena dari awal sudah terbawa emosi sehingga pekerjaannya menjadi kacau. DT juga mengatakan ketika melihat kelompok lain yang hampir menyelesaikan

permainan ia merasa panik dan meminta NOV untuk bekerja lebih keras namun hasilnya sia-sia. Melihat hal tersebut guru BK mengatakan jika melakukan hal dengan tergesa-gesa maka tidak akan membuahkan hasil. Sekeras apapun mencoba jika tidak tenang dalam melakukannya maka hasilnya akan kurang optimal. Kemudian guru BK menghubungkan dengan kegiatan belajar, ia mengatakan kadang kita melihat teman yang lebih pintar merasa harus mengunggulinya dengan belajar lebih keras atau bahkan terlalu keras. Hal tersebut justru tidak membuat kita semakin pintar malah membuat kita bosan belajar.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan ditutup dengan tepuk tangan bersama. Guru BK kembali berpesan agar para siswa lebih percaya diri serta tidak cemas dengan belajarnya namun diingatkan pula agar para siswa tidak memaksakan diri dalam belajar. Setelah berdoa bersama siswa dipersilahkan untuk kembali ke rumah masing-masing.

3) Tindakan Ketiga siklus II

Tindakan ini dilaksanakan pada Hari Sabtu, 5 Agustus 2017, dimulai pukul 12.30 WIB hingga pukul 13.30 WIB bertempat di ruang kelas XII Ak.2 lantai 1 SMK YPKK Sleman.

Pada tindakan ini, peneliti dan Guru BK menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melaksanakan *games*. Kali ini

games yang digunakan sama dengan siklus sebelumnya yaitu permainan “*Out Of The Box*”. Tindakan kali ini dipersiapkan untuk mengurangi tiga aspek dalam kejenuhan belajar yaitu belajar tidak bervariasi, belajar di tempat tertentu dan suasana belajar yang tidak berubah-ubah.

d) Kegiatan Pembuka

Kegiatan ini dibuka dengan ucapan salam dan berdoa bersama. Selanjutnya dilakukan presensi siswa. Pada tindakan kali ini semua siswa hadir. Kemudian dijelaskan bahwa pada kegiatan kali ini adalah melaksanakan *games* “*Out Of The Box*”.

e) Kegiatan Inti

Pertama-tama guru BK menjelaskan bahwa pada *games* kali ini adalah *games* tentang kreativitas. Sebelum permainan dimulai siswa diajak menonton video grup musik *Walk OF The Moon* yang membawakan lagu *Somebody That I used to Know* menggunakan hanya satu alat musik yaitu gitar namun dapat menghasilkan irama yang bagus. Setelah pemutaran video selesai, siswa dimintai pendapatnya. Beberapa siswa menanggapi yang intinya video tersebut menarik dan group band yang bermain sangat kreatif.

Setelah selesai memutar video, guru BK mengajak siswa untuk bermain *games Out Of The Box*. Permainan dimulai

dengan menjelaskan tata cara permainan. Siswa dibagi menjadi empat kelompok. Kemudian masing-masing kelompok diminta untuk mempersiapkan alat tulis. Setelah itu guru BK meminta tiap kelompok untuk berdiskusi dan menuliskan manfaat dari “meja” yang diberi waktu lima menit. Setelah itu keempat kelompok tersebut diminta mempresentasikan hasil diskusi mereka. Kelompok 1 yang pertama mempresentasikan hasil diskusi mereka menghasilkan 15 fungsi pulpen. Setelah itu kelompok 2 menghasilkan 17 fungsi pulpen, kelompok 3 menghasilkan 15 fungsi pulpen dan kelompok 4 menghasilkan 20 fungsi pulpen. *Games* ini dimenangkan oleh kelompok 4 yang paling banyak menghasilkan fungsi meja.

Setelah *games* selesai siswa diajak berdiskusi. Hasil dari diskusi kali ini intinya adalah bahwa kreatifitas akan muncul ketika siswa berfikir di luar batas dan tidak terfokus pada satu hal saja. Guru BK kemudian mengaitkan kreativitas dengan belajar. Ketika seseorang yang belajar dengan cara yang tidak bervariasi biasanya lebih mudah mengalami kejenuhan belajar. Di sisi lain belajar di suatu tempat tertentu seperti duduk di bangku yang sama dan suasana belajar yang tidak berubah ubah akan semakin membuat seseorang jenuh belajar. Dengan demikian guru BK mengajak siswa agar dapat mengatasi beberapa

penyebab kejenuhan belajar tersebut dengan menggunakan cara-cara yang kreatif. Hal kecil yang dapat dilakukan diantaranya dengan berpindah tempat duduk dan menata kembali ruang belajar di rumah.

f) Kegiatan Penutup

Kegiatan ini ditutup dengan ucapan salam dan doa bersama. Sebelum berdoa bersama peneliti meminta siswa untuk mengisi angket *post-test II* pada beberapa hari mendatang. Peneliti dan guru Bk juga berpesan agar siswa lebih semangat dalam belajar serta berharap siswa dapat mengatasi kejenuhan belajar mereka. *Post-Test II* dilakukan pada hari Rabu, 9 Agustus 2017. Hal ini dimaksudkan agar peneliti dapat melakukan observasi dan wawancara terhadap siswa terlebih dahulu sehingga dapat diketahui efek *games* dalam menurunkan kejenuhan belajar siswa.

6. Hasil Tindakan Siklus II

Hasil dari tindakan pada siklus kedua dalam penelitian ini dapat dilihat dari pengamatan dan *post-test II*. Pemberian *post-test II* dilaksanakan setelah kegiatan tindakan 3 yaitu pada Hari Rabu, 9 Agustus 2017 pukul 14.00-14.45 WIB bertempat di ruang kelas XI Ak 1 SMK YPKK 2 Sleman. Data kejenuhan belajar siswa setelah dilakukan *post test II* dari 28 siswa, skor tertinggi adalah 140 dan skor terendah adalah 82. Berdasarkan hasil *post test*

II sudah menunjukkan adanya penurunan hasil dibandingkan dengan *post test*

I . Skor rata rata yang dicapai siswa dalam kategori rendah yaitu 96,71.

Penurunan skor kejenuhan belajar dari *pre-test* hingga *post test II* dapat dilihat

dari tabel berikut :

Tabel 10. Hasil Pengisian Skala Kejenuhan Belajar Pratindakan, Siklus I, Siklus II

No	Nama	Pratindakan		Siklus I		Siklus II		Penurunan	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	<i>Post test I</i>	<i>Post test II</i>
1	MN	110	sedang	101	sedang	86	rendah	9	15
2	MW	149	tinggi	131	sedang	117	sedang	18	14
3	LN	117	sedang	105	sedang	91	rendah	12	14
4	AER	129	sedang	112	Sedang	94	rendah	17	18
5	DT	123	sedang	115	Sedang	84	rendah	8	31
6	TWP	127	Sedang	125	Sedang	117	sedang	2	8
7	SHF	122	Sedang	102	Sedang	81	rendah	20	21
8	NM	114	Sedang	95	Rendah	85	rendah	19	10
9	MF	154	Tinggi	138	Sedang	114	sedang	16	24
10	RF	113	Sedang	101	Sedang	82	rendah	12	19
11	RS	153	Tinggi	110	Sedang	93	rendah	43	17
12	GMP	150	Tinggi	125	Sedang	119	sedang	25	6
13	MS	126	Sedang	117	Sedang	86	rendah	9	31
14	MRW	119	Sedang	92	Rendah	89	rendah	27	3
15	FD	152	Tinggi	115	Sedang	92	rendah	37	23
16	ST	132	Sedang	116	Sedang	89	rendah	16	27
17	WL	120	Sedang	94	Rendah	93	rendah	26	1
18	FAS	122	Sedang	115	Sedang	93	rendah	7	22
19	IM	128	Sedang	110	Sedang	96	rendah	18	14
20	RF	123	Sedang	107	Sedang	91	rendah	16	16
21	MUT	126	Sedang	108	Sedang	92	rendah	18	16
22	VER	153	Tinggi	140	Sedang	129	sedang	13	11
23	NAF	132	Sedang	114	Sedang	108	sedang	18	6
24	NA	105	Sedang	97	Rendah	90	rendah	8	7
25	NOV	127	Sedang	108	Sedang	88	rendah	19	20
26	ANV	103	Sedang	91	Rendah	91	rendah	12	11
27	AAZ	151	Tinggi	146	Sedang	140	sedang	5	6
28	DM	125	Sedang	97	Rendah	89	rendah	28	8

Kategori skor kejenuhan belajar :

Tinggi : $X > 98$

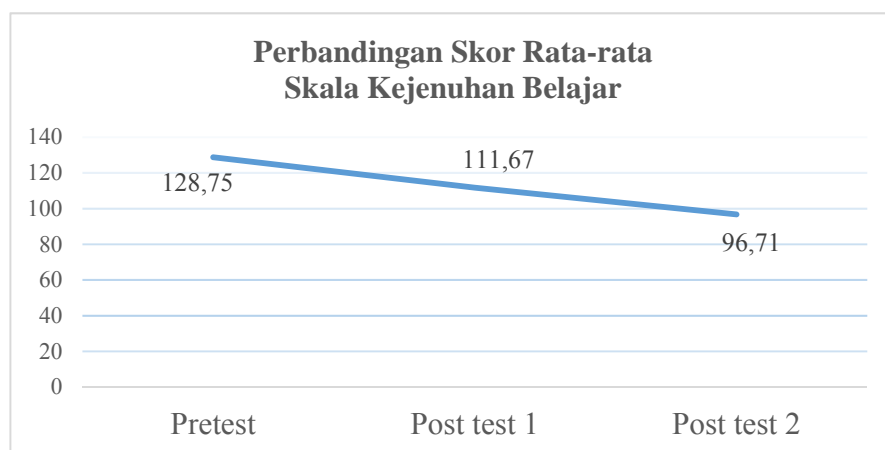
Sedang : $98 \leq X \leq 147$

Rendah : $X < 98$

Tabel 10 menunjukkan terdapat tujuh siswa yang memiliki kategori sedang setelah siklus II, yaitu MW dengan skor 117, TWP dengan skor 117, MF dengan skor 114, GMP dengan skor 119, VER dengan skor 129, NAF dengan skor 108 dan AAZ dengan skor 140.

Selain dari tabel 10, tingkat penurunan rata-rata skor mulai dari *pre-test* hingga *post-test II* juga ditunjukkan dalam grafik sebagai berikut :

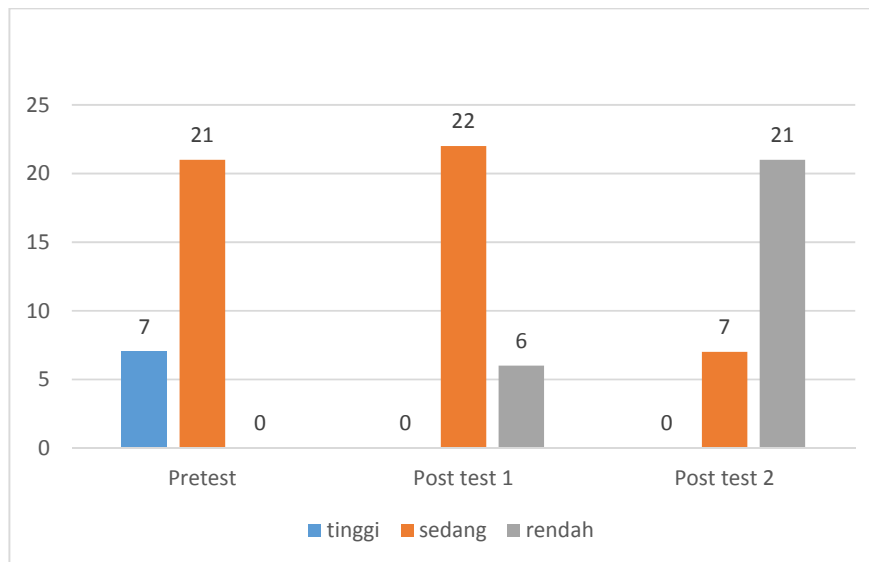
Grafik 1. Perbandingan Skor Rata-rata Skala Kejenuhan Belajar



Grafik 1 menunjukkan skor rata-rata kejenuhan belajar siswa mengalami penurunan dari 128,75 poin pada *pre-test* menjadi 111,67 poin pada *post-test I*, dan 96,71 poin *pos-test II*.

Skor tersebut merupakan skor rata-rata kejenuhan belajar secara keseluruhan, berikut grafik jumlah siswa dalam setiap kategori:

Grafik 2. Perbandingan Jumlah Kategori pada Setiap Test



Grafik 2 menunjukkan terdapat perubahan jumlah pada tiap tes. Pada *pre-test* sebanyak tujuh siswa masuk dalam kategori tinggi, 21 siswa dalam kategori sedang dan tidak terdapat siswa yang kejeunhan belajarnya masuk dalam kategori rendah. Pada *Post-test I* tidak terdapat siswa yang skor kejeunhan belajarnya masuk dalam kategori tinggi, 22 siswa masuk dalam kategori sedang dan enam siswa dalam kategori rendah. Pada *Post-test II* tidak terdapat siswa yang skor kejeunhan belajarnya masuk dalam kategori tinggi, tujuh siswa masuk dalam kategori sedang dan 21 siswa dalam kategori rendah.

Berdasarkan grafik 2, pada siklus II jumlah siswa yang masuk dalam kategori rendah adalah 21 siswa dari 28 siswa. Jika dipresentasikan maka 75% siswa/subjek skor kejenuhan belajarnya telah masuk dalam kategori rendah. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk tidak mengadakan siklus lanjutan karena penelitian ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70% siswa skor kejenuhan belajarnya telah berada dalam kategori rendah.

7. Observasi/ Pengamatan Siklus II

Hasil observasi dan pelaksanaan *games* untuk untuk mnurunkan kejenuhan belajar adalah sebagai berikut :

Pada tindakan 1 sebelum dilakukan tindakan guru BK terlihat mempersiapkan catatan tentang poin-poin yang akan dibahas saat diskusi. Pada saat pelaksanaan *games* siswa merespon arahan dari guru BK dengan baik. Sebagian besar siswa terlihat tidak sabar untuk segera memulai *games* “miskin”. Berbeda dengan siklus sebelumnya, kali ini sebagian besar siswa terlihat berpartisipasi dengan baik. Proses diskusi pada tindakan kali ini berjalan dengan baik. Beberapa siswa terlihat berani mengemukakan pendapatnya.

Pada tindakan ke 2 pelaksanaan *games* Kursi Tumpuan (Geser Kursi) dan Kalimat Rusak secara keseluruhan berjalan dengan lancar. Siswa terlihat mengikuti arahan guru BK dengan baik. Guru BK terlihat menguasai proses

diskusi. Poin-poin yang akan dibahas ketika diskusi dapat disampaikan. Sebagian besar siswa terlihat menikmati jalannya diskusi.

Pada tindakan ke 3 dilaksanakan *games Out Of The Box*. Siswa terlihat menikmati video yang ditayangkan. Siswa terlihat lebih siap dalam melakukan permainan ini. Jika dibandingkan dengan tindakan pada siklus sebelumnya, *games* kali ini berjalan lebih singkat. Diskusi berjalan dengan lancar namun siswa terlihat kurang aktif dalam mengemukakan pendapat, namun mereka memperhatikan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru BK.

Observasi juga dilakukan peneliti ketika siswa sedang mengikuti pelajaran di kelas. Peneliti melakukan pengamatan pada beberapa subjek dari beberapa kelas. Beberapa siswa yang berhasil diamati antara lain RS, MN, dan MUT, AAZ dan GMP. RS, MN, MUT terlihat mengikuti pelajaran dengan baik. MN terlihat sering bertanya kepada guru saat pelajaran di kelas. Namun ada beberapa siswa ketika diamati terlihat pasif di kelas yaitu AAZ dan GMP.

8. Refleksi

Tindakan pada siklus II menunjukkan adanya perubahan jika dibandingkan dengan tindakan pada siklus I. Evaluasi dari siklus I dapat dikatakan berhasil dilaksanakan pada siklus II.

Refleksi pada siklus II juga dilakukan untuk mengetahui kekurangan pada siklus ini. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan tim, dihasilkan beberapa hal diantaranya adalah :

1. Observasi tidak bisa dilakukan kepada seluruh siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya perencanaan dan keterbatasan waktu.
2. Tindakan dilakukan setelah pulang sekolah. Hal ini membuat beberapa siswa kurang fokus karena lelah.

E. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada tiga subjek yaitu SHF, FD, dan AAZ. Peneliti memilih ketiga subjek ini dengan alasan ketiganya mengalami penurunan skor yang berbeda-beda. FD mengalami penurunan skor kejenuhan belajar yang paling banyak dari 157 pada pretest menjadi 92 pada *post-test* II. SHF mengalami penurunan cukup banyak dari 122 pada pretest menjadi 81 pada *post-test* II. Setelah mengikuti siklus 2, kedua subjek tersebut berada pada kategori kejenuhan belajar rendah. Berbeda dengan kedua subjek diatas, subjek AAZ mengalami penurunan skor kejenuhan belajar yang rendah. Pada *pretest* skor kejenuhan belajar AAZ adalah 151 dan pada *post-test* II adalah 140. Setelah mengikuti siklus 2 kejenuhan belajar AAZ masuk dalam kategori sedang.

Berikut ini paparan singkat hasil wawancara dengan subjek. Wawancara dilakukan pada 3 subjek yaitu FD, SHF, dan AAZ.

Tabel 11. Hasil Wawancara dengan Subjek

No.	Nama	Hasil Wawancara
1.	FD	Subjek merasa kegiatan ini berdampak bagi kejenuhan belajarnya. Suasana yang dialami ketika tindakan terbawa ke kelas saat jam pelajaran. Ia mengatakan awalnya sering

		<p>bosan di kelas, namun sekarang mulai berkurang. Sebelumnya ia enggan belajar di rumah karena suasana belajar di rumah tidak nyaman, namun sekarang ia mulai mencoba mengajak teman-temannya untuk belajar bersama. Menurutnyanya cara itu membuatnya lebih semangat belajar.</p>
2.	SHF	<p>Subjek mengaku ia jarang belajar karena menurutnya kebanyakan mata pelajaran terasa cukup sulit dipahami. Setelah mengikuti rangkaian kegiatan <i>games</i> subjek mengetahui bahwa bukan ia saja yang mengalami kejenuhan belajar, bahkan beberapa temannya mengalami kejenuhan yang lebih tinggi daripada dirinya. Setelah memahami bahwa kejenuhan belajar harus bisa ia atasi sekarang ia mulai mencoba untuk lebih tekun dalam belajar. Subjek mengaku sekarang lebih memperhatikan guru dan lebih sering mencatat hal-hal penting ketika pelajaran</p>
3.	AAZ	<p>Subjek mengatakan penyebab ia jenuh belajar karena pada awalnya ia tidak ingin masuk sekolah ini. Namun karena terlanjur ia mengaku menjalani sekolah setengah hati. Ia menuturkan ketika awal-awal kelas X ia masih bisa mengikuti pelajaran namun lama kelamaan ia merasa kesulitan dan tidak bisa mengikuti teman-temannya.</p> <p>Saat mengikuti rangkaian kegiatan <i>games</i> ia mengaku senang, banyak <i>games</i> yang menurutnya menarik. Ia mengaku meskipun jarang berpendapat ketika diskusi, ia tetap memperhatikan. Setelah pelaksanaan <i>games</i> ia mencoba lebih memperhatikan pelajaran di kelas,</p>

		akan tetapi ia merasa masih tidak bisa mengikuti teman-temannya.
--	--	--

F. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilaksanakan dua kali siklus diperoleh hasil bahwa kejenuhan belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman mengalami penurunan. Penurunan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor *pre-test* sebesar 128,75 turun menjadi 111,67 pada *post-test I* dan kembali turun setelah siklus kedua dengan skor rata-rata *post-test II* sebesar 96,71. Hal ini menunjukkan adanya penurunan skor rata-rata kejenuhan belajar dari sebelum tindakan (*pre-test*) hingga dilakukannya *post-test II* dengan skor sebesar 32,03. Kemudian dari data 28 siswa menunjukan bahwa sebelum diadakan tindakan terdapat tujuh siswa yang skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori tinggi dan 21 siswa berada pada kategori sedang. Setelah diadakan siklus I didapatkan hasil yaitu 22 siswa skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori sedang dan enam siswa berada pada kategori rendah. Selanjutnya setelah diadakan siklus II terjadi penurunan kembali yang ditunjukkan dengan 21 siswa skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah dan tujuh siswa skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori sedang. Dari hasil siklus kedua menunjukan bahwa kejenuhan belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman mengalami penurunan.

Penelitian ini membuktikan bahwa bimbingan kelompok teknik *games* dapat menurunkan kejenuhan belajar. *Games* atau permainan adalah salah satu kegiatan yang dapat memberikan hiburan bagi seseorang, hal tersebut sesuai dengan pendapat Hakim (2004 : 69) bahwa salah satu cara mengatasi kejenuhan belajar adalah dengan melakukan aktivitas rekreasi atau hiburan. Musfiroh dan Suyanto (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2013: 8) menjelaskan fungsi *games* adalah memecahkan masalah yang memungkinkan seseorang bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan. Pendapat lain dari proses pemecahan masalah ini mencakup imajinasi aktif yang akan mencegah kebosanan.

Menurut Syah (2003: 180) penyebab kejenuhan yang paling umum adalah kelelahan yang melanda, karena kelelahan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada siswa yang bersangkutan. Kelelahan sendiri adalah keadaan tubuh yang tidak berdaya karena baru saja melakukan kegiatan yang berat dan sebagainya, maka perlu direlaksasi atau penyegaran kembali. Suyanto (dalam Suwarjo & Eliasa, 2013: 2) menyebutkan bahwa bermain memiliki fungsi relaksasi yaitu untuk menyegarkan tubuh kembali sehingga seseorang bisa lebih aktif dan segar kembali. Pendapat lain dari Schaller (dalam Monks dkk, 2014: 133) menyatakan bahwa permainan/*games* memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya sekaligus memberikan sifat membersihkan. Membersihkan dapat diartikan dengan memulihkan atau mengembalikan suatu keadaan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelelahan yang

menjadi penyebab kejenuhan belajar siswa dapat direlaksasi dengan menggunakan *games*.

Dalam kegiatan bimbingan kelompok teknik *games* juga dilaksanakan diskusi, melalui diskusi siswa dapat saling bekerja sama dalam memecahkan masalah kejenuhan belajar. Sesuai dengan pendapat Tohirin (2007: 271) yang menjelaskan bahwa kegiatan diskusi merupakan suatu cara di mana siswa memperoleh kesempatan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama karena setiap siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok merasa terbantu oleh teman sebayanya.

Setelah dilaksanakan bimbingan kelompok teknik *games*, kejenuhan belajar siswa berkurang. Berdasarkan hasil *post-test II*, sebanyak 21 atau 75 % dari 28 siswa skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah. Hal ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu 70% subjek skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah..

G. Keterbatasan Penelitian

Selama proses penelitian yang dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih terdapat keterbatasan yang dihadapi. Keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian dilaksanakan adalah :

1. Tindakan direncanakan dilakukan pada jam belajar dengan meminta jam mengajar guru mata pelajaran namun karena subjek berasal dari berbagai kelas maka hal tersebut tidak bisa dilakukan dan tindakan dilaksanakan setelah pulang sekolah.

2. Peneliti masih kesulitan untuk mengajak semua siswa berpartisipasi secara aktif ketika pelaksanaan tindakan. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dalam melaksanakan *games*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa bimbingan kelompok teknik *games* dapat menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor rata-rata dari pratindakan dan setelah tindakan siklus I dan II, rata-rata skor setelah diberikan tindakan mengalami penurunan hingga mencapai target yang sesuai dengan kriteria keberhasilan. Sebelum diadakan tindakan rata-rata skor kejenuhan belajar siswa sebesar 128,75 yang masuk dalam kategori sedang, kemudian setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I rata-rata skor kejenuhan belajar siswa turun menjadi 111,67 yang masuk dalam kategori sedang dan pada siklus ke II rata-rata skor kejenuhan belajar siswa kembali turun menjadi 96,71 dan masuk dalam kategori rendah. Pada siklus ke II terdapat 21 subjek dari 28 subjek skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah. Jika dipersentasekan maka telah mencapai 75% dan mencapai target yang ditentukan yaitu sebanyak 70% subjek skor kejenuhan belajarnya berada pada kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Kejenuhan belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman telah mengalami penurunan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *games*. Disarankan pada siswa yang kejenuhan belajarnya telah menurun, dapat mempertahankan keadaannya.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian menunjukan bahwa *games* dapat menurunkan kejenuhan belajar siswa maka, guru pembimbing dapat menggunakan *games* sebagai sarana untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa. Guru BK juga dapat meningkatkan layanan dengan menambah referensi tentang *games* yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Penelitian tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Aqib, Z. (2007). *Penelitian tindakan kelas bagi pengembang profesi guru*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Azwar, S. (2013). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahrer-Kohler, S. (2012). *Bornout for expert: prevention in the context of living and working*. London. Springer Science & Business Media.
- Bennet, M. E. (1963). *Guidance and counseling in groups*. USA: Mc Graw-Hill Book Company, Inc.
- Chamid, A. & Rochmanudin. (2011). *Lulus smp/mts ?*. Yogyakarta: Paramitha Publishing.
- Hakim, T. (2004). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep dasar bimbingan kelompok*. Bandung: PT Refika Adhitama.
- HeadlineJabar. (2016). *Banyak pelajaran bikin jenuh, Bupati Purwakarta Dedi Mulyadi keluarkan solusi*. Diakses dari <http://headlinejabar.com> pada 15 November 2016 pukul 17.05 WIB.
- Hidayat, D. R. ,Badrujaman, A. (2012). *Penelitian tindakan dalam bimbingan dan konseling*. Jakarta: PT. Index
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses dari <http://kbbi.net.id> pada 20 Desember 2016 pukul 19.34 WIB.
- Monks, F. J. dkk. 2014. *Psikologi perkembangan, pengantar dalam berbagai bagiannya cetakan ketujuh belas*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Muna, N.R. (2013). *Efektifitas teknik self regulation learning dalam mereduksi tingkat kejenuhan belajar siswa di sma insan cindekia sekarkemuning cirebon*. Jurnal Holistik Vol 14 No. 02.
- Muslich, M. (2011). *Melaksanakan ptk itu mudah (classroom action research) pedoman praktis bagi guru profesional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nisak, R. (2013). *Lebih dari 50 game kreatif untuk aktivitas belajar-mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prayitno. (1995). *Bimbingan dan konseling kelompok (dasar & profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prihartono, H. (2014). *Siswa jenuh belajar dari pagi hingga malam*. Diakses dari <http://jambi.tribunnews.com> pada 15 November 2016 pukul 16.48 WIB.
- Ratna, N. N, dkk. (2014). Penerapan konseling kelompok dengan permainan tiga dot untuk meminimalisasi kejenuhan belajar pada siswa kelas xi ips di sma bhaktiyasa singaraja tahun pelajaran 2013/2014. *Abstrak*. Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya cetakan keempat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. Bandung : Alfabeta.
- Suwarjo & Eliasa, E. I. (2013). *55 permainan dalam bimbingan dan konseling cetakan keenam*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Syah, M. (2003). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Romlah,, T. (2011). *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Tidjan, dkk. (1993). *Bimbingan dan konseling untuk sekolah menengah*. Yogyakarta: UNY.
- Tohirin. (2009). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: Rajawali Press.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Winkel, W.S & Hastuti, S. (2004). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan; edisi revisi 1*. Jakarta: Media Abadi.

Lampiran 1. Skala Kejenuhan Belajar (sebelum uji validitas)

SKALA KEJENUHAN BELAJAR

A. Pengantar

Saudara sekalian,

Berikut ini ada beberapa pernyataan yang perlu ditanggapi yang berkaitan dengan kejenuhan belajar. Semua respon benar bilamana berkaitan dengan apa yang saudara rasakan sebenarnya. Respon yang saudara berikan sangat berharga bagi peneliti. Skala ini bukanlah suatu tes yang mempengaruhi nilai raport anda dan tidak terdapat sanksi. Oleh karena itu, mohon kesediaannya untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan pastikan tidak ada yang terlewat.

Atas kesediaan anda dalam membantu memberikan informasi, saya mengucapkan terimakasih. Peneliti mengharapkan agar saudara sekalian memberikan jawaban yang jujur.

Yogyakarta, Mei 2017

Peneliti,

Mukhamad Ilham Mubarok

B. Petunjuk Mengerjakan

1. Bacalah setiap pernyataan dibawah ini secara teliti.
2. Jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan diri sendiri dengan memberikan tanda cek (√) pada jawaban yang anda pilih.
3. Setiap pernyataan dalam angket ini ada 4 pilihan jawaban:

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya belajar tiap hari		√		

Berdasarkan contoh tersebut, anda memberikan tanda cek (√) pada kolom S (setuju) pada pernyataan 1 yang berarti anda merasa setuju jika anda belajar setiap hari.

C. Identitas

Nama :

Kelas :

Absen :

Jenis Kelamin :

D. Instrumen Kejenuhan Belajar

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Tempat belajar saya selalu terlihat sama.				
2	Saya belajar sangat giat agar tidak mendapat nilai yang jelek.				

3	Saya tidak harus belajar dengan keras.				
4	Saya enggan belajar terus-menerus.				
5	Saya gagal dalam belajar.				
6	Saya tidak harus mendapatkan nilai yang baik.				
7	Ruang belajar saya selalu terasa panas.				
8	Saya senang ketika teman-teman saya mendapat nilai yang lebih baik daripada saya.				
9	Saya tidak punya waktu untuk berekreasi.				
10	Saya hanya bepergian untuk sekolah.				
11	Saya sering bermalas-malasan ketika belajar.				
12	Saya tidak harus menguasai pelajaran seperti teman-teman lain.				
13	Saya merasa bosan terus mempelajari mata pelajaran yang sama.				
14	Saya harus mendapat nilai yang baik.				
15	Belakangan ini saya jarang pergi bermain.				
16	Saya terbebani dengan banyak tugas belajar				
17	Saya tidak ingin pergi berlibur.				
18	Saya tidak gelisah ketika hasil ulangan akan dibagikan.				
19	Saya kehilangan minat belajar.				
20	Saya harus menguasai materi pelajaran seperti teman-teman yang lain.				
21	Saya belajar di tempat yang berbeda-beda.				
22	Saya kehilangan semangat belajar.				
23	Saya tidak suka memperoleh nilai yang lebih rendah daripada teman-teman saya.				
24	Saya ingin pergi ke suatu tempat untuk berlibur.				

25	Belakangan ini saya selalu pergi bermain.				
26	Saya harus belajar dengan keras.				
27	Saya gelisah ketika hasil ulangan akan dibagikan.				
28	Saya yakin hasil belajar saya baik.				
29	Saya mempunyai satu tempat khusus untuk belajar.				
30	Saya merasa lelah setelah belajar.				
31	Jika saya mendapatkan nilai yang buruk saya malu.				
32	Saya tidak suka jika teman-teman memperoleh nilai lebih tinggi daripada saya.				
33	Saya duduk di bangku yang sama setiap hari.				
34	Saya harus belajar agar nilai saya baik.				
35	Meskipun saya tidak menyukai pelajaran tertentu saya harus tetap mempelajarinya.				
36	Saya selalu berpindah tempat duduk di kelas setiap hari.				
37	Tempat belajar saya selalu berbeda.				
38	Saya belajar di satu tempat saja.				
39	Tubuh saya terasa lemah setelah belajar.				
40	Saya tetap belajar meskipun malas.				
41	Mata pelajaran yang saya pelajari tidak pernah berubah.				
42	Mata pelajaran yang saya pelajari selalu berbeda.				
43	Saya tidak bosan mempelajari pelajaran yang sama secara terus-menerus.				
44	Ruang belajar saya selalu terasa pengap.				
45	Ketika saya tidak enak badan saya tidak belajar.				
46	Saya senang jika satu mata pelajaran tertentu diulang-ulang setiap hari.				
47	Usaha saya dalam belajar sia-sia.				

48	Belajar tidak meningkatkan pengetahuan saya.				
49	Saya merasa tidak bertenaga saat belajar.				
50	Nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan harapan.				
51	Saya merasa tidak membuang waktu dalam belajar.				
52	Kelas saya selalu ramai.				
53	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak enak badan.				
54	Saya tidak harus belajar untuk mendapat nilai yang baik.				
55	Saya belajar dengan cara yang itu-itu saja.				
56	Saya akan merasa senang jika semua mata pelajaran dilakukan hanya sekali dalam seminggu.				
57	Saya tidak mengerti apa yang saya pelajari.				
58	Saya merasa membuang waktu untuk belajar.				
59	Setelah belajar saya tidak merasa penat.				
60	Saya tidak akan sukses dalam belajar.				
61	Saya tidak lelah sedikitpun ketika belajar.				
62	Saya merasa penat saat belajar.				
63	Saya giat dalam belajar.				
64	Saya memiliki motivasi untuk belajar.				
65	Saya ragu dengan hasil belajar yang akan saya capai.				
66	Saya ingin terus belajar.				
67	Kelas saya selalu sepi.				
68	Saya tidak memiliki motivasi dalam belajar.				
69	Nilai yang saya peroleh sesuai harapan.				
70	Saya mengerti apa yang saya pelajari.				

71	Saya tidak merasa gembira ketika pelajaran berlangsung.				
72	Saya merasa bertenaga ketika belajar.				
73	Saya tidak bergairah untuk belajar.				
74	Kelas saya selalu gaduh.				
75	Saya takut jika nanti nilai pelajaran saya tidak baik.				
76	Suasana belajar saya selalu berubah.				
77	Saya tidak memiliki kemauan dalam belajar				
78	Saya tidak memperhatikan ketika pelajaran berlangsung				
79	Belakangan ini saya tidak giat belajar.				

TERIMA KASIH ☺

Lampiran 2. Skala Kejenuhan Belajar (setelah uji validitas)

SKALA KEJENUHAN BELAJAR

A. Pengantar

Saudara sekalian,

Berikut ini ada beberapa pernyataan yang perlu ditanggapi yang berkaitan dengan kejenuhan belajar. Semua respon benar bilamana berkaitan dengan apa yang saudara rasakan sebenarnya. Respon yang saudara berikan sangat berharga bagi peneliti. Skala ini bukanlah suatu tes yang mempengaruhi nilai raport anda dan tidak terdapat sanksi. Oleh karena itu, mohon kesediaannya untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan pastikan tidak ada yang terlewat.

Peneliti mengharapkan agar saudara sekalian memberikan jawaban yang jujur. Atas kesediaan anda dalam membantu memberikan informasi, saya mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Juli 2017

Peneliti,

Mukhamad Ilham Mubarok

B. Petunjuk Mengerjakan

1. Bacalah setiap pernyataan dibawah ini secara teliti.
2. Jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan diri sendiri dengan memberikan tanda cek (√) pada jawaban yang anda pilih
3. Setiap pernyataan dalam angket ini ada 4 pilihan jawaban:

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya belajar tiap hari		√		

Berdasarkan contoh tersebut, anda memberikan tanda cek (√) pada kolom S (setuju) pada pernyataan 1 yang berarti anda merasa setuju bahwa anda belajar setiap hari.

C. Identitas

Nama :

Kelas :

Absen :

Jenis Kelamin :

D. Instrumen Kejenuhan Belajar

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tempat belajar saya selalu terlihat sama.				

2.	Saya belajar sangat giat agar tidak mendapat nilai yang jelek.				
3.	Saya tidak harus belajar dengan keras.				
4.	Saya enggan belajar terus-menerus.				
5.	Saya gagal dalam belajar.				
6.	Saya senang ketika teman-teman saya mendapat nilai yang lebih baik daripada saya.				
7.	Saya tidak punya waktu untuk berekreasi.				
8.	Saya hanya bepergian untuk sekolah.				
9.	Saya sering bermalas-malasan ketika belajar.				
10.	Saya merasa bosan terus mempelajari mata pelajaran yang sama.				
11.	Saya terbebani dengan banyak tugas belajar				
12.	Saya tidak ingin pergi berlibur.				
13.	Saya kehilangan minat belajar.				
14.	Saya harus menguasai materi pelajaran seperti teman-teman yang lain.				
15.	Saya kehilangan semangat belajar.				
16.	Saya tidak suka memperoleh nilai yang lebih rendah daripada teman-teman saya.				
17.	Saya ingin pergi ke suatu tempat untuk berlibur.				
18.	Saya harus belajar dengan keras.				
19.	Saya gelisah ketika hasil ulangan akan dibagikan.				
20.	Saya mempunyai satu tempat khusus untuk belajar.				
21.	Saya merasa lelah setelah belajar.				
22.	Jika saya mendapatkan nilai yang buruk saya malu.				
23.	Saya tidak suka jika teman-teman memperoleh nilai lebih tinggi daripada saya.				
24.	Saya duduk di bangku yang sama setiap hari.				
25.	Saya harus belajar agar nilai saya baik.				
26.	Meskipun saya tidak menyukai pelajaran tertentu saya harus tetap mempelajarinya.				
27.	Saya belajar di satu tempat saja.				
28.	Tubuh saya terasa lemah setelah belajar.				
29.	Ketika saya tidak enak badan saya tidak belajar.				
30.	Usaha saya dalam belajar sia-sia.				
31.	Belajar tidak meningkatkan pengetahuan saya.				
32.	Saya merasa tidak bertenaga saat belajar.				

33.	Nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan harapan.				
34.	Saya merasa tidak membuang waktu dalam belajar.				
35.	Kelas saya selalu ramai.				
36.	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak enak badan.				
37.	Saya tidak harus belajar untuk mendapat nilai yang baik.				
38.	Saya belajar dengan cara yang itu-itu saja.				
39.	Saya akan merasa senang jika semua mata pelajaran dilakukan hanya sekali dalam seminggu.				
40.	Saya tidak mengerti apa yang saya pelajari.				
41.	Saya merasa membuang waktu untuk belajar.				
42.	Saya tidak akan sukses dalam belajar.				
43.	Saya merasa penat saat belajar.				
44.	Saya ragu dengan hasil belajar yang akan saya capai.				
45.	Saya tidak memiliki motivasi dalam belajar.				
46.	Saya tidak bergairah untuk belajar.				
47.	Saya takut jika nanti nilai pelajaran saya tidak baik.				
48.	Saya tidak memiliki kemauan dalam belajar				
49.	Saya tidak memperhatikan ketika pelajaran berlangsung				

Terima kasih ☺

Lampiran 3. Pedoman Observasi

Pedoman Observasi

No.	Subjek yang diobservasi	Aspek yang Diobservasi	Deskripsi
1.	Guru Bimbingan dan Konseling	Persiapan dalam pelaksanaan <i>games</i>	Penguasaan <i>games</i>
			Ketersediaan fasilitas lain yang mendukung pelaksanaan <i>games</i>
		Proses pelaksanaan <i>games</i>	Penyampaian instruksi kepada siswa
2.	Siswa	Proses pelaksanaan <i>games</i>	Kesiapan siswa dalam mengikuti <i>games</i>
			Perilaku siswa saat pelaksanaan <i>games</i>
			Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan
		Hambatan siswa saat melakukan <i>games</i>	Fasilitas penunjang pelaksanaan <i>games</i>

Lampiran 4. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan anda ketika mengalami jenuh belajar?	
2.	Apa saja akibat dari kejenuhan belajar yang anda alami?	
3.	Bagaimana kejenuhan belajar anda sebelum diberi layanan <i>games</i> ?	
4.	Apakah anda mengalami penurunan kejenuhan belajar setelah melakukan <i>games</i> ?	
5.	Manfaat apa saja yang anda peroleh setelah dilaksanakannya <i>games</i> ?	
6.	Hambatan apa saja yang anda alami saat melaksanakan <i>games</i> ?	
7.	Bagaimana kesan anda saat mengikuti <i>games</i> ?	

Lampiran 5. Skor Ujicoba (*Tryout*) Skala Kejenuhan Belajar

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	Total																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
1	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	231																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	1	3	3	4	3	2	3	4	3	4	255																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	223																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	244																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	216																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
6	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	208																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
7	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	203																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
8	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	234																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	2	3	4	3	2	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	239																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
10	2	4	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	224																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
11	2	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	1	1	3	1	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	4	4	3	2	2	1	3	1	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	237																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
12	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	4	2	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	4	2	3	3	2	1	1	1	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	4	2	1	3	4	2	3	2	3	217																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
13	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	224																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
14	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	2	2	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	3	4	3	3	4	255																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
15	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	7	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	206																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
16	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Angket Kejenuhan Belajar

No Item	r tabel 5% (30)	rx_y	Keterangan
1	0.300	0.538	VALID
2	0.300	0.452	VALID
3	0.300	0.438	VALID
4	0.300	0.577	VALID
5	0.300	0.372	VALID
6	0.300	-0.137	TIDAK VALID
7	0.300	0.149	TIDAK VALID
8	0.300	0.527	VALID
9	0.300	0.610	VALID
10	0.300	0.564	VALID
11	0.300	0.490	VALID
12	0.300	0.265	TIDAK VALID
13	0.300	0.566	VALID
14	0.300	0.265	TIDAK VALID
15	0.300	0.142	TIDAK VALID
16	0.300	0.480	VALID
17	0.300	0.513	VALID
18	0.300	0.201	TIDAK VALID
19	0.300	0.427	VALID
20	0.300	0.475	VALID
21	0.300	0.050	TIDAK VALID
22	0.300	0.438	VALID
23	0.300	0.468	VALID
24	0.300	0.704	VALID
25	0.300	-0.173	TIDAK VALID
26	0.300	0.475	VALID
27	0.300	0.471	VALID
28	0.300	0.196	TIDAK VALID
29	0.300	0.587	VALID
30	0.300	0.741	VALID
31	0.300	0.767	VALID
32	0.300	0.431	VALID

33	0.300	0.427	VALID
34	0.300	0.402	VALID
35	0.300	0.579	VALID
36	0.300	0.210	TIDAK VALID
37	0.300	-0.101	TIDAK VALID
38	0.300	0.774	VALID
39	0.300	0.478	VALID
40	0.300	-0.214	TIDAK VALID
41	0.300	-0.165	TIDAK VALID
42	0.300	-0.205	TIDAK VALID
43	0.300	-0.123	TIDAK VALID
44	0.300	0.013	TIDAK VALID
45	0.300	0.384	VALID
46	0.300	0.257	TIDAK VALID
47	0.300	0.589	VALID
48	0.300	0.805	VALID
49	0.300	0.711	VALID
50	0.300	0.482	VALID
51	0.300	0.632	VALID
52	0.300	0.537	VALID
53	0.300	0.509	VALID
54	0.300	0.462	VALID
55	0.300	0.448	VALID
56	0.300	0.623	VALID
57	0.300	0.405	VALID
58	0.300	0.573	VALID
59	0.300	0.152	TIDAK VALID
60	0.300	0.427	VALID
61	0.300	-0.014	TIDAK VALID
62	0.300	0.551	VALID
63	0.300	0.015	TIDAK VALID
64	0.300	0.112	TIDAK VALID
65	0.300	0.357	VALID
66	0.300	-0.192	TIDAK VALID
67	0.300	0.117	TIDAK VALID
68	0.300	0.443	VALID

69	0.300	0.088	TIDAK VALID
70	0.300	0.198	TIDAK VALID
71	0.300	0.213	TIDAK VALID
72	0.300	0.033	TIDAK VALID
73	0.300	0.439	VALID
74	0.300	0.117	TIDAK VALID
75	0.300	0.515	VALID
76	0.300	0.045	TIDAK VALID
77	0.300	0.608	VALID
78	0.300	0.457	VALID
79	0.300	0.105	TIDAK VALID

Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kejenuhan Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.953	49

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	141.20	267.200	.571	.952
Item2	140.50	270.328	.414	.953
Item3	140.93	269.857	.463	.952
Item4	141.13	266.257	.614	.951
Item5	140.47	272.533	.429	.952
Item6	140.57	269.978	.467	.952
Item7	140.83	266.695	.612	.951
Item8	141.00	267.379	.573	.952
Item9	140.90	267.472	.545	.952
Item10	140.60	268.593	.511	.952
Item11	140.77	266.461	.482	.952
Item12	141.10	267.610	.548	.952
Item13	141.03	268.861	.492	.952
Item14	141.23	267.082	.532	.952
Item15	140.47	270.326	.442	.952

Item16	140.33	267.195	.470	.952
Item17	140.77	263.771	.679	.951
Item18	141.23	267.082	.532	.952
Item19	140.67	271.057	.494	.952
Item20	140.67	266.092	.584	.952
Item21	140.80	263.476	.731	.951
Item22	140.63	262.378	.791	.951
Item23	140.40	271.628	.445	.952
Item24	140.33	271.885	.403	.952
Item25	140.57	272.323	.389	.953
Item26	140.37	267.068	.564	.952
Item27	140.50	265.983	.788	.951
Item28	140.63	267.689	.488	.952
Item29	140.43	268.530	.408	.953
Item30	140.93	264.823	.611	.951
Item31	140.67	265.954	.818	.951
Item32	140.63	264.171	.703	.951
Item33	140.43	271.289	.486	.952
Item34	140.53	267.775	.625	.951
Item35	140.70	268.907	.591	.952
Item36	140.57	271.289	.525	.952
Item37	140.57	268.461	.496	.952
Item38	141.13	266.395	.456	.953
Item39	140.67	269.057	.620	.952
Item40	140.50	271.431	.454	.952
Item41	140.50	268.534	.556	.952
Item42	140.53	269.430	.475	.952
Item43	140.97	268.171	.540	.952
Item44	140.67	270.644	.343	.953
Item45	140.73	268.547	.474	.952

Item46	140.70	271.528	.436	.952
Item47	140.60	268.800	.501	.952
Item48	140.77	266.323	.612	.951
Item49	140.53	270.189	.398	.953

Lampiran 8. Hasil *pretest* siswa

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	Jumlah	kategori		
1	MN	3	2	3	3	2	2	1	2	2	3	3	2	1	1	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	110	sedang		
2	MW	3	3	4	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	3	2	3	2	4	2	2	4	4	2	3	2	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	2	149	tinggi		
3	LN	3	2	4	2	2	3	3	1	2	3	3	1	2	3	1	2	4	2	3	3	1	1	3	3	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	117	sedang		
4	AER	2	4	4	3	2	2	3	3	3	2	3	1	2	3	1	2	2	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4	3	4	129	sedang			
5	DT	3	4	4	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	1	2	3	4	4	1	4	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	123	sedang	
6	TWP	3	2	2	4	1	3	4	2	2	2	4	3	2	3	2	3	4	4	2	2	3	3	1	1	2	4	3	1	3	2	3	4	4	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	1	3	3	2	1	127	sedang		
7	SHF	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	1	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	122	sedang			
8	NM	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	3	1	3	2	3	3	4	2	3	2	1	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	114	sedang		
9	MF	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	2	2	3	2	3	3	3	2	4	2	4	4	4	3	3	154	tinggi		
10	RF	2	3	2	2	3	4	1	2	2	2	2	1	2	3	1	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	4	1	3	2	3	2	4	3	1	4	1	2	2	2	2	3	1	1	3	2	3	4	4	113	sedang		
11	RS	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	153	tinggi		
12	GMP	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	2	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	2	2	4	4	3	3	2	2	4	4	150	tinggi	
13	MS	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	1	2	4	3	2	2	2	4	3	3	3	4	3	2	2	1	3	4	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	126	sedang		
14	MRW	4	3	2	2	3	1	2	2	2	1	1	2	3	3	2	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	1	119	sedang		
15	FD	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	4	4	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2	4	2	4	4	2	3	2	4	4	4	3	2	2	2	4	3	2	3	2	4	4	3	3	4	4	152	tinggi		
16	ST	1	2	2	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	1	2	2	2	3	4	3	2	3	2	1	3	1	3	2	3	2	4	4	3	2	1	4	4	4	3	3	4	2	3	132	sedang		
17	WL	2	2	3	3	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	1	4	3	3	4	2	2	3	2	3	2	1	2	3	3	1	2	2	2	2	1	3	2	120	sedang
18	FAS	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	4	2	3	1	2	3	2	1	2	3	4	4	2	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	122	sedang			
19	IM	4	3	2	2	3	3	3	4	1	3	2	2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	2	3	1	3	3	3	2	2	1	3	2	4	4	3	3	2	128	sedang		
20	RF	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	4	3	1	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	4	2	3	2	2	1	3	3	2	4	3	3	2	3	3	1	1	3	2	3	2	2	3	3	2	3	123	sedang		
21	MUT	2	2	2	3	2	3	4	2	3	3	1	3	2	3	2	1	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	1	3	4	3	2	2	2	3	126	sedang		
22	VER	4	2	4	3	3	2	4	4	2	2	3	3	2	3	2	3	2	4	4	4	4	4	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	153	tinggi			
23	NAF	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	4	4	3	3	2	2	3	3	4	1	2	3	3	2	3	3	4	4	2	2	3	3	2	2	4	2	3	4	2	1	3	2	3	3	4	3	132	sedang		
24	NA	3	3	3	2	1	2	1	1	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	3	1	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	105	sedang		
25	NOV	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	4	3	3	4	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	4	3	3	1	1	2	2	3	2	2	2	2	3	4	3	127	sedang		
26	ANV	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	3	3	3	3	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	3	1	103	sedang	
27	AAZ	4	4	2	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3	2	3	4	4	2	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	151	tinggi
28	DM	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	2	2	2	3	3	4	4	3	1	2	3	3	2	1	2	3	3	2	4	4	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	125	sedang		

Lampiran 9. Hasil *post-test I* siswa

No.	nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	Jumlah	Kategori	
1	MN	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	3	2	3	2	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	101	sedang	
2	MW	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	4	2	2	4	4	2	3	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	131	sedang	
3	LN	3	2	4	2	2	3	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	3	2	2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	3	3	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2	3	2	3	105	sedang	
4	AER	2	2	3	1	2	1	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	4	2	2	112	sedang	
5	DT	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	115	sedang	
6	TWP	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	2	1	2	2	3	4	4	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	125	sedang	
7	SHF	3	1	2	2	1	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	1	4	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	1	4	3	2	1	2	2	102	sedang	
8	NM	1	1	2	2	2	1	2	3	2	3	2	1	3	1	2	2	3	1	2	2	1	1	3	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	95	rendah	
9	MF	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	4	1	2	4	3	3	2	4	4	2	3	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	3	4	2	2	138	sedang	
10	RF	2	2	1	2	3	3	1	1	2	2	2	1	2	3	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	4	1	2	2	3	2	3	2	1	3	1	2	2	2	2	3	1	1	3	2	2	3	3	101	sedang	
11	RS	3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	1	2	1	1	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	2	110	sedang	
12	GMP	2	4	2	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	125	sedang
13	MS	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	1	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	1	3	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	117	sedang
14	MRW	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	3	1	92	rendah	
15	FD	2	3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	3	2	3	2	2	1	3	2	3	4	2	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	4	115	sedang
16	ST	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	3	4	3	2	3	2	1	3	1	3	2	3	3	2	4	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	116	sedang	
17	WL	1	1	2	3	2	1	1	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	1	3	2	94	rendah	
18	FAS	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	1	2	3	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	115	sedang	
19	IM	3	2	1	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	1	3	1	2	3	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3	1	110	sedang	
20	RF	2	2	3	2	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	1	3	2	3	2	2	2	2	3	107	sedang
21	MUT	2	1	2	2	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	2	1	2	1	2	3	3	2	2	1	2	108	sedang	
22	VER	3	2	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	140	sedang	
23	NAF	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	1	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	1	3	2	3	3	3	3	114	sedang	
24	NA	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	3	1	3	1	2	2	2	3	3	2	2	3	97	rendah	
25	NOV	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	3	1	1	2	1	2	2	1	2	2	3	3	2	108	sedang	
26	ANV	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	3	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	80	rendah	
27	AAZ	3	4	2	3	3	4	4	2	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	2	4	2	2	3	3	2	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4	2	2	2	2	4	4	3	4	2	3	146	sedang	
28	DM	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	3	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	3	2	1	97	rendah	

Lampiran 10. Hasil *post-test II* siswa

No.	nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	Jumlah	Kategori	
1	MN	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	86	rendah	
2	MW	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	117	sedang		
3	LN	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	91	rendah		
4	AER	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	94	rendah	
5	DT	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	3	1	2	1	2	1	84	rendah	
6	TWP	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	4	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	117	sedang	
7	SHF	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	3	2	3	1	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	81	rendah	
8	NM	1	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	85	rendah	
9	MF	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	3	2	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	114	sedang	
10	RF	1	1	2	2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	3	82	rendah	
11	RS	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	3	1	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	93	rendah
12	GMP	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	3	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	119	sedang	
13	MS	3	1	2	2	2	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	86	rendah	
14	MRW	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	1	1	2	2	2	2	1	89	rendah
15	FD	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	2	4	2	3	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	2	92	rendah	
16	ST	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	3	4	2	2	3	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	89	rendah
17	WL	1	1	2	3	2	1	1	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	93	rendah	
18	FAS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	2	1	2	3	1	1	2	3	2	1	1	1	3	3	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	93	rendah
19	IM	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	96	rendah
20	RF	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	91	rendah	
21	MUT	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	92	rendah
22	VER	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	4	2	2	1	3	3	2	2	3	2	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	129	sedang	
23	NAF	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	1	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	2	108	sedang
24	NA	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	90	rendah
25	NOV	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	88	rendah	
26	ANV	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1	3	1	1	2	2	3	3	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	3	1	91	rendah	
27	AAZ	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	2	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	140	sedang	
28	DM	2	2	1	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1	2	2	1	89	rendah	

Lampiran 11. Hasil Observasi

Observasi Siklus I

No.	Subjek yang diobservasi	Aspek yang Diobservasi	Pernyataan	Deskripsi Data
1.	Guru Bimbingan dan Konseling	Persiapan dalam pelaksanaan <i>games</i>	Penguasaan <i>games</i>	Pada siklus ini guru BK sudah menguasai <i>games</i> dengan baik
			Ketersediaan fasilitas lain yang mendukung pelaksanaan <i>games</i>	Fasilitas seperti LCD, papan tulis sudah tersedia namun pada saat pelaksanaan tindakan 2 LCD sempat eror namun tidak lama.
		Proses pelaksanaan <i>games</i>	Penyampaian instruksi kepada siswa	Instruksi dilakukan cukup lama karena siswa belum terlalu faham.
2.	Siswa	Proses pelaksanaan <i>games</i>	Kesiapan siswa dalam mengikuti <i>games</i>	Beberapa siswa datang terlambat karena belum terlalu berminat melaksanakan <i>games</i> .
			Perilaku siswa saat pelaksanaan <i>games</i>	Beberapa siswa masih canggung dan pasif dalam mengikuti pelaksanaan <i>games</i> .
			Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan	Siswa terlihat memperhatikan saat guru menjelaskan.
		Hambatan siswa saat melakukan <i>games</i>	Fasilitas penunjang pelaksanaan <i>games</i>	Pada tindakan 2 diperlukan kursi untuk pelaksanaan <i>games</i> namun permukaan kursi tidak terlalu rata sehingga ketika digunakan terasa tidak nyaman.

Observasi Siklus II

No.	Subjek yang diobservasi	Aspek yang Diobservasi	Pernyataan	Deskripsi Data
1.	Guru Bimbingan dan Konseling	Persiapan dalam pelaksanaan <i>games</i>	Penguasaan <i>games</i>	Guru terlihat lebih menguasai <i>games</i> yang akan dilaksanakan. Disisi lain guru juga terlihat mempersiapkan poin-poin yang akan dibahas setelah pelaksanaan <i>games</i> .
			Ketersediaan fasilitas lain yang mendukung pelaksanaan <i>games</i>	Secara keseluruhan fasilitas pendukung sudah tersedia dengan baik karena sebelumnya telah dilakukan pengecekan.
		Proses pelaksanaan <i>games</i>	Penyampaian instruksi kepada siswa	Instruksi dilakukan dengan lancar dan cukup singkat. Hal ini dikarenakan sebagian besar <i>games</i> yang dilakukan pada siklus ini sama dengan siklus sebelumnya.
2.	Siswa	Proses pelaksanaan <i>games</i>	Kesiapan siswa dalam mengikuti <i>games</i>	Sebagian besar siswa terlihat datang tepat waktu dan langsung mengkondisikan diri dengan baik.
			Perilaku siswa saat pelaksanaan <i>games</i>	siswa berperilaku sesuai dengan arahan. Namun ada beberapa siswa terlalu antusias sehingga mengganggu proses layanan.
			Perhatian siswa pada saat guru menjelaskan	Siswa memperhatikan setiap penjelasan guru. Ketika diskusi siswa terlihat memperhatikan dengan baik.
		Hambatan siswa saat melakukan <i>games</i>	Fasilitas penunjang pelaksanaan <i>games</i>	Fasilitas penunjang dalam pelaksanaan <i>games</i> sudah ada dan berfungsi dengan baik.

Lampiran 12. Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

1) Siswa FD

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan anda ketika mengalami jenuh belajar?	Saya tidak suka belajar. Apalagi di rumah rasanya sangat tidak mungkin untuk belajar. Di rumah selalu ramai dan rasanya hanya ingin bermalas-malasan saja.
2.	Apa saja akibat dari kejenuhan belajar yang anda alami?	Nilai pelajaran saya jelek. Meskipun sebelumnya tidak terlalu bagus tapi setidaknya saya mudeng dengan yang saya pelajari di sekolah.
3.	Bagaimana kejenuhan belajar anda sebelum diberi layanan <i>games</i> ?	Saya tidak pernah belajar. Jarang membuka buku. Pekerjaan rumah saya kerjakan mepet bahkan sering saat pagi di kelas baru saya kerjakan dan siangnya dikumpulkan.
4.	Apakah anda mengalami penurunan kejenuhan belajar setelah melakukan <i>games</i> ?	Saya rasa iya. Sekarang saya mulai mencoba untuk belajar di rumah ataupun mengajak teman-teman belajar bersama agar lebih semangat.
5.	Manfaat apa saja yang anda peroleh setelah dilaksanakannya <i>games</i> ?	Awalnya saya merasa tidak peduli dengan kejenuhan belajar saya. Namun setelah mengikuti kegiatan tersebut ternyata kejenuhan belajar itu perlu diatasi dan sekarang saya mulai berusaha mengatasi kejenuhan belajar yang saya alami karena jika dibiarkan nantinya dapat berakibat buruk di masa depan.
6.	Hambatan apa saja yang anda alami saat melaksanakan <i>games</i> ?	Ketika pelaksanaan games saya sering bingung dengan instruksi yang diberikan.
7.	Bagaimana kesan anda saat mengikuti <i>games</i> ?	Kegiatan ini sangat menyenangkan. saya merasa bisa bersenang-senang. Saya juga menjadi lebih dekat engan teman-teman.

2) Siswa SHF

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan anda ketika mengalami jenuh belajar?	Saya merasa jenuh ketika mengalami harus terus belajar. Saya rasa semua pelajaran semakin sulit untuk dipahami. Apalagi jika banyak tugas, rasanya capek sekali.
2.	Apa saja akibat dari kejenuhan belajar yang anda alami?	Saya tidak terlalu mengerti pelajaran. Nilai saya jelek. Saya semakin tidak ingin belajar ketika nilai saya jelek. Jika mendapat hasil tidak baik ketika ulangan saya merasa semakin tidak peduli.
3.	Bagaimana kejenuhan belajar anda sebelum diberi layanan <i>games</i> ?	Sebelumnya saya merasa kejenuhan belajar hanya saya saja yang mengalaminya. Ternyata banyak teman yang juga mengalaminya bahkan beberapa teman lain mengalami kejenuhan belajar yang lebih parah daripada saya.
4.	Apakah anda mengalami penurunan kejenuhan belajar setelah melakukan <i>games</i> ?	Kejenuhan belajar saya mengalami penurunan. Sebelumnya saya jarang memperhatikan ketika guru menjelaskan. Namun kemarin saya mencoba untuk memperhatikan dan mencatat hal-hal penting ketika pelajaran.
5.	Manfaat apa saja yang anda peroleh setelah dilaksanakannya <i>games</i> ?	Saya mengetahui ternyata bukan hanya saya saja yang mengalami kejenuhan belajar. Banyak teman-teman lain yang juga mengalaminya. ketika mereka berusaha untuk mengatasinya sayapun juga terpicu untuk melakukannya. Apalagi ada teman yang bahkan prestasi belajarnya lebih rendah daripada saya terlihat sangat berusaha untuk mengatasi kejenuhan belajarnya.

6.	Hambatan apa saja yang anda alami saat melaksanakan <i>games</i> ?	Saya rasa tidak ada hambatan namun saya lebih suka jika kegiatan ini dilakukan tidak si siang hari sepulang sekolah. Jika dilakukan siang rasanya agak malas dan kadang ingin cepat-cepat pulang.
7.	Bagaimana kesan anda saat mengikuti <i>games</i> ?	Meyenangkan saya bisa <i>refreshing</i> . Tapi juga kadang juga malas jika dilakukan di siang hari.

3) Siswa AAZ

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaan anda ketika mengalami jenuh belajar?	Saya merasa sangat malas ketika akan belajar. Meskipun saya tahu akan ada ulangan saya tetap malas. Tidak tahu kenapa, tapi ketika saya mencoba untuk belajar atau mengerjakan tugas rasanya lemas sekali. Melihat buku saja rasanya tidak nyaman. Sebenarnya dulu saya tidak ingin masuk sekolah ini, saya jadi tidak semangat untuk belajar gara-gara itu.
2.	Apa saja akibat dari kejenuhan belajar yang anda alami?	saya merasa tertekan, semakin hari saya merasa prestasi saya menurun. Rasanya teman-teman saya dengan mudah dapat memahami pelajaran. Tapi saya suslit sekali melakukannya. saya lebih memilih diam saja jika tidak tau karena saya malu.
3.	Bagaimana kejenuhan belajar anda sebelum diberi layanan <i>games</i> ?	Mungkin sanat tinggi. Saya kadang ingin mendapat nilai yang baik namun rasanya terlalu rendah kemampuan saya.
4.	Apakah anda megalami penurunan kejenuhan belajar setelah melakukan <i>games</i> ?	Yaa lumayan. saya bisa bersenang-senang saat mengikuti kegiatan ini. Hal ini membuat suasana hati saya lebuah baik si di kelas.

5.	Manfaat apa saja yang anda peroleh setelah dilaksanakannya <i>games</i> ?	Saya merasa suasana hati dan mood saya menjadi lebih baik. Hal ini membuat saya lebih semangat untuk memperhatikan pelajaran. Di kelas saya juga mulai berani bertanya kepada teman jika ada hal yang belum saya mengerti.
6.	Hambatan apa saja yang anda alami saat melaksanakan <i>games</i> ?	Karena saya pemalu saya merasa jarang terlibat dalam permainan dan saat diskusi.
7.	Bagaimana kesan anda saat mengikuti <i>games</i> ?	Kegiatan ini dapat membuat suasana hati saya menjadi lebih baik. Disamping itu saya merasa lebih dekat dengan teman-teman.

Lampiran 13. Satuan Layanan

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I TINDAKAN I)

Lembaga : SMK YPKK 2 Sleman

Subjek : Siswa kelas XI Akuntansi

Tahun : 2017/2018

1. Pokok kegiatan : *Games* “Miskin”
2. Bidang Bimbingan : Kelompok
3. Jenis Layanan : Tindakan Kelas
4. Fungsi Layanan : Pemahaman
5. Tujuan : Untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa

6. Uraian Kegiatan

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK Membuka kegiatan layanan dengan berdo’ab. Guru BK mengecek kehadiran siswac. Guru BK dan peneliti memberi gambaran kegiatan.d. Guru BK dan peneliti mem	15 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK menjelaskan tentang <i>games</i> dan kejenuhan belajar.b. Guru pembimbing melaksanakan <i>games</i>c. Siswa diminta untuk menanggapi tentang kegiatan yang baru saja dilakukan.	45 menit
3.	Kegiatan Akhir <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK melakukan refleksi terkait materi yang telah dipaparkan.b. Siswa diminta mengemukakan kesan setelah mengikuti kegiatan.c. Menutup kegiatan dengan salam dan berdo’a.	15 menit

7. Metode : Permainan
8. Alokasi waktu : 75 menit
9. Tempat : Ruang Kelas
10. Penyelenggara layanan : Guru Pembimbing
11. Pihak yang ikut serta : siswa dan peneliti
12. Alat perlengkapan : kertas, papan tulis, kotak kardus, spidol

GAMES
(Miskin)

Langkah Permainan :

1. Potonglah kertas karton menyerupai kartu.
2. Tulislah angka pada kartu tersebut.
3. Buat karu angka 5 sebanyak 15 lembar.
4. Buat karu angka 10 sebanyak 15 lembar.
5. Buat karu angka 20 sebanyak 10 lembar.
6. Buat karu angka 25 sebanyak 4 lembar.
7. Buat karu angka 50 sebanyak 3 lembar.
8. Buat kartu bertuliskan “miskin” sebanyak 3 lembar.
9. Buat 50 pertanyaan.
10. Masukkan kartu-kartu tersebut kedalam kardus. Kardus harus tertutup.
11. Bacakan pertanyaan kepada setiap kelompok.
12. Jika dapat menjawab dengan benar, mereka diperbolehkan mengambil 1 kartu di dalam kardus.
13. Tuliskan poin-poin yang diperoleh masing-masing kelompok ke papan tulis.
14. Target setiap kelompok adalah 200 poin.
15. Apabila ada kelompok yang mengambil kartu miskin maka semua poin yang didapat akan hangus.
16. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang mendapat poin tertinggi.

Analisis Permainan :

1. Membuat suasana pejaran lebih menyenangkan.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri.
3. Mengusir kebosanan salam belajar.
4. Membuat suasana kelas lebih bersemangat.

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I TINDAKAN II)

Lembaga : SMK YPKK 2 Sleman

Subjek : Siswa kelas XI Akuntansi

Tahun : 2017/2018

1. Pokok kegiatan : *Games* “Kursi Tumpuan (Geser Kursi)”
2. Bidang Bimbingan : Kelompok
3. Jenis Layanan : Tindakan Kelas
4. Fungsi Layanan : Pemahaman
5. Tujuan : Untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa

6. Uraian Kegiatan

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK Membuka kegiatan layanan dengan berdo’ab. Guru BK mengecek kehadiran siswac. Guru BK dan peneliti memberi gambaran kegiatan.	15 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK menjelaskan tentang <i>games</i> dan kejenuhan belajar.b. Guru pembimbing melaksanakan <i>games</i>c. Guru mnagajak berdiskusi da siswa diminta untuk menanggapi tentang kegiatan yang baru saja dilakukan..	30 menit
3.	Kegiatan Akhir <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK melakukan refleksi terkait materi yang telah dipaparkan.b. Siswa diminta mengemukakan kesan setelah mengikuti kegiatan .c. Menutup kegiatan dengan salam dan berdo’a.	15 menit

7. Metode : Permainan
8. Alokasi waktu : 60 menit
9. Tempat : Ruang Kelas
10. Penyelenggara layanan : Guru Pembimbing
11. Pihak yang ikut serta : siswa dan peneliti
12. Alat perlengkapan : kursi, LCD

Permainan Kursi Tumpuan (Geser Kursi)

Langkah permainan

1. bagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang
2. mintalah masing-masing anggota kelompok untuk merbahkan diri di kursi yang sudah disediakan.
3. Rebahkan orang pertama di kursi dalam posisi kayang
4. kemusian orang kedua merebahkan tubuhnya di atas tubuh orang pertama
5. selanjutnya orang ketiga merebahkan tubuhnya di atas orang kedua
6. dan orang terakhir merabahkan tubuhnya di atas orang ke tiga.
7. Setelah mereka siap kursi bisa ditarik.

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I TINDAKAN III)

Lembaga : SMK YPKK 2 Sleman

Subjek : Siswa kelas XI Akuntansi

Tahun : 2017/2018

1. Pokok kegiatan : *Games “Out Of The Box”*
2. Bidang Bimbingan : Kelompok
3. Jenis Layanan : Tindakan Kelas
4. Fungsi Layanan : Pemahaman
5. Tujuan : untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa
6. Uraian Kegiatan

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK Membuka kegiatan layanan dengan berdo'ab. Guru BK mengecek kehadiran siswac. Guru BK dan peneliti memberi gambaran kegiatan.	15 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK menjelaskan tentang <i>games</i> dan kejenuhan belajar.b. Guru pembimbing melaksanakan <i>games</i>c. Guru mnagajak berdiskusi da siswa diminta untuk menanggapi tentang kegiatan yang baru saja dilakukan..	30 menit
3.	Kegiatan Akhir <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK melakukan refleksi terkait materi yang telah dipaparkan.b. Siswa diminta mengemukakan kesan setelah mengikuti kegiatan .c. Menutup kegiatan dengan salam dan berdo'a.	15 menit

7. Metode : Permainan
8. Alokasi waktu : 60 menit
9. Tempat : Ruang Kelas
10. Penyelenggara layanan : Guru Pembimbing
11. Pihak yang ikut serta : siswa dan peneliti
12. Alat perlengkapan : -

Beberapa langkah permainan ini diantaranya adalah

1. siswa dibagi menjadi beberapa kelompok,
2. selanjutnya kelompok diminta untuk menuliskan manfaat sebuah benda misalnya “pulpen” sebanyak-banyaknya dan dibatasi waktu 5 menit,
3. setelah itu hasil dari diskusi kelompok dipresentasikan untuk dibandingkan antar kelompok.
4. Kelompok yang paling banyak menemukan fungsi benda yang dibahas adalah pemenang permainan ini.

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II TINDAKAN I)

Lembaga : SMK YPKK 2 Sleman
Subjek : Siswa kelas XI Akuntansi
Tahun : 2017/2018

1. Pokok kegiatan : *Games* “Miskin”
2. Bidang Bimbingan : Kelompok
3. Jenis Layanan : Tindakan Kelas
4. Fungsi Layanan : Pemahaman
5. Tujuan : Untuk mengatasi kebosanan siswa.
Membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.
Menghilangkan keletihan siswa dalam belajar.

6. Uraian Kegiatan

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Guru BK Membuka kegiatan layanan dengan berdo’a b. Guru BK mengecek kehadiran siswa c. Guru BK dan peneliti memberi gambaran kegiatan.	15 menit
2.	Kegiatan Inti a. Guru BK menjelaskan tatacara permainan b. Guru pembimbing melaksanakan <i>games</i> c. Siswa diminta untuk menanggapi tentang kegiatan yang baru saja dilakukan. d. Mengajak diskusi siswa terkait <i>games</i> yang telah dilaksanakan dan menyampaikan poin materi yang telah disiapkan.	45 menit
3.	Kegiatan Akhir a. Guru BK melakukan refleksi terkait materi yang telah dipaparkan. b. Siswa diminta mengemukakan kesan setelah mengikuti kegiatan. c. Menutup kegiatan dengan salam dan berdo’a.	15 menit

7. Metode : Permainan
8. Alokasi waktu : 75 menit
9. Tempat : Ruang Kelas
10. Penyelenggara layanan : Guru Pembimbing
11. Pihak yang ikut serta : siswa dan peneliti
12. Alat perlengkapan : kertas, papan tulis, kotak kardus, spidol

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II TINDAKAN II)

Lembaga : SMK YPKK 2 Sleman
Subjek : Siswa kelas XI Akuntansi
Tahun : 2017/2018

1. Pokok kegiatan : *Games* “Kursi Tumpuan ” dan “kalimat rusak”
2. Bidang Bimbingan : Kelompok
3. Jenis Layanan : Tindakan Kelas
4. Fungsi Layanan : Pemahaman
5. Tujuan : -Untuk mengurangi aspek kejenuhan belajar siswa yaitu cemas dengan hasil belajar, merasa usaha belajar tidak membuahkan hasil, memaksakan diri dalam belajar dan aspek lingkungan yang kompetitif sehingga menuntut usaha belajar lebih keras.

6. Uraian Kegiatan

No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Guru BK Membuka kegiatan layanan dengan berdo’a b. Guru BK mengecek kehadiran siswa c. Guru BK dan peneliti memberi gambaran kegiatan,	15 menit
2.	Kegiatan Inti a. Guru BK menjelaskan mekanisme pelaksanaan permainan. b. Guru pembimbing melaksanakan <i>games</i> Kursi Tumpuan. c. Guru BK mengajak diskusi siswa terkait <i>games</i> yang telah dilaksanakan dan menyampaikan poin materi yang telah disiapkan. d. Guru pembimbing melaksanakan <i>games</i> Kalimat Rusak. e. Guru BK mengajak diskusi siswa terkait <i>games</i> yang telah dilaksanakan dan menyampaikan poin materi yang telah disiapkan.	60 menit
3.	Kegiatan Akhir a. Guru BK melakukan refleksi terkait materi yang telah dipaparkan. b. siswa diminta mengemukakan kesan setelah mengikuti kegiatan. c. Menutup kegiatan dengan salam dan berdo’a.	15 menit

7. Metode : Permainan
8. Alokasi waktu : 90 menit

- 9. Tempat : Ruang Kelas
- 10. Penyelenggara layanan : Guru Pembimbing
- 11. Pihak yang ikut serta : siswa dan peneliti
- 12. Alat perlengkapan : kertas katon, kartu bertuliskan huruf.

Tahap pelaksanaan permainan Kalimat Rusak adalah :

- 1. membentuk siswa menjadi kelompok.
- 2. Terdapat satu siswa yang menjadi bos sedangkan siswa lain menjadi pegawai.
- 3. Siswa yang menjadi bos diberi amplop yang berisi materi dalam bentuk kalimat.
- 4. Tugas bos adalah menyuruh pegawainya untuk menyusun kalimat dengan huruf yang dalam bentuk kertas ke dalam kolom-kolom yang sudah disediakan.
- 5. Permainan dibatasi 3-5 menit.
- 6. Selanjutnya siswa yang telah menjadi bos ditukar menjadi pegawai.
- 7. Ulangi permainan seperti di awal.

SATUAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I TINDAKAN III)

Lembaga : SMK YPKK 2 Sleman

Subjek : Siswa kelas XI Akuntansi

Tahun : 2017/2018

1. Pokok kegiatan : *Games “Out Of The Box”*
2. Bidang Bimbingan : Kelompok
3. Jenis Layanan : Tindakan Kelas
4. Fungsi Layanan : Pemahaman
5. Tujuan : untuk mengatasi masalah belajar tidak bervariasi, suasana belajar tidak berubah-ubah, dan belajar di tempat tertentu.
6. Uraian Kegiatan


No.	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK Membuka kegiatan layanan dengan berdo'ab. Guru BK mengecek kehadiran siswac. Guru BK dan peneliti memberi gambaran kegiatan.	15 menit
2.	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK mengajak siswa menonton video tentang kreativitasb. Siswa diminta menanggapi.c. Guru pembimbing melaksanakan <i>games</i>d. Guru BK mengajak diskusi siswa terkait <i>games</i> yang telah dilaksanakan dan menyampaikan poin materi yang telah disiapkan.	30 menit
3.	Kegiatan Akhir <ol style="list-style-type: none">a. Guru BK melakukan refleksi terkait materi yang telah dipaparkan.b. Siswa diminta mengemukakan kesan setelah mengikuti kegiatan .c. Menutup kegiatan dengan salam dan berdo'a.	15 menit

7. Metode : Permainan
8. Alokasi waktu : 60 menit
9. Tempat : Ruang Kelas
10. Penyelenggara layanan : Guru Pembimbing
11. Pihak yang ikut serta : siswa dan peneliti
12. Alat perlengkapan : -

Lampiran 14. Dokumentasi



Lampiran 15. Surat Ijin Penelitian

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpun (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : 3248 /UN34.11/PL/2017
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

5 Juli 2017

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY
Jl. Jenderal Sudirman No.5, Jetis, Yogyakarta 55233
Telp. (0274) 551137


Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Mukhamad Ilham Mubarak
NIM : 12104241036
Prodi/Jurusan : BK/PPB
Alamat : Dsn Menayu RT.04/2, Desa Bulu, Kec Buyu, Kab Temanggung

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lokasi : SMK YPKK 2 Sleman
Subyek : Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi
Obyek : Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Games
Waktu : Juli - September 2017
Judul : Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Games Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.


Dekan
Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP.196009021987021001

Tembusan:
1. Kepala Sekolah SMK YPKK 2 Sleman
2. Ketua Jurusan PPB FIP

Lampiran 16. Surat Keterangan Penelitian

 YAYASAN PENDIDIKAN KEJURUAN DAN KETRAMPILAN
SMK YPKK 2 SLEMAN
BIDANG KEAHLIAN: BISNIS DAN MANAJEMEN
PROGRAM KEAHLIAN: 1. AKUNTANSI KEUANGAN 2. BISNIS DAN PEMASARAN
KOMPETENSI KEAHLIAN: 1. AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA, 2. BISNIS DARING DAN PEMASARAN
TERAKREDITASI : A
Alamat : Jalan Pemuda, Wadas Tridadi Sleman Sleman DIY Telepon. (0274) 868394, Kode Pos 55511
Email: smkypkksleman2@gmail.com Website : www.smkypkk2sleman.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 512/1/X/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIP	: -
Pangkat/Golongan	: -
Jabatan	: Kepala Sekolah SMK YPKK 2 Sleman

Menerangkan bahwa nama tersebut di bawah :

Nama	: MUKHAMAD ILHAM MUBAROK
NIM	: 12104241036
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian di *SMK YPKK 2 Sleman*, dari tanggal 18 Juli 2017 s.d Tanggal 9 Agustus 2017, guna memenuhi tugas akhir karya tulis ilmiah dengan judul *"UPAYA MENURUNKAN KEJENUHAN BELAJAR MELALUI GAMES PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN"*

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, kemudian kepada yang berkepentingan harap menjadi periksa adanya.

Sleman, 10 Agustus 2017
Kepala Sekolah


Drs. IRCHAM ROSYIDI
NIP.

