

**PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR
SISWA DI SMP NEGERI 1 MANGGENG**

SKRIPSI

Disusun Oleh

**SRI AFVIANTI
NIM. 160213084**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan dan Konseling



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

**PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGURANGI
KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1
MANGGENG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan

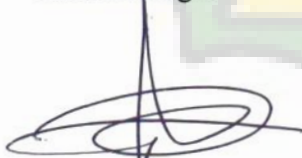
Oleh

**SRI AFVIANTI
NIM. 160213084**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Bimbingan dan Konseling

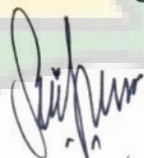
Disetujui oleh :

Pembimbing 1



Mukhlis, M. Pd
NIP. 197211102007011050

Pembimbing II



Sri Dasweni, M. Pd

**PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR
SISWA DI SMP NEGERI 1 MANGGENG**

SKRIPSI

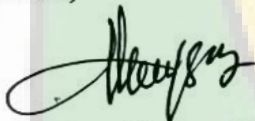
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan
dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling

Pada Hari/ Tanggal

Kamis, 08 Juli 2021
27 Zulkaidah 1442 H

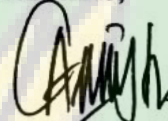
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



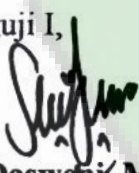
Muslima, S. Ag., M. Ed.
NIP. 197202122014112001

Sekretaris,



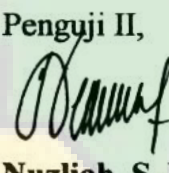
Cut Widya Anjani

Penguji I,



Sri Dasweni, M. Pd.

Penguji II,



Nuzliah, S. Pd. I., M. Pd.
NIDN. 2013049001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
Danisalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag.
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Afvianti

NIM : 160213084

Prodi : Pendidikan Bimbingan dan konseling

Judul Skripsi : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role*

Playing untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri
1 Manggeng

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 21 Maret 2020

Yang Menyatakan,



Sri Afvianti
Sri Afvianti

NIM. 160213084

ABSTRAK

Nama : Sri Afvianti
NIM : 160213084
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling
Judul : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role laying* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng
Tanggal Sidang : Kamis, 8 Juli 2021
Tebal Skripsi : 71 Halaman
Pembimbing I : Mukhlis, M. Pd.
Pembimbing II : Sri Dasweni, M. Pd.
Kata Kunci : *Role Playing*, Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar merupakan hasil tekanan emosional yang konstan dan berulang, yang disosialisasikan dengan keterlibatan yang intensif dalam hubungan antar personal untuk jangka waktu yang lama. Tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui gambaran kejenuhan belajar siswa sebelum penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng. 2) Untuk mengetahui bagaimana gambaran kejenuhan belajar siswa sesudah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng. 3) untuk mengetahui keefektifan pelayanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Manggeng. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yaitu pendekatan (*One Group Pretest-Posttest Design*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang mengalami kejenuhan belajar ditinjau dari 3 aspek: 1) Keletihan emosi. 2) Denpersonalisasi. 3) Menurunnya keyakinan akademik. Populasi penelitian ini adalah 110 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manggeng, dan menggunakan *purposive sampling*, juga menggunakan Paired Sampel t test (Uji t untuk kedua sampel yang berpasangan) yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 13 siswa kelas SMP Negeri 1 Manggeng. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang ditujukan hasil hipotesis yaitu $\text{sig } 0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng.

Kata Kunci: *Role Playing*, Kejenuhan Belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Alam Nabi Besar Muhammad Shallallahu'alaihi Wasallam, keluarga dan para sahabatnya. Akhirnya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Manggeng”**.

Suatu kebahagiaan bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana dan Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Perjalanan panjang telah peneliti lalui rangka penyelesaian skripsi ini. Banyak hambatan dan rintangan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkah kehendak-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan salam terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. A. Mufakhir, M.A Sebagai ketua Prodi Bimbingan dan Konseling. semoga Bapak dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.

2. Bapak Tabrani ZA, S.Pd.I., M.S.I., M.A. Selaku Penasehat Akademik yang selalu bijaksana memberikan bimbingan serta nasehat selama peneliti menempuh pendidikan di perguruan tinggi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Mukhlis, M. Pd. Selaku Pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Sri Dasweni, M. Pd. Selaku pembimbing II yang selalu mencurahkan perhatian, bimbingan, nasehat, serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen beserta Staf Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.
6. Ibu Herawati, S.Pd, selaku kepala sekolah SMP Negeri 1 Manggeng, yang telah memberi izin dan mempermudah peneliti untuk memperoleh data di lokasi penelitian.
7. Terimakasih kepada siswa-siswi di SMP Negeri 1 Manggeng khususnya kepada populasi penelitian ini, terimakasih sudah meluangkan waktu nya.
8. Persembahkan Istimewa kepada ALM Ayah saya Arifin Ani, Ibu tercinta Suriani, dan seluruh keluarga besar. Selaku orang tua dan keluarga yang sangat peneliti cintai dan banggakan. Rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ayah, ibu, dan keluarga tercinta. Selalu memberi dukungan, mendo'akan, dan sudah mampu mendidik peneliti yang tak kenal lelah, agar menjadi pribadi yang bermanfaat bagi orang lain.

9. Terimakasih kepada sahabat dan teman-teman tercinta, Maida Khairija, Farah Khairunnisa, Nurhuda, Silvia safitri. Yang selalu membantu, memberi motivasi dalam penulisan skripsi dan dalam segala situasi apapun.

Peneliti menyadari dalam penulisan dan penelitian skripsi ini sangat banyak kesalahan dan kekeliruan. Peneliti mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah Senantiasa melimpahkan Rahmat, keberkahan dan Karunianya Kepada kita semua, Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Banda Aceh, 6 April 2021
Peneliti,

Sri Afvianti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I : PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Kajian Terdahulu	11
 BAB II : LANDASAN TEORETIS	 14
A. Bimbingan Kelompok	14
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	14
2. Tujuan Bimbingan Kelompok	15
3. Manfaat Bimbingan Kelompok	17
4. Asas Bimbingan Kelompok	18
5. Tahap Layanan Bimbingan Kelompok	18
B. Teknik Role Playing	22
1. Pengertian Role Playing	22
2. Teknik Role Playing	23
3. Keuntungan Teknik <i>Role Playing</i>	25
4. Kelemahan Teknik <i>Role Playing</i>	27
C. Kejenuhan Belajar	28
1. Pengertian Kejenuhan Belajar	28
2. Aspek kejenuhan Belajar	30
3. Jenis-Jenis Kejenuhan Belajar	31
4. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar	31
5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar	34
 BAB III : METODE PENELITIAN	 36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Lokasi, Populasi dan Sampel	37
C. Instrumen Pengumpulan Data	38

1. Validitas Instrumen	39
2. Reliabilitas Instrumen	42
D. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Observasi	43
2. Skala	44
E. Teknik Analisis Data	44
1. Uji Normalitas	45
2. Uji-t	45
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Manggeng	47
B. Hasil Penelitian	50
1. Penyajian Data	50
2. Pengolahan Data	59
3. Intrepretasi Data	62
C. Pembahasan Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i> di SMP Negeri 1 Manggeng	63
BAB V : PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Bagian I Pembentukan	19
Tabel 2.2	: Bagian II Peralihan	20
Tabel 2.3	: Bagian III Tahap Kegiatan	21
Tabel 2.4	: Bagian IV Pengakhiran	21
Tabel 2.5	: Tahap-Tahap <i>Role Playing</i>	25
Tabel 3.1	: Desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	36
Tabel 3.2	: Jumlah Sampel Penelitian Kelas VIII di SMP Negeri 1 Manggeng	38
Tabel 3.3	: Rumus <i>Product Moment</i>	39
Tabel 3.4	: Uji Validitas	40
Tabel 3.5	: Interval Koefisien Derajat Reliabilitas	42
Tabel 3.6	: <i>Cronbach Alpha</i>	43
Tabel 4.1	: Profil SMP Negeri 1 Manggeng	47
Tabel 4.2	: Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Manggeng	49
Tabel 4.3	: Data Guru SMP Negeri 1 Manggeng	49
Tabel 4.4	: Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Manggeng	49
Tabel 4.5	: Kategori Kejenuhan Belajar	51
Tabel 4.6	: Persentase Kejenuhan Belajar	52
Tabel 4.7	: Hasil Skor <i>Pre-Test</i> Siswa	53
Tabel 4.8	: Hasil Skor <i>Post-test</i>	57
Tabel 4.9	: Perbedaan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	58
Tabel 4.10	: Perbedaan Hasil Persentase <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	58
Tabel 4.11	: <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	60
Tabel 4.12	: Paired Samples Statistics	61
Tabel 4.13	: Paired Samples Correlations	61
Tabel 4.14	: Paired Samples Test	61

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Keputusan (SK) Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Aceh Barat Daya
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Manggeng
- Lampiran 5 : Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 6 : Instrumen yang sebelum divaliditas
- Lampiran 7 : Instrumen yang sudah divaliditas
- Lampiran 8 : Output Excel
- Lampiran 9 : Naskah *Role Playing*
- Lampiran 10 : Foto Kegiatan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia dapat berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar. Kita hidup dan bekerja menurut apa yang telah kita pelajari. Belajar itu bukan sekedar pengalaman, belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Sugihartono belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan berinteraksi yang relatif permanen dan menetap karena interaksi individu dengan lingkungannya.¹ Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku. Hal ini berarti bahwa perubahan perilaku pada diri kita merupakan hasil dari belajar dan pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perubahan-perubahan itu tidak hanya perubahan secara lahir tetapi juga perubahan secara batin, tidak hanya perubahan tingkah laku yang tampak, tapi dapat juga perubahan-perubahan yang tidak dapat diamati. Perubahan-perubahan

¹ Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Uny Press, 2012), h. 74.

itu tidak hanya perubahan yang negatif, tetapi juga dapat perubahan yang positif, yang menuju kearah kemajuan.

Pembelajaran yang berhasil ditandai dengan antusiasme dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Faktor lain yang mendukung proses pembelajaran adalah suasana belajar yang tidak membosankan dan aktivitas yang membuat siswa senang serta tidak merasa jenuh dalam belajar.² Maslach dan leiter menyatakan bahwa kejenuhan belajar hasil tekanan emosional yang konstan dan berulang, yang disosialisasikan dengan keterlibatan yang intensif dalam hubungan antar personal untuk jangka waktu yang lama.³

Kejenuhan belajar ialah rentan waktu tertentu yang digunakan untuk belajar tetapi tidak mendatangkan hasil. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan belajar merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari belajar tidak ada kemajuan.⁴ Menurut penelitian yang dilakukan diantaranya Noushad, Schauffei et al, Jacobs et al, Heui jen-yang, Liightsey dan Hulsey, Silvar dan Agustin bahwasanya kejenuhan segala faktor penyebabnya bukan hanya terjadi pada adegan pekerjaan, akan tetapi kejenuhan dapat terjadi pada kegiatan belajar. Kejenuhan belajar muncul karena adanya proses pengulangan

² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 162-164.

³ Martin, Garry dan Jonseph Fear, *Prosedur Pelaksanaan teknik Konseling Self Intruction dalam Menganangi Kejenuhan Belajar*, 13 Oktober 2012, Diakses pada tanggal 15 Juli 2020 dari situs: wawasanbk.blogspot.id/?m=1.

⁴ Mubiar Agustin "Model Konseling Kognitif Perilaku Untuk Menangani Kejenuhan Belajar mahasiswa", *Disertasi Doktor pada PPs*, (Bandung: tnp., Universitas Pendidikan Indonesia 2009)

belajar yang tidak mendatangkan prestasi atau hasil yang memuaskan sehingga membuat peserta didik letih secara fisik maupun psikis.⁵

Dalam penelitian Erwin Hardiyanto, bahwa adanya kejenuhan belajar yang disebabkan oleh faktor eksternal dan internal, dari hasil penelitian yang dilakukannya bahwa kejenuhan belajar yang dialami siswa adanya kelelahan fisik dan kelelahan pada mental, tempat belajar yang monoton sehingga mudah merasa bosan, metode yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi kurang variatif sehingga terkesan monoton.⁶ Menurut Poppy Agustina, Syaiful Bahri, Abu Bakar dalam penelitian mereka juga mengatakan bahwa adanya kejenuhan belajar yang disebabkan oleh kurang waktu beristirahat yang menyebabkan siswa sulit fokus pada saat belajar, kurangnya waktu beristirahat disebabkan oleh banyaknya tugas yang diberikan oleh guru dan penggunaan metode yang tidak bervariasi seperti penggunaan metode ceramah, mencatat, merangkum, dan tanpa diselingi dengan metode yang lain⁷

Fenomena di lapangan ditemukan sebagian peserta didik yang mengalami kejenuhan belajar, yakni: menurunnya nilai prestasi belajar atau memiliki prestasi yang rendah dalam belajar, membolos, tidak disiplin, pasif di kelas, ribut di kelas, sering meninggalkan kelas, tidak mampu menjawab pertanyaan, tidak

⁵ Gian Sugiana, *Teknik Self Intruction dalam Menangani Kejenuhan Belajar Siswa Pra Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Ipa Sma Angkasa Lanud Husen Sastranegara Bandung*, 2011, (diakses pada tgl 15 Juli 2020)

⁶ Erwin Hardiyanto, *Kejenuhan Belajar dan cara mengatasinya Study Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Tarikh di SMP Muhammadiyah 3 Depok*. (diakses pada tanggal 14 September 2020).

⁷ Poppy Agustina, Syaiful Bahri, Abu Bakar, *Analisis faktor penyebab kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru Bk untuk mengatasinya*, 2018. (diakses pada tanggal 14 September 2020).

mengerjakan pekerjaan rumah (PR), dan lain-lain. Meski harus diakui, kejenuhan dapat dialami oleh siapa saja, baik siswa yang kemampuan akademiknya kurang ataupun siswa yang dianggap pintar dapat mengalaminya. Biasanya siswa yang mengalami kejenuhan belajar tidak memperhatikan guru, malas mengerjakan tugas, prestasi belajar menurun, dan sebagainya.

Terkait dengan permasalahan kejenuhan belajar yang dialami, maka perlu adanya peran sekolah melalui bimbingan konseling. Tidjan dkk mengatakan, tujuan layanan bimbingan di sekolah apabila dilihat dari siswa yang menerima layanan adalah agar siswa dengan kemampuan yang di milikinya dapat mengatasi kesulitan dalam memahami dirinya sendiri dan mengatasi kesulitan dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalahnya.⁸ Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa bimbingan dan konseling memiliki peran yang penting dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam memecahkan masalahnya. Dalam hal ini kesulitan belajar yang dialami siswa adalah kejenuhan belajar.

Beberapa masalah yang dialami oleh siswa terutama yang mengalami kejenuhan belajar dapat diatasi dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Menurut Nursalim layanan bimbingan kelompok ialah layanan bimbingan konseling yang memungkinkan sejumlah siswa secara bersama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing) atau membahas topik tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dalam kehidupan atau tindakan.⁹

⁸ Tidjan, dkk, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*, (Yogyakarta: UNY, 1993), h.

⁹ M. Nursalim dan Suradi, *Layanan Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Unesa University Press, 2002), h. 74.

Menurut Bettneet dan Romlah permainan peranan atau *role playing* adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.¹⁰ Teknik *role playing* merupakan sebuah permainan yang dimainkan peran tokoh-tokoh berkhayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.¹¹ Jadi teknik *role playing* atau bermain peran merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa memerankan perasaan suatu skenario. Skenario yang disusun sesuai dengan masalah kehidupan sosial disekitarnya. Dalam pelaksanaan teknik *role playing* ini permainan yang digunakan adalah bermain peran yang berkaitan dengan nuansa pentingnya belajar.

Berdasarkan dari latar belakang pemikiran dan kondisi tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan *Role Playing* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Manggeng.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran kejenuhan belajar siswa sebelum penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng?

¹⁰ Tatiek Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan dan Kelompok*, (Malang: Unuversitas Negeri Malang, 2001), h. 48.

¹¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2013), h. 179.

2. Bagaimana gambaran kejenuhan belajar siswa setelah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng?
3. Bagaimana pelayanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Manggeng?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran kejenuhan belajar siswa sebelum penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng.
2. Untuk mengetahui bagaimana gambaran kejenuhan belajar siswa sesudah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng.
3. Untuk mengetahui keefektifan pelayanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Manggeng.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan tingkat kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng setelah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*

Ha: Terdapat perbedaan tingkat kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng setelah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini peneliti golongkan ke dalam dua kategori yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi bahan pertimbangan atau bahan masukan bagi pihak sekolah atau lembaga-lambaga pada umumnya dan khususnya bagi guru bimbingan dan konseling yang menyangkut tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Tidak hanya manfaat teoritis yang dapat diberikan dalam penelitian ini, namun juga dapat memberikan manfaat praktis, yaitu berupa gambaran tentang layanan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa yang nantinya juga dapat diterapkan oleh guru bimbingan dan konseling.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan “penjelasan atas konsep atau variabel penelitian yang ada dalam judul penelitian”.

1. Penerapan

Penerapan adalah perbuatan menerapkan. Pengertian penerapan menurut J.S Badudu dan Sultan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil.

Adapun Menurut Lukman Ali, Penerapan adalah mempratekkan, memasang.¹² Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. Layanan Bimbingan kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan bantuan kepada siswa melalui situasi kelompok. Prayitno menjelaskan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok.¹³ Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok, bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi bersifat formal, vokasional, dan sosial, bagaimana pengembangan hubungan antar siswa dapat disampaikan dan dibahas dalam bimbingan kelompok. Dengan demikian bimbingan kelompok adalah proses pemberian informasi dan bantuan yang diberikan oleh seorang ahli kepada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

3. Teknik *Role Playing*

Menurut Bannet dan Romlah mengemukakan bahwa permainan peran atau *role playing* adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-

¹² Pater Salim dan Yenny Salim, Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer, (Jakarta: Modern English Press, 2002), h. 1998.

¹³ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 309.

keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.¹⁴

Surjadi menjelaskan bahwa *role playing* dapat mengembangkan tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral), aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role playing*.¹⁵ Jadi *role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Suatu masalah yang diperagakan secara singkat, sehingga siswa dapat mengenali tokohnya. Dalam pelaksanaan teknik *role playing* permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain peran yang berkaitan dengan nuansa pentingnya belajar.

4. Kejenuhan Belajar

Menurut Maslach dan leiter menyatakan bahwa kejenuhan belajar hasil tekanan emosional yang konstan dan berulang, yang disosialisasikan dengan keterlibatan yang intensif dalam hubungan antar personal untuk jangka waktu yang lama. Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas belajar.

Dalam penelitian ini mengambil aspek menurut Maslach dan instrumennya dimodifikasi, adapun aspeknya sebagai berikut:

¹⁴ Bannet dan Romlah, *Metode-metode Pembelajaran*, (Jakarta: Refika Aditama, 2002), h. 3.

¹⁵ A. Surjadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar*, (Bandung: Bandar Maju, 2012), h. 31.

Menurut Maslach dan Leiter bahwa kejenuhan belajar mempunyai tiga aspek yang terdapat pada *Maslach Burnout Inventory-Student Survey* (MBI-SS) yaitu sebagai berikut:

- a. Keletihan emosi (*Emotional exhaustion*). Keletihan emosi siswa tidak semangat dalam 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. Denpersonalisasi (*cynism*). Siswa biasanya tidak nyaman berada di dalam kelas maupun mengikuti aktivitas belajar. Bentuk perilaku sinisme yang seringkali muncul pada siswa yang mengalami kejenuhan belajar yakni seperti bolos sekolah, marah-marah, tidak mengerjakan tugas di rumah, atau berpikiran negatif terhadap guru dan kehilangan ketertarikan terhadap mata pelajaran.
- c. Menurunnya keyakinan akademik (*reduce academic efficacy*), ditandai dengan munculnya masalah dalam hal rasa percaya diri, keyakinan terhadap kemampuannya sehingga membuat siswa stres 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.¹⁶

¹⁶ N.R Muna, *Efektifitas Teknik Self regulation learning dalam mereduksi tingkat kejenuhan belajar siswa di sma instan cindekia sekarkemuning Cirebon*. Jurnal Holistik Vol 14 No. 02. 2013.(diakses pada tanggal 15 Juli 2020).

G. Kajian Terdahulu

1. Mukhamad Ilham Mubarak, skripsi bimbingan konseling fakultas ilmu pendidikan Universitas Yogyakarta 2018, Upaya Menurunkan kejenuhan belajar siswa melalui bimbingan kelompok teknik games pada siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Berdasarkan hasil penelitian yang diperolehnya bahwa bimbingan kelompok teknik games dapat menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas XI 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 yang telah diberi tindakan mengalami penurunan, sehingga mencapai target yang sesuai 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 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 II terdapat 21 subjek dari 28 subjek skor kejenuhan belajar 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.¹⁷
2. Muhammad Teguh Wicaksono, skripsi bimbingan konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Surabaya. Penerapan bimbingan kelompok teknik

¹⁷ Mukhamad Ilham Mubarak, Skripsi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta 2018, Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Bimbingan Kelompok teknik Games pada Siswa kelas IX Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. (diakses 29 Juni 2021).

diskusi mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas VIII SMPN 16 Surabaya. Bahwa adanya perbedaan siswa yang mengalami kejenuhan belajar sebelum sesudah penerapan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok. Berdasarkan perhitungan mean pre-test sebesar 81,9, mean post-test sebesar 60,2 dan selisih antar mean pre-test sebesar 21,7. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti pada perbedaan skor antara sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok dapat menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Surabaya.¹⁸

3. Nia Alfi Khaira, skripsi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2018. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa yang mengalami kejenuhan belajar pada MAS Darul Ulum Banda Aceh tentang penerapan Teknik *Self Instruction* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas II pada MAS Darul Ulum peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Kejenuhan merupakan suatu tekanan yang menyerang seseorang saat sedang menjalani proses belajar mengajar baik bentuk fisik dan psikis, juga merupakan suatu keadaan dan kondisi dimana seseorang mengalami rasa padat bosan, serta suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus untuk mencapai hasil yang maksimal tapi sama sekali tidak mendatangkan hasil yang sesuai dengan harapan. Penyebab kejenuhan belajar atau kebosanan

¹⁸ Muhammad Teguh Wicaksono, Skripsi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Surabaya 2017. Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Mengurangi Kejenuhan belajar siswa kelas VIII SMPN 16 Surabaya (diakses 13 September 2020)

pada siswa MAS Darul Ulum Banda Aceh berasal tiga faktor, yaitu faktor fisik, faktor psikis, dan faktor mental kelelahan dari pada fisik dan mental yang diakibatkan dari aktivitas kegiatan sekolah yang sangat padat. Siswa mendapatkan waktu istirahat yang minim, dan mengalami proses pembelajaran yang maksimal tetapi tidak mendatangkan hasil. Kelelahan psikis dapat berupa terlalu menonton terhadap siswa, siswa mudah merasa bosan jenuh dan lelah, metode yang disampaikan guru dalam kurang variatif sehingga terkesan menonton. Upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi kejenuhan belajar pada penelitian ini menggunakan teknik *Self Intruction*.¹⁹

¹⁹ Nia Alfi Khaira, *Penerapan Teknik Self Intruction untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar siswa kelas II pada MAS Darul Imarah*, Banda Aceh 2018, (diakses 13 September 2020).

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno, bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang, dengan memanfaatkan dinamika kelompok.²⁰ Artinya semua peserta dalam bimbingan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran dan sebagainya. Hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok semua bermanfaat untuk diri peserta didik, dan peserta lainnya.

Sukardi menjelaskan “layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan seseorang secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar. Anggota keluarga maupun anggota masyarakat”.²¹ Sedangkan menurut Wibowo “bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok, dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarah diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial, untuk membantu anggota kelompok dalam mencapai tujuan bersama”.²²

²⁰ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 309.

²¹ Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), cet-1 h. 332.

²² Mungin Eddy Wibowo, *Konseling Kelompok Perkembangan*, (Semarang: UNNES Press, 2005), h. 17.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli diatas, bimbingan kelompok mengandung makna sebagai berikut:

- a. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok.
- b. Bimbingan kelompok menimbulkan interaksi antar anggota kelompok dengan saling mengeluarkan pendapat, memberi tanggapan, saran dan sebagainya.
- c. Bimbingan kelompok dipandu oleh pemimpin kelompok yang menyediakan informasi-informasi bermanfaat untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.²³

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu layanan dalam konseling yang dilakukan secara berkelompok, dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga anggota kelompok dapat berinteraksi, mengeluarkan pendapat, menanggapi, dan memberikan saran.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Tujuan bimbingan kelompok menurut Prayitno, adalah sebagai berikut:

a. Tujuan umum

Tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok adalah perkembangan sosialisasi peserta didik, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi,

²³ Lilis Satriah, *Bimbingan Konseling Kelompok*, (Bandung: Cv, Mimbar Pustaka, 2016), h. 5.

wawasan dan sikap yang menunjang terwujudnya tingkah laku yang efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi yang baik verbal maupun non verbal siswa.²⁴

b. Tujuan khusus.

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik umum yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- 1) Melatih untuk mengemukakan pendapat dihadapan anggotanya melatih peserta didik dapat bersikap terbuka di dalam kelompok
- 2) Melatih peserta didik untuk dapat membina keakraban bersama anggota dalam kelompok khususnya dan teman luar kelompok pada umumnya
- 3) Melatih peserta didik untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok
- 4) Melatih peserta didik untuk dapat bersikap tenggang rasa dan bertoleransi dengan orang lain
- 5) Melatih peserta didik memperoleh keterampilan sosial
- 6) Membantu peserta didik mengenali dan memahami dirinya dalam hubungan dengan orang lain
- 7) Melatih peserta didik untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok.

²⁴ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: PT Rajagrafindo persada, 2013), h. 155.

3. Manfaat Bimbingan Kelompok

Beberapa manfaat bimbingan kelompok menurut Hartinah 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 di depan orang banyak
- d. Banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara berkelompok dan cara tersebut lebih ekonomis
- e. Melalui bimbingan kelompok, konselor mendapat bimbingan lebih mendalam
- f. Untuk konselor yang baru dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan diri murid.²⁵

Winkel dan Hastuti juga berpendapat 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 akan dapat 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

²⁵ Sitti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: PT Refika Adhitama, 2009), h.

bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman dari pada yang dikemukakan oleh konselor.²⁶

4. Asas Bimbingan Kelompok

Asas dalam bimbingan kelompok diantaranya sebagai berikut:

- a. Asas kerahasiaan, para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa yang dibahas dalam kelompok, terutama hal-hal yang tidak diketahui oleh orang lain
- b. Asas keterbukaan, para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang disarankan dan dipikirkan tanpa ada rasa malu dan ragu-ragu
- c. Asas kesukarelaan, semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok
- d. Asas kenormatifan, semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan perilaku.²⁷

5. Tahap Layanan Bimbingan Kelompok

Tahapan dalam bimbingan kelompok sangatlah penting, terutama bagi para calon pemimpin kelompok. Pada umumnya tahapan dalam layanan bimbingan kelompok memiliki 4 tahapan, yaitu tahapan pembentukan, peralihan, pelaksanaan kegiatan, dan pengakhiran. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

²⁶ W.S. Winkel dan M.M. Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan; edisi revisi I*, (Jakarta: Media Abadi, 2004), h. 565.

²⁷ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling. Edisi revisi*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 132.

a. Tahap 1: Tahap pembentukan

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan anggota kelompok dalam rangka untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan meliputi pengenalan dan pengungkapan tujuan, terbangunnya kebersamaan, keaktifan pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok harus mampu bersikap menjalin kebersamaan dan perasaan kelompok. Teknik pada tahap awal untuk menghidupkan suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Tabel 2.1
Bagian 1 Pembentukan

TAHAP 1 PEMBENTUKAN	
Tema : pengenalan, perlibatan diri, pemasukan diri	
Kegiatan :	
1. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok dalam rangka pelayanan 2. Menjelaskan cara-cara dan asas kegiatan kelompok 3. Saling memperkenalkan diri 4. Teknik khusus 5. Permainan penghangatan atau pengakraban	
PERANAN PEMIMPIN KELOMPOK	
1. Menampilkan diri secara utuh dan terbuka 2. Menampilkan penghormatan kepada orang lain, hangat, tulus, bersedia membantu dengan sepenuh hati 3. Sebagai contoh yang teladan	

Sumber : Prayitno Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok²⁸

b. Tahap II : Tahap peralihan

Setelah suasana dalam kelompok terbentuk dan dinamis maka langkah selanjutnya yakni tahap peralihan yang berfungsi untuk menjaga suasana agar tetap dinamis dan fokus, menghindari adanya konflik atau bahkan konfrontasi antar anggota kelompok bimbingan.

²⁸ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling. Edisi revisi...*, h.44

Tabel 2.2
Bagian II Peralihan

TAHAP II PERALIHAN
Pembangunan jembatan antara tahap pertama dan tahap ketiga
Kegiatan 1. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya 2. Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap untuk menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya 3. Membahas suasana yang terjadi 4. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota (jika perlu, kembali ke beberapa aspek tahap pertama/pembentukan).
PERANAN PIMPINAN KELOMPOK 1. Menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka 2. Tidak menggunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil alih kekuasaannya 3. Mendorong dibahasnya suasana perasaan 4. Membuka diri, sebagai contoh, dan penuh empati.

Sumber: Prayitno Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok²⁹

c. Tahap III : Tahap kegiatan atau pembahasan

Pada tahap pembahasan ini terdiri atas dua bentuk, yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas. Kelompok bebas, pokok pembahasannya berasal dari anggota kelompok kemudian dipilih mana yang lebih terkini dan penting untuk lebih dulu dibahas. Sedangkan untuk kelompok tugas, pokok bahasan yang akan dibahas itu berasal dari pemimpin kelompok. Pada topik tugas ini seorang pemimpin kelompok telah mengetahui terkait isu-isu yang akan berkembang dalam suatu kelompok tersebut, maka pokok pembahasan ini disesuaikan dengan kebutuhan yang kritis untuk diutamakan.

²⁹ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling. Edisi revisi....*, h. 47.

Tabel 2.3
Bagian III Tahap Kegiatan

TAHAP III KEGIATAN KELOMPOK TUGAS
Tema : Kegiatan pencapaian tujuan (penyelesaian tugas)
Kegiatan : 1. Pemimpin kelompok mengemukakan masalah atau topik 2. Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas yang menyangkut masalah/topik yang dikemukakan pemimpin kelompok 3. Anggota membahas masalah/topik secara mendalam dan tuntas 4. Kegiatan selingan
PERANAN PEMIMPIN KELOMPOK 1. Sebagai pengatur lalu lintas yang sabar dan terbuka 2. Aktif, tetapi tidak banyak bicara.

Sumber : Prayitno Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok³⁰

d. Tahap IV Pengakiran

Kegiatan suatu kelompok tidak berlangsung secara terus menerus tanpa henti. Puncak dari kegiatan bimbingan kelompok itu ada pada tahap ke 3. Kegiatan kemudian menurun dan selanjutnya kelompok akan mengakhiri kegiatan pada saat yang dianggap tepat. Pada tahap ini biasanya sering disertai dengan pertanyaan yang menanyakan terkait untuk penawaran untuk melakukan pertemuan kembali.

Tabel 2.4
Bagian IV Pengakiran

TAHAP IV PENGAKIRAN
Tema penilaian dan tindak lanjut
Kegiatan: 1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera di akhiri 2. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hal-hal mendalam 3. Membahas kegiatan lanjutan 4. Mengemukakan pesan dan harapan

³⁰ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling. Edisi revisi....*, h. 57.

PERANAN PEMIMPIN KELOMPOK 1. Tetap mengusahakan suasana hangat, bebas, dan terbuka 2. Memberikan pertanyaan dan mengucapkan terimakasih atas keikutsertaan anggota 3. Memberikan semangat untuk kegiatan selanjutnya 4. Penuh rasa persahabatan dan empati

Sumber : Prayitno *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*³¹

Berdasarkan tabel di atas jelaslah bahwa layanan bimbingan kelompok itu mengutamakan adanya kerja sama antara pemimpin kelompok dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan berdasarkan kesepakatan bersama.

B. Teknik *Role Playing*

1. Pengertian Teknik *Role Playing*

Menurut Cosini dkk dari hasil kajian perpustakaan ditemukan bahwa istilah *role playing* mempunyai empat macam arti, yaitu:

- a. Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peranan tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditullis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
- b. Sesuai yang bersifat sosiologis, yaitu pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial. Didalam pelaksanaan bimbingan dan psikoterapi.
- c. Suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan dimana seorang berusaha memperbodoh orang lain dengan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang diharapkan, dirasakan atau diinginkannya.
- d. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana tujuan untuk memainkan situasi imajinatif dengan tujuan untuk membantu

³¹ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling. Edisi revisi...*, h. 57.

tercapainya pemahaman diri, meningkatkan keterampilan perilaku, menganalisis perilaku, atau menunjukan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang, atau bagaimana seseorang harus berperilaku.³²

Menurut Bannet dan Romlah mengemukakan bahwa permainan peran atau *role playing* adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.³³

Surjadi menjelaskan bahwa *role playing* dapat mengembangkan tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral), aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role playing*.³⁴

Jadi *role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Suatu masalah yang diperagakan secara singkat, sehingga siswa dapat mengenali tokohnya.

2. Teknik *Role Playing*

Teknik ini mempunyai 7 tahapan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menghangatkan suasana dan motivasi peserta didik

³² Tatiek Romlah, *Permainan Peranan Sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar*, (Malang: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang, 1994), h. 47-48.

³³ Bannet dan Romlah, *Metode-metode Pembelajaran*, (Jakarta: Refika Aditama, 2002), h. 3.

³⁴ A. Surjadi, *Membuat Siswa Aktif Belajar*, (Bandung: Bandar Maju, 2012), h. 31.

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi pencapaian tertentu.³⁵

Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

b. Memilih peran

Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

c. Menyusun tahap-tahap peranan

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar dengan yang akan dimainkan.

d. Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat akan cerita yang akan dimainkan agar peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

e. Pemeran

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran-masing-masing, peranan dapat berhenti apa bila peserta didik sudah merasa cukup.

³⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h.3.

f. Diskusi dan evaluasi

Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

g. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkapkan atau muncul secara spontan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel sebagai berikut ini:

Tabel 2.5
Tahap-tahap *role playing*

Tahap pertama	Menghangatkan suasana Mengidentifikasi permasalahan Menjelaskan permasalahan Menjelaskan model <i>role playing</i>
Tahap Kedua	Memilih pemain Menjelaskan aturan main
Tahap Ketiga	Menyusun garis besar adegan
Tahap Keempat	Menyiapkan pengamat Menentukan tugas observasi
Tahap Kelima	Pelaksanaan permainan
Tahap Keenam	Diskusi dan evaluasi
Tahap Ketujuh	Mendiskusikan pengalaman dan menyimpulkan

3. Keuntungan Teknik *Role Playing*

Keuntungan teknik *role playing* secara garis besar dapat dikelompokkan kedalam tiga hal, yaitu: memberi kesempatan pengungkapan sikap dan perasaan secara positif dan aman, mengaitkan apa yang dipelajari di sekolah dengan yang

terjadi di dunia luar sekolah (masyarakat), dan dapat memberi motivasi siswa untuk belajar karena memberikan balikan yang langsung dan cepat. Keuntungan permainan peranaan dapat dirangkum sebagai berikut:

- a. Memberi kesempatan siswa untuk mengekspresikan perasaan-perasaan yang tersembunyi
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan masalah-masalah dan isu-isu tersembunyi
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan yang dirasakan orang lain dan memahami motivasinya
- d. Menggambarkan masalah sosial umum dan dinamika interaksi kelompok baik formal maupun informal
- e. Menghidupkan penyajian deskripsi akademik materi pelajaran dan informasi bimbingan
- f. Memberi kesempatan bagi siswa-siswa yang kurang pandai berbicara dan menekankan pentingnya ungkapan non-verbal, dan respon-respon emosional
- g. Memotivasi siswa dan efektif karena siswa aktif
- h. Memberikan balikan yang cepat bagi siswa maupun fasilitator
- i. Berpusat pada siswa dan memenuhi; kelompok dapat mengontrol isi atau bahan yang dipelajari dan kesempatan belajar kelompok.
- j. Menghilangkan kesenjangan antara yang diajarkan di sekolah dengan yang terjadi di kehidupan yang sebenarnya
- k. Dapat merubah sikap

1. Membangkitkan penglihatan/pengajaran di bawah Kontrol perasaan dan emosi.³⁶

Dengan adanya keuntungan-keuntungan tersebut, diharapkan tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Karena salah satu keuntungan dari teknik *role playing* ini adalah menghidupkan penyajian deskripsi akademik materi pelajaran.

4. Kelemahan Teknik *Role Playing*

Kelemahan teknik permainan peranan biasanya terkisar pada tiga bidang, yaitu: suasana dan alat kebiasaan prosedur belajar mengajar di kelas, ketetapan dan relevansi tentang apa yang dipelajari dan tingkat sejauh mana guru atau fasilitator harus mengontrol apa yang dipelajari siswa, dan sumber yang baik berupa orang, ruang, dan waktu. Secara rinci permainan peranan mempunyai potensi kelemahan sebagai berikut:

- a. Fasilitator kehilangan kontrol tentang apa yang dipelajari dan urutan bagaimana materi itu harus dipelajari
- b. Penyederhanaan materi dapat menyebabkan salah arah
- c. Memerlukan banyak waktu
- d. Memerlukan sumber-sumber lain: orang, ruang hal-hal khusus yang belum tentu tersedia
- e. Bergantung kepada kualitas fasilitator dan siswa
- f. Pengaruhnya mungkin dapat menimbulkan penarikan diri atau gejala-gejala mempertahankan diri

³⁶ Tatiek Romlah, *Permainan Peranan Sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar*, (Malang: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang, 1994), h. 58-59.

- g. Mungkin dipandang terlalu bersifat “main-main” dan terlalu membuang waktu
- h. Kemungkinan dapat mendominasi belajar dengan hal-hal yang tidak menyangkut teori yang padat dan fakta
- i. Bergantung pada apa yang sudah diketahui siswa.³⁷

C. Kejenuhan Belajar

1. Pengertian Kejenuhan Belajar

Konsep kejenuhan belajar pertama kali dikembangkan oleh beberapa penelitian yang dilakukan diantaranya Noushad, Schaufei et al, Jacobs et al, Heui jen-yang, Liightsey dan Hulsey, Silvar dan Agustin yang mengemukakan bahwasanya kejenuhan segala faktor penyebabnya bukan hanya terjadi pada adegan pekerjaan, akan tetapi kejenuhan dapat terjadi pada kegiatan belajar. Kejenuhan belajar muncul karena adanya proses pengulangan belajar yang tidak mendatangkan prestasi atau hasil yang memuaskan sehingga membuat peserta didik letih secara fisik maupun psikis.³⁸

Kejenuhan adalah kondisi dimana terjadinya kelelahan dan hilangnya ketertarikan terhadap suatu hal. Kejenuhan merupakan bentuk penarikan diri secara psikologis dalam merespon stres yang berlebih atau

³⁷ Tatiek Romlah, *Permainan Peranan Sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar*, (Malang: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang, 1994), h. 60.

³⁸ Gian Sugiana, *Teknik Self Intruction dalam Menangani Kejenuhan Belajar Siswa Pra Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Ipa Sma Angkasa Lanud Husen Sastranegara Bandung*, (diakses pada tgl 15 Juli 2020)

ketidakpuasan.³⁹ Menurut Abu Abdirrahman Al-Qawiy bahwa kejenuhan adalah tekanan yang sangat mendalam yang sudah sampai titik jenuh.⁴⁰ Siapapun yang merasa jenuh, ia akan berusaha sekuat tenaga melepaskan diri dari tekanan itu.

Syah mendefinisikan kejenuhan belajar sebagai berikut:

“Secara harfiah arti jenuh adalah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Selain itu juga dapat berarti jemu atau bosan. Dalam belajar selain siswa sering terjadi kelupaan, ia juga terkadang mengalami peristiwa negatif lainnya yang berupa jenuh belajar yang dalam bahasa psikologi lazim disebut *Learning plateau* atau *plateau*. Peristiwa jenuh ini kalau dialami oleh siswa yang sedang dalam proses belajar (kejenuhan belajar) dapat membuat siswa tersebut merasa lelah memubazirkan usahanya”.

Menurut Maslach dan leiter menyatakan bahwa kejenuhan belajar hasil tekanan emosional yang konstan dan berulang, yang disosialisasikan dengan keterlibatan yang intensif dalam hubungan antar personal untuk jangka waktu yang lama.⁴¹

Jadi kejenuhan belajar dapat disimpulkan adalah kondisi dimana kelelahan dan hilangnya ketertarikan terhadap suatu hal, sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak semangat dalam melakukan aktivitas belajar.

³⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 88.

⁴⁰ Abu Abdirrahman Al-Qawiy, *Mengatasi Kejenuhan*, (Jakarta: Khalifa, 2004), h. 1.

⁴¹ Martin, Garry dan Jonseph Fear, *Prosedur Pelaksanaan teknik Konseling Self Intruction dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar*, 13 Oktober 2012, Diakses pada tanggal 15 Juli 2020 dari situs: wawasanbk.blogspot.id/?m=1.

2. Aspek Kejenuhan Belajar

Menurut Maslach dan Leiter mengemukakan bahwa kejenuhan belajar mempunyai tiga aspek yang terdapat pada *Maslach Bunout Inventory-Student Survey* (MBI-SS) yaitu sebagai berikut:

- a. Keletihan emosi (*Emotional exhaustion*). Keletihan emosi siswa tidak semangat dalam 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. Denpersonalisasi (*cynism*). Siswa biasanya tidak nyaman berada didalam kelas maupun mengikuti aktivitas belajar. Bentuk perilaku sisnisme yang seringkali muncul pada siswa yang mengalami kejenuhan belajar yakni seperti bolos sekolah, marah-marah, tidak mengerjakan tugas di rumah, atau berpikiran negatif terhadap guru dan kehilangan ketertarikan terhadap mata pelajaran.
- c. Menurunnya keyakinan akademik (*reduce academic efficacy*), ditandai dengan munculnya masalah dalam hal rasa percaya diri, keyakinan terhadap kemampuannya sehingga membuat siswa stres dan tertekan. Siswa merasa menjadi orang yang tidak bahagia dan malang, tidak puas terhadap hasil belajar yang didupatkannya, merasa tidak kompeten, rasa percaya diri yang rendah dan merasa tidak berprestasi.⁴²

⁴² N.R Muna, *Efektifitas Teknik Self regulation learning dalam mereduksi tingkat kejenuhan belajar siswa di sma instan cindekia sekarkemuning Cirebon*. Jurnal Holistik Vol 14 No. 02. 2013.(diakses pada tanggal 15 Juli 2020).

3. Jenis-jenis Kejenuhan Belajar

Satu langkah penting yang kita butuhkan ketika akan mengatasi masalah kejenuhan yaitu mengenali jenis-jenis kejenuhan. Secara umum ada tiga jenis kejenuhan yaitu kejenuhan positif, kejenuhan wajar, kejenuhan negatif.

a. Kejenuhan Positif

Kejenuhan positif adalah kejenuhan terhadap segala sesuatu yang buruk, baik berupa penyimpangan perilaku, perbuatan dosa, tindakan kezaliman, kesesatan, hingga bathil.

b. Kejenuhan Wajar

Kejenuhan wajar merupakan kejenuhan yang sangat lumrah terjadi, setiap orang yang melakukan kesibukan berulang-ulang pasti akan mengalami kejenuhan. Kejenuhan sering kita jumpai dalam aktivitas belajar, bekerja, berumah tangga, dan lain-lain.

c. Kejenuhan Negatif

Kejenuhan negatif ialah kejenuhan yang berat, merusak kehidupan dan bisa memicu munculnya keburukan-keburukan lain yang lebih serius. Kejenuhan negatif misalnya: akibat kegagalan, kesempitan hidup, penganiayaan, sakit hati dan lainnya.⁴³

4. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar dapat melanda siswa apabila telah hilang motivasi dalam tingkat keterampilan tertentu sebelum siswa sampai pada tingkat keterampilan berikutnya. Sehingga dapat kita lihat bahwa kejenuhan belajar disini sangat

⁴³ Abu Abdirrahman Al-Qawiy, *Mengatasi Kejenuhan*, (Jakarta: Khalifa, 2004), h. 136.

dipengaruhi proses belajar. Berikut ada tiga faktor yang mempengaruhi kejenuhan belajar

a. Karakteristik Pribadi

Faktor kepribadian dapat mempengaruhi terjadinya kejenuhan belajar. Kepribadian adalah kualitas total sikap kebiasaan karakter dan perilaku manusia. Sementara hasil penelitian Salami dalam buku Muhibbin Syah menghasilkan beberapa fakta bahwa karakteristik kepribadian yang rentan mengalami kejenuhan yakni, neurotis, ekstrovert, terlalu berhati-hati, agresif dan mudah menyerah.

Kemampuan dalam mengendalikan emosi juga merupakan salah satu karakteristik kepribadian yang menimbulkan kejenuhan.

b. Faktor Dukungan Sosial

Berkaitan dengan karakteristik pribadi, kejenuhan belajar juga dapat terjadi karena faktor lingkungan belajar, seperti tugas yang berat, jam belajar yang padat, tanggung jawab yang harus dipikul, pekerjaan rutin dan bukan rutin, dan pekerjaan administrasi lainnya yang melampaui kapasitas dan kemampuan diri.

c. Faktor Beban Akademis yang Berlebihan

Beban akademis yang berlebihan mengandung makna menghabiskan waktu dan tenaga sehingga menyebabkan kejenuhan. Selain itu harapan yang tinggi lingkungan sekolah terhadap siswa memberikan kontribusi besar untuk terjadinya kejenuhan belajar.⁴⁴

Menurut Hakim penyebab kejenuhan belajar pada umumnya disebabkan karena adanya proses yang monoton (tidak bervariasi) dan telah berlangsung

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), h. 161.

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 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 ketenangan 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. Kurangnya aktivitas rekreasi dan hiburan

Sebagaimana halnya dengan aktivitas fisik, proses berfikir yang merupakan aktivitas 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.⁴⁵

5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar

Kejenuhan merupakan kondisi psikologis yang bersifat alamiah. Artinya, siapapun akan dapat mengalami kebosanan atau kejenuhan terhadap sesuatu maupun dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari. Boleh jadi, sesuatu yang menonton, tanpa variasi, atau kegiatan rutin yang menjadi penyebab kebosanan itu.

Kejenuhan belajar itu lazimnya dapat diatasi dengan menggunakan kiat-kiat antara lain sebagai berikut:

- a. Melakukan istirahat dan mengkonsumsi 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 perubahan posisi meja tulis, lemari, rak buku, alat-alat

⁴⁵ T. Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2004), h. 63-65.

- perlengkapan belajar dan sebagainya sampai memungkinkan siswa merasa berada disebuah kamar yang lebih menyenangkan untuk belajar
- d. Memberikan motivasi dan stimulasi baru agar siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat dari pada sebelumnya
 - e. Siswa harus berbuat nyata (tidak menyerah atau tinggal diam) dengan cara belajar dan belajar lagi.⁴⁶



⁴⁶ Muhibbin Syah, *Psikologis Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 183.

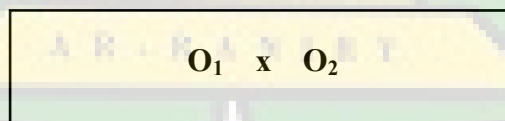
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang berupa angka-angka analisis menggunakan statistik, bersifat linear, langkah-langkahnya jelas, sistematis, mulai dari rumusan masalah, berteori, berhipotesis, mengumpulkan data, analisis data, membuat kesimpulan dan saran.⁴⁷

Sesuai dengan jenis penelitian tersebut, maka penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan⁴⁸. Jenis yang peneliti ambil dalam metode eksperimen adalah metode *pre-experimental* (pra eksperimen) dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Adapun skema dari bentuk desain ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 : Desain *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O_1 : *Pre-Test* (sebelum diberi perlakuan teknik *role playing*)

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 107.

O_2 : *Post-Test* (sesudah diberi perlakuan teknik *role playing*)

x : *Treatment* (perlakuan)⁴⁹

B. Lokasi, Populasi dan Sampel

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Menggeng tahun ajaran 2020/2021 yang beralamatkan di jalan pasar no 4, kedai, Kecamatan Manggeng, Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah negeri tingkat menengah pertama yang berada di Kecamatan Manggeng.

2. Populasi

Populasi adalah penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dengan cara teoritis menjadi target penelitian, populasi adalah objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah topik penelitian yang memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.⁵⁰ Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas VIII di SMP Negeri 1 Manggeng yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, dan kelas VIII-4.

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik *sampling purposive*

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 110.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan...*, h. 117.

dapat dikatakan teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁵¹ Sebelum menentukan sampel penelitian, peneliti memberikan angket kejenuhan belajar kepada seluruh populasi penelitian yaitu kelas VIII, selanjutnya peneliti mengambil skor tertinggi dalam setiap kelas maka skor tertinggi menjadi sampel penelitian. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Jumlah Sampel Penelitian kelas VIII di SMP Negeri 1 Manggeng

No	Kelas	Jumlah sampel
1.	VIII-1	3 siswa
2.	VIII-2	3 siswa
3.	VIII-3	3 siswa
4.	VIII-4	4 siswa
Jumlah		13 siswa

C. Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut sistematis dan mudah.⁵² Dalam penelitian ini menggunakan angket berbentuk skala *likert* untuk mengumpulkan data tentang kejenuhan belajar, skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁵³

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validasi instrumen. Validasi konstruk dilakukan dengan cara *judgement* oleh dua orang dosen ahli. Kemudian dilanjutkan dengan uji validitas dan reabilitas instrument.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan...*, h. 124.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan...*, h. 147.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan...*, h. 134.

1. Validitas Instrumen

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Valid berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁵⁴

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau keabsahan suatu alat ukur.⁵⁵ Uji Validitas diuji cobakan pada kelas VIII SMP Negeri 3 Labuhanhaji Barat, Aceh Selatan. Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian adalah seluruh item yang terdapat dalam skala kejenuhan belajar. Pengelolaan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20. Lebih jelasnya hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

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

Gambar 3.3 : *Product Moment*

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable x dan variabel y,
dua variable yang dikorelasikan (*product moment*)

N : *Number of Cases*.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 211.

⁵⁵ Sunjoyo, dkk, *Aplikasi SPSS untuk Smart Riset (Program IBM SPSS 21.0)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 38.

$\sum XY$	: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y
$\sum X$	: Jumlah seluruh skor X
$\sum Y$	: Jumlah seluruh skor Y ⁵⁶

Selanjutnya, hasil dari perhitungan validitas tersebut dianalisis dengan menggunakan tabel koefisien korelasi jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen tersebut berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Namun sebaliknya, apabila $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen tersebut tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total, dan ini berarti instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Pengujian validasi dilakukan terhadap 54 item pernyataan dengan jumlah subjek 30 siswa. Dari 54 item pernyataan diperoleh 32 item pernyataan yang valid dan 22 item tidak valid. Hasil uji validasi butir item dapat dilihat pada 3.4 berikut:

Tabel 3.4
Uji Validitas

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Pernyataan
1.	Pernyataan 1	446	0.361	Valid
2.	Pernyataan 2	479	0.361	Valid
3.	Pernyataan 3	361	0.361	Valid
4.	Pernyataan 4	445	0.361	Valid
5.	Pernyataan 5	634	0.361	Valid
6.	Pernyataan 6	427	0.361	Valid
7.	Pernyataan 7	238	0.361	Tidak valid
8.	Pernyataan 8	455	0.361	Valid
9.	Pernyataan 9	375	0.361	Valid
10.	Pernyataan 10	254	0.361	Tidak valid
11.	Pernyataan 11	474	0.361	Valid
12.	Pernyataan 12	458	0.361	Valid
13.	Pernyataan 13	422	0.361	Valid
14.	Pernyataan 14	382	0.361	Valid
15.	Pernyataan 15	271	0.361	Tidak valid
16.	Pernyataan 16	391	0.361	Valid
17.	Pernyataan 17	480	0.361	Valid

⁵⁶ Subana, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 148.

18.	Pernyataan 18	201	0.361	Tidak valid
19.	Pernyataan 19	412	0.361	Valid
20.	Pernyataan 20	227	0.361	Tidak valid
21.	Pernyataan 21	363	0.361	Valid
22.	Pernyataan 22	532	0.361	Valid
23.	Pernyataan 23	405	0.361	Valid
24.	Pernyataan 24	439	0.361	Valid
25.	Pernyataan 25	284	0.361	Tidak valid
26.	Pernyataan 26	298	0.361	Tidak valid
27.	Pernyataan 27	432	0.361	Valid
28.	Pernyataan 28	199	0.361	Tidak valid
29.	Pernyataan 29	439	0.361	Valid
30.	Pernyataan 30	308	0.361	Tidak valid
31.	Pernyataan 31	405	0.361	Valid
32.	Pernyataan 32	350	0.361	Tidak valid
33.	Pernyataan 33	446	0.361	Valid
34.	Pernyataan 34	510	0.361	Valid
35.	Pernyataan 35	436	0.361	Valid
36.	Pernyataan 36	192	0.361	Tidak valid
37.	Pernyataan 37	446	0.361	Valid
38.	Pernyataan 38	312	0.361	Tidak valid
39.	Pernyataan 39	376	0.361	Valid
40.	Pernyataan 40	207	0.361	Tidak valid
41.	Pernyataan 41	442	0.361	Valid
42.	Pernyataan 42	253	0.361	Tidak valid
43.	Pernyataan 43	385	0.361	Valid
44.	Pernyataan 44	244	0.361	Tidak valid
45.	Pernyataan 45	079	0.361	Tidak valid
46.	Pernyataan 46	327	0.361	Tidak valid
47.	Pernyataan 47	017	0.361	Tidak valid
48.	Pernyataan 49	368	0.361	Valid
49.	Pernyataan 49	020	0.361	Tidak valid
50.	Pernyataan 50	431	0.361	Valid
51.	Pernyataan 51	058	0.361	Tidak valid
52.	Pernyataan 52	436	0.361	Valid
53.	Pernyataan 53	315	0.361	Tidak valid
54.	Pernyataan 54	325	0.361	Tidak valid

Berdasarkan tabel 3.4, apabila hasil $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Nilai r tabel yang digunakan adalah 0,361, karena penyebaran angket kepada 30 responden ($N = 30$). Jadi, berdasarkan hasil validasi instrumen kejenuhan belajar dengan menggunakan bantuan SPSS 2.0 yaitu dari 54

item pernyataan yang disebarkan kepada 30 responden, diperoleh pernyataan yang dikatakan valid ada 32 item, kemudian pernyataan yang valid dan gugur sebanyak 22 item.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.

⁵⁷ Reliabilitas berarti keterpercayaan atau keandalan, dimana suatu instrumen dapat dinyatakan andal dan terpercaya apabila instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang sama setelah berkali-kali dilakukan pengukuran terhadap responden. Reliabilitas penting dilakukan agar dapat menentukan kualitas instrumen yang dikembangkan serta dapat diketahui apakah suatu instrumen layak untuk digunakan atau sebaliknya. Sebagai tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tertera pada tabel 3.5 berikut.⁵⁸

Tabel 3.5
Interval Koefisien Derajat Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sumber: Sugiyono, 2009)

Berdasarkan tabel 3.5, dijelaskan bahwa jika hasil reliabilitas 0,00-0,199 maka tingkat reliabilitas kategori sangat rendah, jika 0,20-0,399 maka tingkat

⁵⁷ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif dan penelitian Gabungan*, (Jakarta: Fajar In terpratama Mandiri, 2014), h. 234.

⁵⁸ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 231.

reliabilitas kategori rendah, jika 0,40-0,599 maka tingkat reliabilitas kategori sedang, jika 0,60-0,799 maka tingkat reliabilitas kategori kuat dan jika 0,80-1,000 maka tingkat reliabilitas kategori sangat kuat. Untuk dapat mengetahui nilai *cronbach's alpha* maka dilihat hasil dari output SPSS seri 20 pada tabel 3.6 ini:

Tabel 3.6
Cronbach's Alpha

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Tafsiran
0,901	54	Reliabilitas Kuat

(Sumber: Output SPSS Versi 20)

Berdasarkan tabel 3.6 terdapat nilai cronbach's alpha sebesar 0,901, dari jumlah 54 item pernyataan, maka tolak ukur yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan masuk ke dalam derajat reliabilitas kuat. Maka item-item pernyataan yang telah valid tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.⁵⁹ Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data yang diinginkan dengan jalan mengadakan cara pengamatan secara langsung.⁶⁰ Pengamatan adalah suatu teknik penilaian yang

⁵⁹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2010), h. 143.

⁶⁰ H.M. Umar, *Bimbingan dan Penyuluhan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2001), h.123.

dilakukan seseorang untuk mengamati ketercapaian indikator perilaku atau aspek tertentu dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung kepada individu atau kelompok. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti menggunakan teknik observasi dengan jenis nonpartisipasi (*nonparticipant observation*). Jadi observasi nonpartisipan adalah observasi yang menjadikan peneliti berperan sebagai penonton.

2. Skala

Dalam penelitian ini menggunakan skala, yang berbentuk *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Peneliti dapat memperoleh berbagai fakta dan opini mengenai peserta didik yang diteliti melalui skala.⁶¹ Peserta didik diminta memilih salah satu pilihan jawaban dengan memberi tanda √ yang telah disediakan. Pilihan jawaban yang diminta adalah jika deskripsi yang diberikan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*, skala ini untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebagian proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (dugaan sementara), sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis. Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis data yang diperoleh dari

⁶¹ Sugiono, *Metode Penelitian...*, h. 134.

hasil angket yang dibagi. Serta meningkatkan peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan program *SPSS* versi 20 dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*.⁶² Hipotesis dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal ($\text{sig.} > 0.05$).

H_a : Data tidak berdistribusi normal ($\text{sig.} < 0.05$).⁶³

Tahapan kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas adalah jika probabilitas (sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan jika probabilitas (sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.⁶⁴ Jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_0 di tolak.

2. Uji-T

Skor t hasil penelitian menggunakan program *SPSS* versi 20 dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektifitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan

⁶² Jonathan Sarwono dan Hendra Nur Salim, *Prosedur-Prosedur populer Statistik untuk Analisis Data Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h. 135.

⁶³ Setia Prama, dkk, *Dasar-Dasar Statistika Dengan Software R Konsep dan Aplikasi*, (Bogor: Penerbit In Media, 2016), h.169.

⁶⁴ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 153-167.

cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah perlakuan.⁶⁵

Kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} > 0.05$ maka H_a diterima, dilain pihak H_o ditolak

Jika $\text{sig} < 0.05$ maka H_a ditolak, dilain pihak H_o diterima.



⁶⁵ Furqon, *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum SMP Negeri 1 Manggeng

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Menggeng yang beralamat di jalan pasar no 4, kedai, Kecamatan Manggeng, Kabupaten Aceh Barat Daya Provinsi Aceh. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah negeri tingkat menengah pertama yang berada di kecamatan Manggeng. Sekolah ini memiliki 31 guru, dan 332 siswa. Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah dimulai pada pukul 07.30 WIB hingga pukul 12.30 WIB kecuali untuk hari jum'at dan sabtu yang selesai pada pukul 11. 15 WIB.

SMP Negeri 1 Manggeng terakreditasi A dan memiliki 12 kelas yaitu: kelas VII 4 kelas, kelas VIII 4 kelas, kelas IX 4 kelas. Fasilitas di sekolah ini secara umum sudah lengkap dan baik.

Ruang bimbingan dan konseling berada di sebelah ruang perpustakaan dan ruang guru. Ukuran ruang bimbingan konseling adalah 2,5 m x 2,5 m, dan ada beberapa fasilitas seperti lemari, meja, kursi, buku kasus, dan laini-lain.

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 dan bimbingan kelompok jarang dilakukan.

Tabel 4.1
Profil SMP Negeri 1 Manggeng

Profil SMP Negeri 1Manggeng	
Nama	SMP Negeri 1 Manggeng
NPSN	10104840

Alamat	Jalan Pasar No. 4
Kode Pos	23762
Desa/Kelurahan	Kedai
Kecamatan/kota (LN)	Kec. Manggeng
Kab-Kota/Negara (LN)	Kab. Aceh Barat Daya
Status Sekolah	NEGERI
Jenjang Pendidikan	SMP
Akreditasi	A

Sumber: Dokumentasi SMP Negeri 1 Manggeng

1. Visi dan Misi SMP negeri 1 Manggeng

- a. Visi SMP Negeri 1 Manggeng: Terwujudnya Lulusan yang Bermutu, Terampil dan Islami.
- b. Misi SMP negeri 1 Manggeng
 - 1) Menjadikan sekolah yang harmornis
 - 2) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif
 - 3) Meningkatkan siswa yang berakhlak mulia
 - 4) Mewujudkan kualitas lulusan yang berdaya guna
 - 5) Meningkatkan pembelajaran dan bimbingan secara efektif
 - 6) Meningkatkan kreatifitas arah
 - 7) Melaksanakan pengembangan inovasi dalam pembelajaran
 - 8) Mengembangkan dan mengoptimalkan pengembangan kurikulum
 - 9) Meningkatkan dan mengembangkan siswa yang siap mengikuti perlombaan olah raga dan seni
 - 10) Meningkatkan dan mengembangkan siswa yang mampu bersaing dalam bidang sains.

Tabel 4.2
Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Manggeng

Jumlah Siswa	Jumlah
Kelas VII	115
Kelas VIII	110
Kelas IX	107
Total	332

Sumber: Dokumentasi SMP Negeri 1 Manggeng

Dari tabel 4.2 menjelaskan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Manggeng berjumlah 332 siswa. Adapun pembagian siswa perkelas yaitu kelas VII terdiri dari 115 siswa, kelas VIII 110 siswa, dan kelas IX 107 siswa.

Tabel 4.3
Data Guru SMP Negeri 1 Manggeng

Data Guru	Status	Jumlah
	PNS	19
	Non PNS	12
	Total	31

Sumber: Dokumentasi SMP Negeri 1 Manggeng

Dari tabel 4.3 menjelaskan bahwa guru yang ada di SMP Negeri 1 Manggeng, berjumlah 31 guru. Dari data guru tersebut juga menjelaskan bahwa guru PNS berjumlah 19 orang dan jumlah guru non PNS berjumlah 12 orang.

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Manggeng

Sarana dan prasarana	Unit	Kondisi
RKB	12	Baik
Perpustakaan	1	Baik
Lab Komputer	1	Baik
Lab IPA	1	Baik
Ruang serba guna/aula	1	Baik
Kantin	3	Baik
Ruang osis	1	Baik
Musholla	1	Baik
Toilet Guru	1	Baik
Toilet Siswa	4	Baik
Ruang Guru	1	Baik

Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
Ruang BK	1	Baik
Ruang TU	1	Baik

Sumber: Dokumentasi SMP Negeri 1 Manggeng

Dari tabel 4.4 menjelaskan bahwa sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Manggeng terdiri dari ruang kelas belajar sebanyak 22 unit, 1 perpustakaan, 1 lab komputer, 1 lab IPA, 1 ruang serba guna/ aula, 3 kantin, 1 ruang osis, 1 musholla, 1 toilet guru, 4 toilet siswa, 1 ruang guru, 1 ruang kepala, 1 ruang BK, dan 1 ruang TU.

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Manggeng dengan cara eksperimen. Sebelum pemberian *treatment*, terlebih dahulu peneliti melakukan pengukuran awal dengan cara menyebarkan angket kepada siswa (*pre-test*), kemudian peneliti memberikan *treatment* kepada sampel penelitian yang mengalami kejenuhan belajar yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

Setelah pemberian *treatment* selesai kemudian peneliti melakukan pengukuran yaitu dengan memberikan *treatment posttest* kepada siswa yang menjadi sampel penelitian untuk melihat perbandingan dari hasil pengukuran sebelum dan sesudah pemberian *treatment* oleh peneliti. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Manggeng yaitu sebagai berikut:

a. Pre-Test

Pre-test dilaksanakan pada hari senin kelas VIII-2 dan VIII-3, kelas VIII-1 dan VIII-4, yang diawali dengan penyebaran angket kejenuhan belajar siswa yang dilaksanakan 27-28 November 2021 yang berjumlah 110 siswa. Hasil pengelolaan angket kejenuhan belajar siswa tersebut menyatakan bahwa kejenuhan belajar berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Adapun kategori kejenuhan belajar siswa dapat di lihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Kategori kejenuhan belajar

No	Batas Nilai	Kategori kejenuhan belajar
1	<87	Tinggi
2	87-113	Sedang
3	>113	Rendah

Dari tabel 4.5, dapat di lihat bahwa batas nilai <87 berada pada kategori kejenuhan belajar tinggi, yang artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai <87 maka siswa tersebut tergolong memiliki kejenuhan belajar yang tinggi. Selanjutnya batas nilai antara 87-113 berada pada kategori kejenuhan belajar sedang, yang artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai antara 87-113 maka siswa tersebut tergolong memiliki kejenuhan belajar yang sedang. Selanjutnya batas nilai >113 berada pada kategori kejenuhan belajar rendah, yang artinya menunjukkan bahwa siswa yang memiliki batas nilai >113 maka siswa tersebut tergolong memiliki kejenuhan belajar yang rendah. Data tersebut diperoleh dari hasil pembagian angket kepada siswa kelas VIII, sehingga dapat dikategorikan tinggi, sedang, dan rendah.

Adapun untuk melihat tingkat persentase kategori kejenuhan belajar yang di alami siswa maka dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$P = \frac{F \text{ (Skor yang dicapai)}}{N \text{ (Jumlah Skor Maksimal)}} \times 100\% \quad ^{66}$$

Dari rumus di atas maka dapat dilihat hasil dari persentase kejenuhan belajar siswa pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Persentase kejenuhan belajar

Kategori	F	Persentase kejenuhan belajar
Tinggi	13	11, 1 %
Sedang	83	75.4%
Rendah	14	12,7%
Jumlah	110	100%

Berdasarkan hasil tabel 4.6, menunjukkan bahwa tingkat kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng kelas VIII Tahun Ajaran 2020/2021 yang diwakili oleh 110 siswa yaitu terdapat 13 siswa dengan kategori kejenuhan belajar tinggi berada pada persentase 11,1 %, terdapat 83 siswa dengan kategori kejenuhan belajar sedang berada pada persentase 75,4 %, dan terdapat 14 siswa dengan kategori kejenuhan belajar rendah pada persentase 12,7%.

Berdasarkan persentase tersebut, menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa yang memiliki kategori kejenuhan belajar tinggi yang dijadikan sampel dalam penelitian, siswa tersebut berasal dari gabungan kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, dan VIII-4. Adapun data hasil skor *pre-test* kejenuhan belajar dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfaberta, 2012), h. 95.

Tabel 4.7
Hasil Skor *Pre-Test* Siswa

No	Responden	<i>Pre-Test</i> (Kondisi awal)	Kategori kejenuhan
1	DS	71	Tinggi
2	FBA	68	Tinggi
3	MR	64	Tinggi
4	MS	67	Tinggi
5	NR	75	Tinggi
6	MI	62	Tinggi
7	AS	65	Tinggi
8	PH	68	Tinggi
9	IG	60	Tinggi
10	ZPP	57	Tinggi
11	MR	79	Tinggi
12	DA	62	Tinggi
13	AL	66	Tinggi
Jumlah		864	

1) *Treatment I*

Pada pertemuan pertama yang pertama kali dilaksanakan pada tanggal 30 November 2020. Pemimpin kelompok pada pertemuan ini adalah peneliti. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dilakukan di mushola agar tidak mengganggu peserta didik yang lain yang sedang melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar. Pada awal sesi anggota kelompok nampak terlihat kaku, malu-malu dan keadaan yang tidak saling peduli, tidak serius, tidak bersemangat dalam mengikuti layanan. Terlihat keadaan kebingungan kenapa dikumpulkan hanya 13 orang saja dan tidak bersama teman kelas lainnya. Pemimpin kelompok segera membuka pertemuan dan mengucapkan salam beserta do'a yang dipimpin oleh pemimpin kelompok, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik. Pemimpin kelompok berusaha mencairkan suasana.

Selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan mengapa mereka dikumpulkan dalam bentuk kelompok yang berjumlah 13 orang. Pemimpin kelompok juga menjelaskan pengertian dari bimbingan kelompok, teknik *role playing* dan apa yang dimaksud dengan kejenuhan belajar. Karena sebelumnya peserta kelompok belum pernah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Pada pertemuan ini, proses kegiatan awalnya sangat kaku, anggota kelompok masih tidak serius dalam mengeluarkan pendapatnya. Pemimpin kelompok berusaha mencoba menciptakan suasana yang hangat, agar dinamika kelompok berjalan dengan baik. Pada pertemuan ini pemimpin kelompok memberi tugas kepada anggota kelompok agar mengeluarkan pendapat tentang kejenuhan belajar. Karena pada dasarnya teknik awal bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah beragumentasi, satu persatu anggota kelompok mulai menyampaikan pendapat tentang kejenuhan belajar. Setelah itu teknik kedua dalam layanan ini adalah penyajian gagasan yang relevan, gagasan ini disampaikan oleh peneliti selaku pemimpin kelompok dipertemuan pertama ini. Kemudian peneliti memberi kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk mengangangapi gagasan yang diberikan oleh pemimpin kelompok.

Pada pertemuan pertama, kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* cukup menunjukan sedikit kemajuan pada anggota kelompok, meskipun anggota kelompok belum sangat serius dalam memerankan perannya.

2) *Treatment II*

Pertemuan kedua ini, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilakukan pada tanggal 01 Desember 2020. Pada pertemuan kedua pemimpin kelompok membagikan naskah kepada anggota kelompok, anggota kelompok memahami isi naskah, setelah anggota memulai memahami isi naskah dan alur jalan ceritanya, anggota kelompok melakukan percobaan pemeranan namun masih nampak kurang jelas, kurang efektif dan terlihat tidak serius serta tidak bersemangat dalam melakukan pemeranan naskah, namun sudah terciptanya rasa saling terbuka dan menerima pendapat antar anggota, munculnya rasa berani dalam menyampaikan pendapat, dan terciptanya kelompok yang menyenangkan

3) *Treatment III*

Pada pertemuan ketiga ini yang dilaksanakan pada tanggal 02 Desember 2020, pelaksanaan layanan dilakukan di dalam kelas. Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka pertemuan ini dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan memimpin do'a agar sesi layanan dapat berjalan dengan lancar. Anggota kelompok mulai memainkan peran sesuai dengan peranannya masing-masing, anggota kelompok juga mulai memahami peran masing-masing, masih terlihat sedikit kaku namun ada peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya.

4) *Treatment IV*

Pada pertemuan keempat ini yang dilaksanakan pada tanggal 03 Desember 2020, pelaksanaan layanan dilakukan di dalam kelas. Seperti pada pertemuan-

pertemuan sebelumnya peneliti sebagai pemimpin kelompok membuka pertemuan ini dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan pemimpin kelompok memimpin do'a agar sesi layanan dapat berjalan dengan lancar. Pertemuan ini merupakan pertemuan terakhir.

Pada pertemuan keempat ini, kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini sudah memberikan banyak kemajuan pada anggota kelompok. Semangat para anggota kelompok sudah lebih terlihat peningkatannya. Hal tersebut terlihat dari mulai berani mereka mengeluarkan pendapat, serius dan lebih menghargai pendapat antar kelompok. Hal ini juga terlihat dari hasil observasi bahwa mereka melanjutkan keakraban diluar sesi bimbingan kelompok, anggota kelompok mulai mengerti dan memahami manfaat layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dilakukan.

Seluruh anggota memberikan argumentasi (pendapat) tentang manfaat yang dirasakan setelah mengikuti layanan, kemudian pemimpin kelompok memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat meningkatkan semangat dalam belajar dan jangan bosan dalam mencari ilmu yang akan dijalani kedepannya, serta menyampaikan kesimpulan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok.

Setelah pembahasan semuanya selesai, kemudian peneliti membagikan *post-test* dengan angket yang sama yang dibagikan pada saat *pre-test* yang berbentuk skala kejenuhan belajar untuk mengukur hasil sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

b. Post-Test

Setelah empat kali pertemuan dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* selesai diberikan maka peneliti melakukan pengukuran terakhir (*post-test*) pada pertemuan keempat untuk mengetahui hasil pemberian *treatment* tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Skor *Post-Test* Siswa

No	Responden	<i>Post-Test</i> (Kondisi Akhir)	Kategori Kejenuhan
1	DS	114	Rendah
2	FBA	106	Sedang
3	MR	104	Sedang
4	MS	99	Sedang
5	NR	114	Rendah
6	MI	98	Sedang
7	AS	114	Rendah
8	PH	115	Rendah
9	IG	113	Rendah
10	ZPP	113	Rendah
11	MR	115	Rendah
12	DA	109	Sedang
13	AL	113	Rendah
Jumlah		1427	

(Sumber: Microsoft Excel 2013)

Dari hasil *post-test* pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa ada perubahan skor kejenuhan belajar sesudah pemberian *treatment* melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini menyatakan bahwa adanya penurunan kejenuhan belajar secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Perbedaan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	Responden	<i>Pre-test</i> (Kondisi Awal)	Tingkat kejenuhan belajar	<i>Post-test</i> (Kondisi Akhir)	Tingkat kejenuhan belajar
1	DS	71	Tinggi	114	Rendah
2	FBA	68	Tinggi	106	Sedang
3	MR	64	Tinggi	104	Sedang
4	MS	67	Tinggi	99	Sedang
5	NR	75	Tinggi	114	Rendah
6	MI	62	Tinggi	98	Sedang
7	AS	65	Tinggi	114	Rendah
8	PH	68	Tinggi	115	Rendah
9	IG	60	Tinggi	113	Rendah
10	ZPP	57	Tinggi	113	Rendah
11	MR	79	Tinggi	115	Rendah
12	DA	62	Tinggi	109	Sedang
13	AL	66	Tinggi	113	Rendah
Jumlah		864		1427	

Berdasarkan hasil skor tabel 4.9 menunjukkan perbandingan antara skor *pre-test* dan skor *post-test* dimana kejenuhan belajar siswa mengalami perubahan skor secara signifikan. Terdapat perubahan sebelum pemberian *treatment* dan sesudah pemberian *treatment*. Perubahan yang dimaksud adalah berkurangnya tingkat kejenuhan belajar dengan melihat skor sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

Tabel 4.10
Perbedaan Hasil Persentase *Pre-test* dan *Post-test*

No	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		F	%	F	%
1	Tinggi	13	100%	0	0.00
2	Sedang	0	0	5	40 %
3	Rendah	0	0	8	60 %
Jumlah		13	100%	13	100%

Berdasarkan hasil tabel 4.10, menunjukkan hasil persentase perbandingan skor *pre-test* dan *pos-test* kejenuhan belajar. Dimana pada saat *pre-test* (sebelum adanya perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*)

terdapat 13 siswa berkategori tinggi dengan persentase 100%, mengalami perubahan pada saat *post-test* (setelah diberikanya perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*) sehingga terdapat 5 siswa yang berkategori sedang memiliki persentase 40% dan adapun sebanyak 8 siswa yang berkategori rendah memiliki persentase 60%.

Maka dari hasil persentase skor *pre-test* dan skor *post-test* pada tabel 4.10, dapat dilihat rata-rata dengan adanya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang diujikan dalam penelitian ini memiliki daya pengaruh yang baik, yaitu mampu menghasilkan penurunan yang signifikan pada perubahan skor kejenuhan belajar pada *pre-test* dan *post-test*. Sehingga dengan adanya perubahan pada skor tersebut, maka tingkat kejenuhan belajar siswa dapat berkurang.

2. Pengolahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji *paired sampel t test*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi dalam variabel yang digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Normal tidaknya sebaran data penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.⁶⁷ Untuk membuktikan

⁶⁷ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h, 55.

normalitas data maka diuji dengan menggunakan SPSS. Uji normalitas data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		13
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	5.80543371
Most Extreme Differences	Absolute	0,230
	Positive	0,150
	Negative	0,230
Kolmogorov-Smirnov Z		0,829
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,498

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pada tabel 4.11, maka diperoleh uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov Z* kejenuhan belajar siswa adalah 0,498 lebih besar dari $>0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kejenuhan belajar siswa berdistribusi normal, maka selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t untuk dua sampel yang berpasangan (*paired sampel t test*). Uji *paired sampel t test* digunakan untuk membandingkan mean dari suatu sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan adalah kelompok yang memiliki subjek yang sama namun mengalami dua kali perlakuan atau pengukuran yang berbeda.

Tabel 4.12
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	66,4615	13	6,02239	1,67031
	POSTTEST	109,7692	13	6,07116	1,68384

Berdasarkan hasil tabel 4.12, menunjukkan rata-rata *pre-test* 66,4615 sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 109,7692 artinya rata-rata *Post-test* lebih tinggi dari rata-rata *pre-test*. Melihat skor *post-test* lebih tinggi dari skor *pre-test* dapat dikatakan terjadi penurunan pada tingkat kejenuhan belajar siswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Tabel 4.13
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST	13	0,293	0,332
	POSTTEST			

Berdasarkan hasil tabel 4.13, maka dapat dilihat bahwa nilai korelasi dari 13 siswa sebelum dan sesudah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berjumlah 0,293 dengan signifikan 0,332. Maka dapat diartikan $0,332 > 0,05$ dinyatakan bahwa tidak ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.14
Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig (2-tailed)
		Mean	Std deviation	Std error mean	95% confidence interval of the difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Post	43,30769	7,19241	1,99482	-47,65402	-38,96136	-21.710	12	000

Berdasarkan tabel 4.14 dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} sebesar -21,710 dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 13-1 = 12$, maka diperoleh untuk nilai t_{tabel} sebesar 1,943.⁶⁸ Dengan demikian maka dapat dibandingkan: $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kejenuhan belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Nilai t sebesar -21,710 dengan signifikan 0,00 yang berarti $0,00 < 0,05$, jadi H_a diterima dan H_0 ditolak.

H_a diterima artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Artinya perlakuan (*treatment*) yang diberikan memberikan efek positif terhadap siswa, sehingga kejenuhan belajar siswa sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menjadi kategori kejenuhan belajar tingkat sedang dan rendah dari pada sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan *role playing*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng.

3. Intrepretasi Data

Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji *paired sampel t test* menyatakan bahwa: rata-rata *pre-test* sebesar 66,4615. Sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 109,7692, artinya adanya penurunan tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

⁶⁸ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 202.

Nilai korelasi sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berjumlah 0,293 dengan nilai signifikan 0,332. Artinya $0,332 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa tidak ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test*. Kemudian mean pada paired sampel test yaitu -43,30769 dengan nilai *t* sebesar -21,710, df: 12 dan sig. (2-tailed) yaitu, 000 yang menyatakan bahwa H_a diterima, H_o ditolak karena nilai signifikan, $000 < 0,05$.

H_a diterima artinya ada perbedaan kejenuhan belajar siswa kelas VIII sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng.

C. Pembahasan Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* di SMP Negeri 1 Manggeng

Berdasarkan hasil pengolahan data dari penyebaran angket sebelum diberikan *treatment* menyatakan bahwa tingkat kejenuhan belajar yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 1 Manggeng berada pada kategori tinggi, sedang dan rendah. Adapun siswa yang berada pada kategori tinggi adalah siswa yang mengalami tingkat kejenuhan belajar tinggi dan dijadikan sampel dalam penelitian ini untuk diberikan *treatment* agar siswa bisa mengurangi kejenuhan belajar yang mereka memiliki.

Siswa yang memiliki kejenuhan tingkat tinggi, berjumlah 13 orang. Siswa tersebut diberikan *treatment* oleh peneliti sebanyak 4 kali pertemuan. *Treatment* yang diberikan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Manggeng.

Hasil pengadministrasian angket kejenuhan belajar kepada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Manggeng. Sebagian besar siswa yang mengalami kejenuhan belajar dengan aspek kelelahan emosi seperti tidak semangat dalam belajar, depersonalisasi, seperti bosan dengan suasana kelas yang tidak berubah-ubah, tidak memperhatikan guru dalam proses jam pelajaran berlangsung. malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru (tidak mengerjakan PR). Menurunnya keyakinan akademik, seperti merasa diri tidak kompeten dan rasa percaya diri yang rendah. Maka dari hasil tersebut aspek kejenuhan yang tertinggi yaitu Kelelahan Emosi dan Depersonalisasi.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian sesuai dengan pendapat Hakim, bahwa kejenuhan belajar disebabkan oleh metode belajar yang tidak bervariasi, suasana belajar yang tidak berubah-ubah, adanya ketegangan mental dan berlarut-larut dalam belajar.⁶⁹

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Manggeng. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat kejenuhan belajar sebelum diberikan *treatment* dimana pada saat *pre-test* (sebelum adanya perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*) terdapat 13 siswa berkategori tinggi, mengalami perubahan peningkatan pada saat *post-test* (setelah diberikannya perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*), terdapat 5 siswa yang berkategori sedang, 8 siswa yang kategori rendah, dan 0 siswa yang

⁶⁹ T. Hakim. Belajar Secara Efektif, (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2004), h. 63-65.

ketegori tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini cukup efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada awal *treatment*, siswa masih takut untuk mengeluarkan pendapatnya, tidak bersemangat dalam mengikuti layanan, dan masih tidak percaya diri, namun peneliti sebagai pemimpin kelompok berusaha untuk mencairkan suasana, dan menjelaskan tentang asas-asas tujuan dari layanan bimbingan kelompok. Sehingga siswa lebih mengerti dan suasana menjadi lebih menyenangkan. Hal ini berlanjut pada pertemuan kedua, dimana siswa sudah mulai sedikit aktif dan sudah mulai berani untuk mengeluarkan pendapat, pada pertemuan kedua ini peneliti membagikan naskah untuk dipahami dan untuk percobaan. Disini siswa masih kelihatan kaku dan tidak serius memainkan peran.

Pada pertemuan ketiga, siswa memulai untuk memainkan perannya. Siswa sudah kelihatan lebih serius dan semangat dalam memainkan perannya. Sehingga pada pertemuan ini siswa sudah ada peningkatan yang lebih baik.

Pada pertemuan keempat disini siswa mulai lebih semangat dalam mengikuti layanan dimana sudah berani mengeluarkan pendapat, dan sudah mulai terbuka, pada pertemuan ini terjadi perubahan yang signifikan anggota kelompok sangat serius dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kejenuhan belajar kelas VIII sebelum dan sesudah diberikan *treatment* melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik

role playing, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a diterima artinya ada perbedaan kejenuhan belajar sebelum dan sesudah diberikan *treatment* melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penerimaan H_a tersebut dapat dilihat dari hasil *Paired Sampel Test* yaitu $\text{Sig } 000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kejenuhan belajar siswa kelas VIII sebelum dan sesudah diberikan *treatment* melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran Kejenuhan belajar siswa sebelum penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng berada pada kategori tinggi, sedang, dan rendah.
2. Gambaran Kejenuhan belajar siswa sesudah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Manggeng berada pada kategori sedang, dan rendah.
3. Pelayanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng.

B. Saran

1. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan agar lebih memperhatikan dan mengontrol aktivitas yang dilakukan oleh siswa di lingkungan sekolah dan adanya kerjasama yang baik dari semua *stakeholder* sekolah untuk mengurangi kejenuhan belajar yang terjadi pada siswa

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

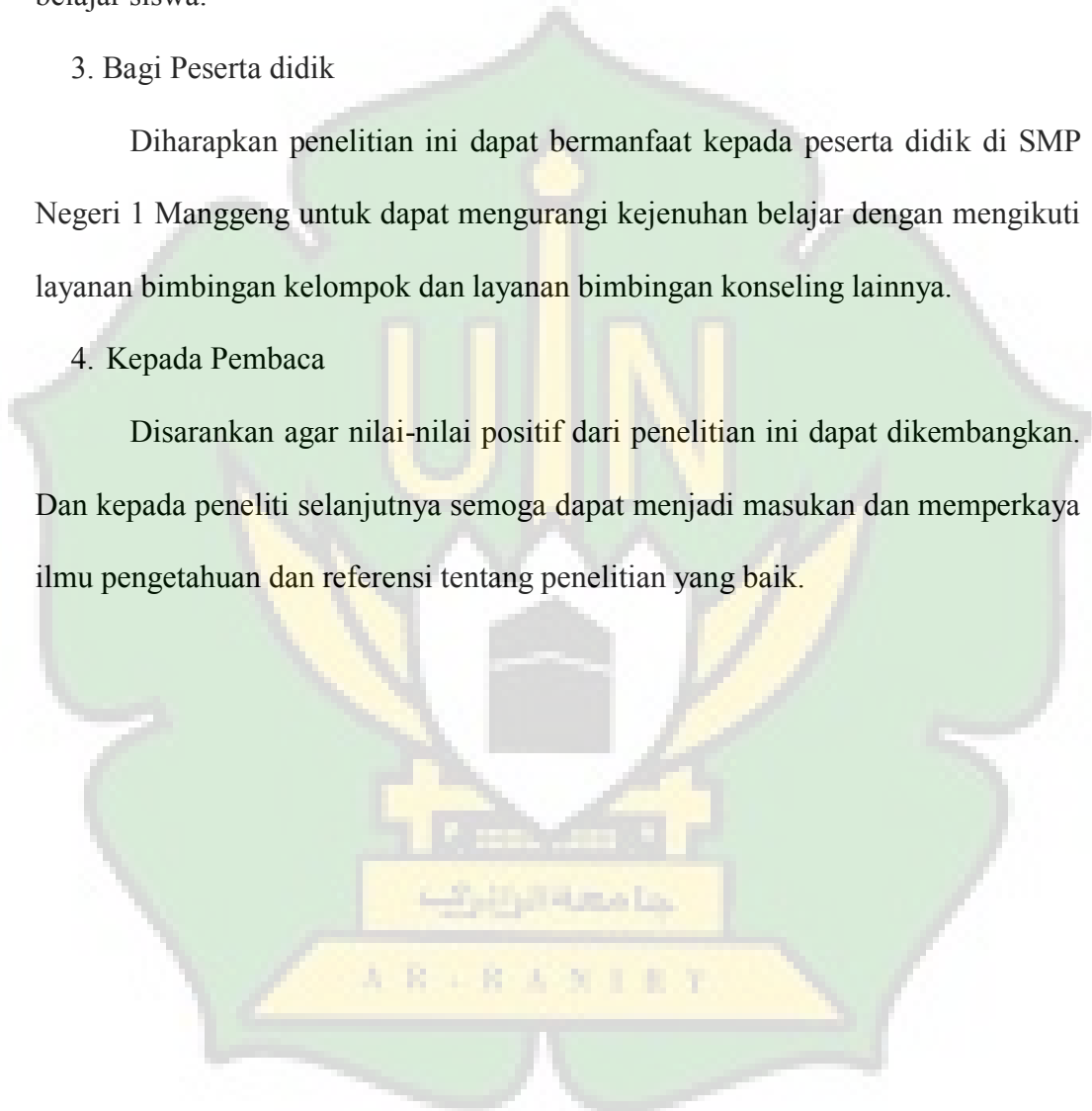
Guru bimbingan konseling diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa.

3. Bagi Peserta didik

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat kepada peserta didik di SMP Negeri 1 Manggeng untuk dapat mengurangi kejenuhan belajar dengan mengikuti layanan bimbingan kelompok dan layanan bimbingan konseling lainnya.

4. Kepada Pembaca

Disarankan agar nilai-nilai positif dari penelitian ini dapat dikembangkan. Dan kepada peneliti selanjutnya semoga dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitian yang baik.



DAFTAR PUSTAKA

- A, Hallen. (2005). *Bimbingan dan Konseling. Edisi revisi*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Agustin, Mubiar. (2009) “Model Konseling Kognitif Perilaku Untuk Menangani Kejenuhan Belajar mahasiswa”, *Disertasi Doktor pada PPs*, (Bandung:tnp., Universitas Pendidikan Indonesia.
- Agustina, Poppy, Syaiful Bahri, dan Abu Bakar. (2018). *Analisis faktor penyebab kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru Bk untuk mengatasinya*.
- Al-Qawiy, Abu Abdirrahman. (2004). *Mengatasi Kejenuhan*, Jakarta: Khalifa.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bannet dan Romlah. (2002). *Metode-metode Pembelajaran*. Jakarta: Refika Aditama.
- Furqon. (2009). *Statistik Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Hakim, T. (2004). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hardiyanto, Erwin. (2020). *Kejenuhan Belajar dan cara Mengatasinya Study Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Tarikh di SMP Muhammadiyah 3 Depok*.
- Hartinah, Siti. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Adhitama.
- Khaira, Nia Alfi. (2018). *Penerapan Teknik Self Intruction untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar siswa kelas II pada MAS Darul Imarah*, Banda Aceh.
- Kunandar. (2020). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Martin, Garry dan Jonseph Fear. (2012) *Prosedur Pelaksanaan Teknik Konseling Self Intruction dalam kejenuhan Belajar*.
- Mubarok, Mukhamad Ilham. (2018) *Skripsi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Bimbingan Kelompok teknik Games pada Siswa kelas IX Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman*.

- Muna, NR. (2013). *Efektifitas Teknik Self regulation learning dalam mereduksi Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa di SMA Instan Cindekia Sekarkemuning Cirebon*.
- Narti, Sri. (2019). *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nursalin, M dan Suradi. (2002). *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Unesa University Press.
- Prayitno dan Erman Amti. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, Tatiek. (1994). *Permainan Peranan Sebagai Salah Satu Alternatif Teknik Pengenalan Karir di Sekolah Dasar*. Malang: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang.
- _____. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan dan Kelompok*. Malang: Unuversitas Negeri Malang.
- Sarwono, Jonathan dan Salim Nur Hendra. (2017). *Prosedur-Prosedur populer Statistik untuk Analisis Data Riset Skripsi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Satriah, Lilis. (2016). *Bimbingan Konseling Kelompok*. Bandung: Cv, Mimbar Pustaka.
- Setia, Prama, dkk. (2016). *Dasar-Dasar Statistika Dengan Software R Konsep dan Aplikasi*, Bogor: Penerbit In Media.
- Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subana. (2005). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiana, Gian. (2011). *Teknik Self Intruction dalam Menangani Kejenuhan Belajar Siswa Pra Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Angkasa Lanud HusenSastranegara Bandung*.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press.
- Sugiyono. (2009). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

- _____ (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sunjoyo, dkk. (2013). *Aplikasi SPSS untuk Smart Riset (Program IBM SPSS 21.0)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjadi, A. (2012). *Membuat Siswa Aktif Belajar*. Bandung: Bandar Maju.
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologis Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Tidjan, dkk. (1993). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: UNY.
- Tohirin. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Umar, H.M. (2001). *Bimbingan dan Penyuluhan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Uno, Hamzah B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Wibowo, Mungin Eddy. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Wicaksono, Teguh Muhammad. (2018). *Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Mengurangi Kejenuhan Belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Surabaya*. Skripsi Bimbingan konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya.
- Winkel, W.S dan Hastuti S. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Penelitian; edisi revisi 1*. Jakarta: Media Pribadi.
- Yusuf, A. Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan penelitian Gabungan*. Jakarta: Fajar In terpratama Mandiri.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-12435/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2020

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. Bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling tanggal 15 November 2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. Mukhlis, M. Pd | Sebagai pembimbing pertama |
| 2. Sri Dasweni, M. Pd | Sebagai pembimbing kedua |
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Sri Afvianti
- NIM : 160213084
- Program Studi : Bimbingan dan Konseling
- Judul Skripsi : Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar siswa di SMP Negeri 1 Manggeng
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 16 November 2020
 An. Rektor
 Dekan


Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-12273/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2020
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan Aceh Barat Daya
2. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Manggeng

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SRI AFVIANTI / 160213084**
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Manggeng***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 11 November 2020
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 11 November
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jln Pendopo Bupati Desa Lhug Tarok Kecamatan Blangpidie Telp. (0659) 9494082 Fax. (0659) 9494050 Kode Pos. 23764
email: disdik_abdaya@yahoo.co.id www: disdikabdaya.aceh.go.id

BLANGPIDIE

Blangpidie, 17 November 2020

Nomor : 421.4/101/2020
Lampiran : -
Perihal : **Surat Izin Penelitian**

Kepada Yth.
**Kepala SMP Negeri 1 Manggeng
Kabupaten Aceh Barat Daya**
di-

Tempat

1. Sehubungan dengan Surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Tarbyah dan Keguruan Nomor : B-12273 / Un.08 / FTK.1 / TL.00/11/2020 Tanggal 11 November 2020 Perihal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa.
2. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat memberikan izin sejauh tidak bertentangan dengan ketentuan yang berlaku untuk melakukan penelitian Ilmiah Mahasiswa di SMP Negeri 1 Manggeng Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya, selama 14 (empat belas) hari kerja TMT. 19 November s/d 04 Desember 2020, Kepada nama yang tersebut dibawah ini :

Nama : **SRI AFVIANTI**
NIM : 160213084
Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Alamat : Darussalam

Dengan judul : **"Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Manggeng"**

3. Dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Melakukan Konsultasi dengan Kepala Sekolah yang dikunjungi.
 - b. Tidak mengganggu proses belajar mengajar pada Sekolah tersebut.
4. Demikian Surat izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

An. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Aceh Barat Daya

Sekretaris,


ABDUL MUIN, SPd
Pembina / NIP.19680627 198902 1 001





**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT DAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 MANGGENG**

Jln. Pasar No.4Desa Kedai Kec. Manggeng Kab. Aceh Barat Daya Kode Pos 23762

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 422 / 388 / 2020**

Sehubungan dengan Surat Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Barat Daya, nomor 421.4/101/2020, tanggal 17 November 2020 tentang Izin Penelitian maka Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **SRI AFVIANTI**
Tempat tanggal Lahir : Blang Baru, 06 April 1998
Nim : 160213084
Jurusan / Semester : Bimbingan Konseling / IX
Alamat : Desa Blang Baru Kec. Labuhan Haji Barat Kab. Aceh Selatan

Benar yang nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian/Perkumpulan Data pada SMP Negeri 1 Manggeng, mulai tanggal 19 November s/d 04 Desember 2020, dalam rangka penyelesaian membuat skripsi dengan Judul “ *Penerapanan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk mengurangi kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Manggeng.* “

Demikianlah surat keterangan ini di buat untuk dapat di gunakan seperlunya.

Manggeng, 10 Desember 2020
Kepala Sekolah



[Signature]

HERAWATI, S.Pd

NIP. 19660717 199003 2 004

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN TENTANG “ PENERAPAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK
MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1
MANGGENG”**

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PERNYATAAN	ITEM +/-	SL	SR	KK	TP
Keletihan emosi	Merasa energi habis secara emosi	1. Saya mudah lelah ketika belajar	-				
		2. Saya tidak semangat memulai pembelajaran	-				
		3. Energi saya terkurus dengan habis jika belajar dari pagi sampai sore	+				
		4. Saya mengantuk ketika suasana kelas membosankan	+				
		5. Saya pusing untuk menghafal rumus- rumus eksak	+				
		6. Saya tidak dapat berkonsentrasi jika suasana kelas rlbut	+				
	Mudah putus asa	7. Saya berusaha mendapatkan nilai bagus	+				
		8. Saya merasa apa yang saya belajar sia-sia	-				
		9. Saya mudah menyerah sebelum berusaha	-				
		10. Saya tidak harus belajar dengan giat	-				
		11. Saya enggan untuk mengulang kembali pelajaran jika di rumah	-				
	Frustasi	12. Saya tertekan jika dituntut untuk	+				

		mendapatkan juara					
		13. Saya terbebani dengan tugas yang diberikan oleh guru	+				
		14. Saya khawatir dengan hasil ulangan	+				
		15. Ketika saya mengalami banyak masalah saya tidak belajar	-				
Denpersonalisasi	Bolos sekolah	16. Saya sering bolos sekolah	-				
		17. Saya keluar kelas ketika proses belajar	-				
		18. Saya tidak memperhatikan guru ketika proses belajar berlangsung	-				
		19. Saya bosan dengan suasana kelas yang tidak berubah-ubah	-				
		20. Saya pergi ke kantin ketika jam pelajaran	-				
		21. Saya tidak nyaman berada di dalam kelas	-				
		22. Saya lebih senang belajar di luar kelas	+				
	Marah-marah	23. Saya tidak bisa mengontrol emosi	-				
		24. Saya ribut di dalam kelas	-				
		25. Saya marah jika ada yang mengganggu konsentrasi	-				
		26. Saya tidak sabaran ketika menunggu kawan	-				

		27. Saya tidak senang melihat teman mendapatkan nilai bagus	+				
	Tidak mengerjakan tugas di rumah	28. Saya malas belajar di rumah	-				
		29. Saya lebih banyak waktu untuk bermain	+				
		30. Saya lebih banyak waktu tidur sehingga saya tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR)	+				
		31. Saya tidak nyaman belajar di rumah	+				
		32. Saya membantu pekerjaan orangtua sehingga tidak bisa belajar di rumah	+				
		33. Saya lupa tugas yang diberikan guru	-				
Menurunnya keyakinan akademik	Merasa tidak bahagia	34. Saya merasa hidup saya tidak berarti	-				
		35. Saya tidak merasakan bahagia ketika belajar	-				
		36. Saya tidak senang ketika libur sekolah sudah selesai	-				
		37. Saya tidak perlu waktu bermain	+				
		38. Saya merasa sekolah bukan untuk bersenang-senang	-				
		39. Saya kurang senang dengan metode belajar yang diajarkan oleh guru	+				

		40. Saya berpindah-pindah tempat duduk	+				
	Tidak puas dengan hasil belajar yang didapatkan dan merasa tidak kompeten	41. Saya ingin terus belajar agar nilai saya meningkat	+				
		42. Nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan harapan	-				
		43. Saya tetap belajar meskipun malas	+				
		44. Saya lupa materi yang sudah diajarkan	-				
		45. Saya tahu kelebihan yang saya miliki	+				
		46. Saya tidak ada bakat dalam berorganisasi	-				
		47. Saya tidak mempunyai bakat dibidang olah raga	+				
		48. Saya tidak yakin akan kemampuan yang saya miliki	-				
	Rasa percaya diri yang rendah	49. Saya gugup ketika berada dihadapan orang banyak	+				
		50. Saya tidak berani mengemukakan pendapat	+				
		51. Saya mudah cemas	-				
		52. Saya berbicara tidak lancar saat presentasi	+				
		53. Saya merasa masih kurang pengetahuan	+				
		54. Saya harus mempunyai prestasi tinggi	+				

INSTRUMEN KEJENUHAN BELAJAR

A. Petunjuk Mengerjakan

1. Bacalah setiap pernyataan dibawah ini secara teliti
2. Jawablah semua pernyataan sesuai dengan keadaan diri sendiri dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih
3. Setiap pernyataan dalam angket ini ada 4 pilihan jawaban:
 SL : Selalu
 SR : Sering
 KK : Kadang-kadang
 TP : Tidak Pernah

B. Identitas

Nama :
 Kelas :
 Jenis Kelamin :

NO	PERNYATAAN	SL	SR	KK	TP
1.	Saya mudah lelah ketika belajar				
2.	Saya berusaha mendapatkan nilai bagus				
3.	Saya tertekan jika dituntut untuk mendapatkan juara				
4.	Saya mengantuk ketika suasana kelas membosankan				
5.	Ketika saya mengalami banyak masalah saya tidak belajar				
6.	Saya tidak dapat berkonsentrasi jika suasana kelas ribut				
7.	Saya tidak semangat memulai pembelajaran				
8.	Saya mudah menyerah sebelum berusaha				
9.	Saya membantu pekerjaan orangtua sehingga tidak bisa belajar di rumah				
10.	Saya tidak senang ketika libur sekolah sudah selesai				
11.	Energi saya terkuras dengan habis jika belajar dari pagi sampai sore				
12.	Saya tidak memperhatikan guru ketika proses belajar berlangsung				
13.	Saya khawatir dengan hasil ulangan				
14.	Saya pusing untuk menghafal rumus-rumus eksak				
15.	Saya malas belajar di rumah				
16.	Saya keluar kelas ketika proses belajar				
17.	Saya terbebani dengan tugas yang diberikan oleh guru				
18.	Saya harus mempunyai prestasi tinggi				
19.	Saya pergi ke kantin ketika jam pelajaran				
20.	Saya ribut di dalam kelas				
21.	Saya kurang senang dengan metode belajar yang diajarkan oleh guru				
22.	Saya tidak bisa mengontrol emosi				

23.	Saya tidak nyaman berada di dalam kelas				
24.	Saya merasa apa yang saya pelajari sia-sia				
25.	Saya lebih banyak waktu untuk bermain				
26.	Saya tidak senang melihat teman mendapatkan nilai bagus				
27.	Saya sering bolos sekolah				
28.	Saya tidak sabaran ketika menunggu kawan				
29.	Saya lebih banyak waktu tidur sehingga saya tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR)				
30.	Saya ingin terus belajar agar nilai saya meningkat				
31.	Nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan harapan				
32.	Saya lupa tugas yang diberikan guru				
33.	Saya merasa hidup saya tidak berarti				
34.	Saya berbicara tidak lancar saat presentasi				
35.	Saya enggan untuk mengulang kembali pelajaran jika di rumah				
36.	Saya tidak perlu waktu bermain				
37.	Saya lupa materi yang sudah diajarkan				
38.	Saya lebih senang belajar di luar kelas				
39.	Saya berpindah-pindah tempat duduk				
40.	Saya tidak nyaman belajar di rumah				
41.	Saya tidak harus belajar dengan giat				
42.	Saya tetap belajar meskipun malas				
43.	Saya marah jika ada yang mengganggu konsentrasi				
44.	Saya merasa sekolah bukan untuk bersenang-senang				
45.	Saya gugup ketika berada dihadapan orang banyak				
46.	Saya senang belajar sendiri				
47.	Saya mudah cemas				
48.	Saya tidak yakin akan kemampuan yang saya miliki				
49.	Saya tahu kelebihan yang saya miliki				
50.	Saya tidak merasakan bahagia ketika belajar				
51.	Saya tidak ada bakat dalam berorganisasi				
52.	Saya tidak mempunyai bakat dibidang olah raga				
53.	Saya berbicara tidak lancar saat presentasi				
54.	Saya merasa masih kurang pengetahuan				
55.	Saya bosan dengan suasana kelas yang tidak berubah-berubah				

ANGKET KEJENUHAN BELAJAR

A. Petunjuk Mengerjakan

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

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-Kadang

TP : Tidak Pernah

B. Identitas

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

NO	PERNYATAAN	SL	SR	KK	TP
1.	Saya mudah lelah ketika belajar				
2.	Saya berusaha mendapatkan nilai bagus				
3.	Saya tertekan jika dituntut untuk mendapatkan juara				
4.	Saya mengantuk jika suasana kelas membosankan				
5.	Saya tidak dapat berkonsentrasi jika suasana kelas ribut				
6.	Saya tidak semangat dalam proses belajar				
7.	Saya membantu pekerjaan orangtua sehingga tidak bisa belajar di rumah				
8.	Energi saya terkuras dengan habis jika belajar dari pagi sampai sore				
9.	Saya tidak memperhatikan guru ketika proses belajar berlangsung				
10.	Saya khawatir dengan hasil ulangan				
11.	Saya pusing untuk menghafal rumus-rumus eksak				
12.	Saya keluar kelas ketika proses belajar				
13.	Saya terbebani dengan tugas yang diberikan oleh guru				
14.	Saya pergi ke kantin ketika jam pelajaran				
15.	Saya kurang senang dengan metode belajar yang diajarkan oleh guru				
16.	Saya tidak bisa mengontrol emosi				
17.	Saya tidak nyaman berada di dalam kelas				
18.	Saya merasa apa yang saya pelajari sia-sia				
19.	Saya sering bolos sekolah				
20.	Saya lebih banyak waktu tidur sehingga saya tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR)				

21	Nilai yang saya peroleh tidak sesuai dengan harapan				
22	Saya merasa hidup saya tidak berarti				
23	Saya berbicara tidak lancar saat presentasi				
24	Saya enggan untuk mengulang kembali pelajaran jika di rumah				
25	Saya lupa materi yang sudah diajarkan				
26	Saya sering berpindah-pindah tempat duduk				
27	Saya tidak sabaran ketika menunggu kawan				
28	Saya tetap belajar meskipun malas				
29	Saya marah jika ada yang mengganggu konsentrasi				
30	Saya tidak yakin akan kemampuan yang saya miliki				
31	Saya tidak merasakan bahagia ketika belajar				
32	Saya tidak mempunyai bakat dibidang olah raga				



TABEL PENGUJIAN AWAL KEJENUHAN BELAJAR DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING												
KELETIHAN EMOSI												
		Merasa energy habis secara emosi					Mudah putus asa			frustasi		
NO	NAMA	NOMOR SKOR										
		1	4	5	8	11	2	6	18	3	10	13
1		2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
2		2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2
3		1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
4		2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
5		2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2
6		1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
7		1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1
8		1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2
9		1	2	1	1	1	2	3	2	2	1	2
10		2	2	1	2	2	3	2	2	3	1	1
11		2	1	1	3	2	2	3	1	3	3	2
12		2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
13		1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1
		20	24	24	26	22	26	26	24	24	24	22
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		0	1	2	1	0	1	2	0	2	2	0
		7	9	7	11	9	11	9	11	7	7	9
		6	3	4	1	4	1	2	2	4	4	4
rata-rata		1.54	1.85	1.85	2.00	1.69	2.00	2.00	1.85	1.85	1.85	1.69
rata-rata (%)		38.46	46.15	46.15	50.00	42.31	50.00	50.00	46.15	46.15	46.15	42.31
		20.00	24.00	24.00	26.00	22.00	26.00	26.00	24.00	24.00	24.00	22.00
		52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00
		38.46	46.15	46.15	50.00	42.31	50.00	50.00	46.15	46.15	46.15	42.31
		116.00					76.00			70.00		
		44.62					47.44			44.87		
		416.00					156.00			156.00		
		52.00					52.00			52.00		
		6.76					6.76			6.76		
		1.538	1.846	1.846	2.000	1.692	2.000	11.836	1.846	1.846	1.846	1.692

TABEL PENGUJIAN AWAL KEJENUHAN BELAJAR DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING											
DENPERSONALISASI											
Bolos sekolas					Mara-marah			Tidak mengerjakan tugas dirumah			
NOMOR SKOR											
9	12	14	17	19	16	27	29	7	20	24	25
2	2	2	2	3	1	4	2	2	2	3	2
2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	3	2
1	2	2	1	2	3	2	2	1	3	2	3
2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2
2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	3	2
1	2	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2
3	2	2	1	1	3	2	3	1	2	3	2
2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2
1	2	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1
2	2	4	2	1	4	4	1	4	3	2	3
2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	1
2	2	3	1	3	3	2	2	1	2	2	2
24	25	29	25	28	31	35	26	26	29	33	27
0	0	0	0	0	1	4	0	1	0	0	0
1	0	2	2	6	5	1	2	2	3	8	3
9	12	9	8	3	5	8	9	6	10	4	8
3	1	1	3	4	2	0	2	4	0	1	2
1.85	1.92	1.92	1.92	2.15	2.38	2.69	2.00	2.00	2.23	2.54	2.08
46.15	48.08	48.08	48.08	53.85	59.62	67.31	50.00	50.00	55.77	63.46	51.92
24.00	25.00	29.00	25.00	28.00	31.00	35.00	26.00	26.00	29.00	33.00	27.00
52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00
85.71	48.08	55.77	48.08	53.85	59.62	67.31	50.00	50.00	55.77	63.46	51.92
131.00					92.00			115.00			
58.30					58.97			55.29			
260.00					156.00			208.00			
28.00					52.00			52.00			
3.64					6.76			6.76			
1.846	1.923	2.231	1.923	2.154	2.385	2.692	2.000	2.000	2.231	2.538	2.077

TABEL PENGUJIAN AWAL KEJENUHAN BELAJAR DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING										
MENURUNYA KEYAKINAN AKADEMIK										
		Merasa tidak bahagia			Tidak puas dengan hasil yang didapatkan, merasa diri tidak kompeten				Rasa percaya diri yang rendah	
NO	NAMA	NOMOR SKOR								
		15	22	26	21	28	30	31	23	32
1		1	3	4	4	3	1	2	4	1
2		1	3	2	2	3	2	2	1	2
3		2	2	3	3	3	2	2	2	2
4		2	3	3	4	3	2	2	2	2
5		1	3	4	4	3	2	2	3	3
6		2	2	2	2	2	2	2	2	2
7		2	2	3	2	2	2	3	2	2
8		3	3	2	2	2	2	3	2	2
9		1	2	2	4	1	1	3	1	2
10		3	2	2	2	1	4	1	1	1
11		2	2	2	3	2	3	4	4	2
12		2	1	2	2	2	2	2	3	1
13		2	2	2	2	2	2	3	3	2
		24	30	33	36	29	27	31	30	24
		0	0	2	4	0	1	1	2	0
		2	5	3	2	5	1	4	3	1
		7	9	8	7	6	9	7	5	9
		4	1	0	0	2	2	1	3	3
rata-rata		1.85	2.62	2.54	2.77	2.23	2.08	2.38	2.31	1.85
rata-rata (%)		46.15	65.38	63.46	69.23	55.77	51.92	59.62	57.69	46.15
		24.00	30.00	33.00	36.00	29.00	27.00	31.00	30.00	24.00
		52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00	52.00
		46.15	57.69	63.46	69.23	55.77	51.92	59.62	57.69	46.15
		87.00			123.00					54.00
		55.77			59.13					51.92
		156.00			208.00					104.00
		52.00			52.00					52.00
		6.76			6.76					6.76
		1.846	2.308	2.538	2.769	2.231	2.077	2.385	2.308	1.846

[illegible]

No	MENCARI KRITERIA PENILAIAN	
	KEJENUHAN BELAJAR SISWA	
1	Skor Tertinggi	= $\frac{\text{Skor Maksimum} \times 100\%}{\text{Skor Maksimum}}$ = 100
2	Skor Terendah	= $\frac{\text{Skor Minimum} \times 100}{\text{Skor Maksimum}}$ = 25
3	Rentang Kelas	= 75
4	Panjang Kelas	= 18.75

No	Rentang Skor		Katagoro
1	25	-	Jelek
2	0.01	- 18.76	Kurang
3	18.77	- 37.52	Cukup Baik
4	37.53	- 56.28	Baik

No	Indikator	Skor (%)	Katagori
1	merasa energi habis secara emosi keinginan berhasil.	52.00	0.00
2	mudah putus asa	52.00	1.85
3	frustasi	52.00	0.00
4	bolos sekolah	28.00	0.00
5	marah-marah	52.00	0.00
6	tidak mengerjakan tugas di rumah	52.00	0.00
7	merasa tidak bahagia	52.00	0.00
8	tidak puas dengan hasil yang didapatkan merasa diri tidak kompeten	52.00	0.00
9	rasa percaya diri yang rendah	52.00	0.00

TABEL PENGUJIAN AWAL KEJENUHAN BELAJAR DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING												
		Merasa energy habis secara emosi					Mudah putus asa			frustasi		
NO	NAMA	NOMOR SKOR										
		1	4	5	8	11	2	6	18	3	10	13
1		3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4
2		3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4
3		3	4	3	2	4	2	3	3	3	2	3
4		2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4
5		3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3
6		4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3
7		3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4
8		4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
9		3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4
10		3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4
11		4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4
12		4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13		4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
		43	46	46	40	49	39	44	44	47	43	48
		5	7	7	4	10	2	5	6	8	6	9
		7	6	6	6	3	9	8	6	5	5	4
		1	0	0	3	0	2	0	1	0	2	0
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
rata-rata		3.308	3.538	3.538	3.077	3.769	3.000	3.385	3.385	3.615	3.308	3.692
rata-rata (%)		82.692	88.462	88.462	76.923	94.231	75.000	84.615	84.615	90.385	82.692	92.308
		43.000	46.000	46.000	40.000	49.000	39.000	44.000	44.000	47.000	43.000	48.000
		52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000
		82.692	88.462	88.462	76.923	94.231	75.000	84.615	84.615	90.385	82.692	92.308
		224.000					127.000			138.000		
		86.154					86.538			88.462		
		416.000					156.000			156.000		
		52.000					52.000			52.000		
		6.760					6.760			6.760		
		3.308	3.538	3.538	3.077	3.769	3.000	15.475	3.385	3.615	3.308	3.692

TABEL PENGUJIAN AWAL KEJENUHAN BELAJAR DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING													
		Bolos sekolas					Mara-marah			Tidak mengerjakan tugas dirumah			
NO	NAMA	NOMOR SKOR											
		9	12	14	17	19	16	27	29	7	20	24	25
1		3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	4
2		4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4
3		3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3
4		3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
5		4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4
6		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
7		3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4
8		4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3
9		3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3
10		3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3
11		4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4
12		3	2	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3
13		4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	2
		44	46	47	45	46	47	44	43	46	42	43	44
		5	8	5	6	7	8	6	4	7	5	5	6
		8	4	5	7	6	5	6	9	6	6	7	6
		0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	1	1
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rata-rata		3.385	3.538	2.692	3.462	3.538	3.615	3.385	3.308	3.538	3.231	3.308	3.385
Rata-rata (%)		84.615	88.462	67.308	86.538	88.462	90.385	84.615	82.692	88.462	80.769	82.692	84.615
		44.000	46.000	47.000	45.000	46.000	47.000	44.000	43.000	46.000	42.000	43.000	44.000
		52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000
		157.143	88.462	90.385	86.538	88.462	90.385	84.615	82.692	88.462	80.769	82.692	84.615
		228.000					134.000			175.000			
		102.198					85.897			84.135			
		260.000					156.000			208.000			
		28.000					52.000			52.000			
		3.640					6.760			6.760			
		3.385	3.538	3.615	3.462	3.538	3.615	3.385	3.308	3.538	3.231	3.308	3.385

TABEL PENGUJIAN AWAL KEJENUHAN BELAJAR DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING											
		Merasa tidak bahagia			Tidak puas dengan hasil yang didapatkan, merasa diri tidak kompeten			Rasa percaya diri yang rendah			
NO	NAMA	NOMOR SKOR									
		15	22	26	21	28	30	31	23	32	
1		4	3	4	4	4	4	4	4	4	
2		3	4	3	4	3	2	4	3	2	
3		2	3	3	3	4	3	4	3	3	
4		3	3	2	4	3	4	3	4	3	
5		3	4	4	3	4	4	4	4	4	
6		3	3	3	3	3	2	3	3	3	
7		4	3	3	4	4	4	4	4	3	
8		4	3	4	3	4	3	3	4	4	
9		3	4	4	4	4	4	4	3	3	
10		3	4	3	3	3	3	4	4	4	
11		4	4	2	3	4	3	3	4	4	
12		2	4	4	4	3	2	3	3	4	
13		3	4	2	4	4	3	4	4	4	
		41	46	41	46	47	41	47	47	45	
		4	7	5	7	8	5	8	8	7	
		7	6	5	6	5	5	5	5	5	
		2	0	3	0	0	1	0	0	1	
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	
rata-rata		3.154	3.538	3.154	3.538	3.615	2.846	3.615	3.615	3.462	
rata-rata (%)		78.846	88.462	78.846	88.462	90.385	71.154	90.385	90.385	86.538	
		41.000	46.000	41.000	46.000	47.000	41.000	47.000	47.000	45.000	
		52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	52.000	
		78.846	88.462	78.846	88.462	90.385	78.846	90.385	90.385	86.538	
		128.000			181.000					92.000	
		82.051			87.019					88.462	
		156.000			208.000					104.000	
		52.000			52.000					52.000	
		6.760			6.760					6.760	
		3.154	3.538	3.154	3.538	3.615	3.154	3.615	3.615	3.462	

KATEGORI				RATA-RATA		Σ skor tiap butir	skor max tiap butir	persentase tiap butir
SL	SR	KK	TP					
19	10	2	2	3.50	87.50	116	128	90.63
13	16	5	0	3.44	85.94	110	128	85.94
12	18	4	0	3.44	85.94	110	128	85.94
8	23	3	0	3.34	83.59	107	128	83.59
17	14	0	0	3.44	85.94	124	128	96.88
4	26	2	0	3.06	76.56	110	128	85.94
19	12	1	0	3.56	89.06	128	128	100.00
18	13	0	0	3.47	86.72	131	128	102.34
17	15	0	0	3.53	88.28	131	128	102.34
16	15	0	0	3.41	85.16	133	128	103.91
20	9	2	0	3.47	86.72	137	128	107.03
17	9	5	0	3.28	82.03	133	128	103.91
18	11	2	0	3.41	85.16	139	128	108.59
				1257.03				

No	KEJENUHAN BELAJAR SISWA
1	Skor Tertinggi = $\frac{\text{Skor Maksimum} \times 100\%}{\text{Skor Maksimum}}$ = 100
2	Skor Terendah = $\frac{\text{Skor Minimum} \times 100}{\text{Skor Maksimum}}$ = 25
3	Rentang Kelas = 75
4	Panjang Kelas = 18.75

No	Rentang Skor			Katagoro
1	25	-	43.75	Jelek
2	43.76	-	62.51	Kurang
3	62.52	-	81.27	Cukup Baik
4	81.28	-	100.03	Baik

No	Indikator	Skor (%)	Katagori
1	merasa energi habis secara emosional keinginan berhasil.	52.00	0.00
2	mudah putus asa	52.00	3.54
3	frustasi	52.00	0.00
4	bolos sekolah	28.00	0.00
5	marah-marah	52.00	0.00
6	tidak mengerjakan tugas dirumah	52.00	0.00
7	merasa tidak bahagia	52.00	0.00
8	puas dengan hasil yang didapat merasa diri tidak kompeten	52.00	0.00
9	rasa percaya diri yang rendah	52.00	0.00

TABEL UJI t-test KEJENUHAN BELAJAR SISWA

No	Nama	Kelas Eksperimen		Gain (d)	$\bar{x}d$ (d-Md)	xd^2	N-Gain	Kategori
		Tes Awal	Tes Akhir					
1		57.03	90.63	33.60	-0.23	0.05	0.78	Tinggi
2		56.25	85.94	29.69	-4.14	17.17	0.68	Sedang
3		54.69	85.94	31.25	-2.58	6.67	0.69	Sedang
4		58.59	83.59	25.00	-8.83	78.02	0.60	Sedang
5		66.41	96.88	30.47	-3.36	11.31	0.91	Tinggi
6		57.81	85.94	28.13	-5.70	32.53	0.67	Sedang
7		61.72	100.00	38.28	4.45	19.78	1.00	Tinggi
8		65.63	102.34	36.71	2.88	8.28	1.07	Tinggi
9		60.94	102.34	41.40	7.57	57.26	1.06	Tinggi
10		60.16	103.91	43.75	9.92	98.35	1.10	Tinggi
11		78.91	107.03	28.12	-5.71	32.64	1.33	Tinggi
12		67.19	103.91	36.72	2.89	8.33	1.12	Tinggi
13		71.88	108.59	36.71	2.88	8.28	1.31	Tinggi
		62.86	96.70	33.83	0.00	378.66		

RUMUS UJI Perbedaan (t-test) KELAS EKSPERIMEN PRETEST-POSTEST (Suharsimi Arikunto)

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2010})$$

Keterangan

Md = Means dari perbedaan *pre-test* dengan *post test*

Nd = Deviasi masing-masing subjek

$\sum d^2$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Db = ditentukan oleh N-1

Untuk memperoleh Md digunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} \quad (\text{Arikunto, 2010})$$

Tabel Uji t Kelas Eksperimen Pretes- Posttest (Suharsimi Arikunto)	
KEJENUHAN BELAJAR	
Md	= 33.83
$\sqrt{\frac{\text{rata-rata } x^2 d}{N(N-1)}}$	= 0.95
t (Hitung)	= 35
t (Tabel)	3,52

DATA EKSPERIMEN KEJENUHAN BELAJAR SISWA			
DATA	TES AWAL	TES AKHIR	N-GAIN
N	13	13	13
RATA2	62.86	96.70	0.95
STDEV	6.94	9.05	0.25
MIN	55	84	0.60
MAX	79	109	1.33
VAR	48.20	81.89	0.06

N-GAIN KELAS EKSPERIMEN		%
RENDAH	0	0
SEDANG	4	31
TINGGI	9	69

KEJENUHAN BELAJAR						
UJI NORMALITAS TES AWAL KELAS EKSPERIMEN (LILIFORS)						
Nilai	f	F	F _e	Z	PEZ	L
54.69	1	1	0.077	-1.177	0.11958	-0.043
56.25	1	1	0.077	-0.952	0.17045	-0.094
57.03	1	1	0.077	-0.840	0.20044	-0.124
57.81	1	1	0.077	-0.728	0.23340	-0.156
58.59	1	1	0.077	-0.615	0.26916	-0.192
60.16	1	1	0.077	-0.389	0.34855	-0.272
60.94	1	1	0.077	-0.277	0.39094	-0.314
61.72	1	1	0.077	-0.165	0.43466	-0.358
65.63	1	1	0.077	0.399	0.65492	-0.578
66.41	1	1	0.077	0.511	0.69532	-0.618
67.19	1	1	0.077	0.623	0.73347	-0.657
71.88	1	1	0.077	1.299	0.90300	-0.826
78.91	1	1	0.077	2.311	0.98960	-0.913
	13					
L maksimum			0.043			
L tabel (0.05, 13)			0.0671			
H ₀			Tolak			
distribusi Data			Tidak normal			

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = \frac{\text{panjang rentang data}}{100 - 50} \times \text{panjang kelas} = \frac{5}{-25.00} \times -5$$

KEJENUHAN BELAJAR						
UJI NORMALITAS TES AKHIR KELAS EKSPERIMEN (LILIFORS)						
Nilai	f	F	F _e	Z	PEZ	L
83.59	1	1	0.077	-1.448	0.07377	0.003
85.94	3	3	0.231	-1.189	0.11731	0.113
90.63	1	1	0.077	-0.670	0.25134	-0.174
96.88	1	1	0.077	0.020	0.50814	-0.431
100	1	1	0.077	0.365	0.64251	-0.566
102.34	2	2	0.154	0.624	0.73361	-0.580
103.91	2	2	0.154	0.797	0.78735	-0.634
107.03	1	1	0.077	1.142	0.87328	-0.796
108.59	1	1	0.077	1.314	0.90565	-0.829
	13	13				
L Maksimum			0.113			
L tabel (0.05, 13)			0.067			
H ₀			terima			
distribusi Data			normal			

N-GAIN KEJENUHAN BELAJAR SISWA

NO	Nama	Kelas Eksperimen		N-Gain	Kategori
		Pre	Post		
1		57.03	90.63	0.7819	Tinggi
2		56.25	85.94	0.6786	Sedang
3		54.69	85.94	0.6897	Sedang
4		58.59	83.59	0.6037	Sedang
5		66.41	96.88	0.9071	Tinggi
6		57.81	85.94	0.6667	Sedang
7		61.72	100.00	1.0000	Tinggi
8		65.63	102.34	1.0681	Tinggi
9		60.94	102.34	1.0599	Tinggi
10		60.16	103.91	1.0981	Tinggi
11		78.91	107.03	1.3333	Tinggi
12		67.19	103.91	1.1192	Tinggi
13		71.88	108.59	1.3055	Tinggi
Total		62.86	96.70	0.78	Tinggi

UJI NORMALITAS PRE-POST
KEJENUHAN BELAJAR SISWA

x1	x1 - x	x1	x1 - x	(x1 - x) ²
90.63	-6.07	57.03	-5.83	34.016
85.94	-10.76	56.25	-6.61	43.723
85.94	-10.76	54.69	-8.17	66.787
83.59	-13.11	58.59	-4.27	18.253
96.88	0.18	66.41	3.55	12.586
85.94	-10.76	57.81	-5.05	25.526
100.00	3.30	61.72	-1.14	1.305
102.34	5.64	65.63	2.77	7.660
102.34	5.64	60.94	-1.92	3.695
103.91	7.21	60.16	-2.70	7.302
107.03	10.33	78.91	-5.83	34.016
103.91	7.21	67.19	4.33	18.729
108.59	11.89	71.88	71.88	5166.734
96.695	0.00	62.86	40.98	5440.33

STANDAR DEVIASI PRE-POST

6.943 9.049

Pada taraf 5%	
μ ₀ =	62.86
X rata-rata =	96.695
SD =	9.049
t =	13.48052
Ha diterima	

KORELASI PRODUCT MOMENT

$$r = \frac{\sum (x_1 - \bar{x}_1)(x_2 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\sum (x_1 - \bar{x}_1)^2 \sum (x_2 - \bar{x}_2)^2}}$$

dimana
 x_1 = skor pada variabel x dengan y
 $\bar{x}$ = $(x_1 + x_2) / 2$
 r = 1 - 1

Naskah *Role Playing*

MERAIH IMPIAN

Ahmad adalah seorang siswa yang sangat teladan, rajin, dan pintar. Impiannya adalah agar dia bisa masuk Sekolah terbaik di Aceh Barat Daya. Tapi sekolah tersebut mempunyai biaya yang sangat tinggi kecuali dia mendapatkan nilai yang bagus dan mampu bersaing dengan yang lainnya.

Kring...kring... bel berbunyi semua siswa di SMP Negeri 1 Manggeng masuk kelas:

Ibu guru : selamat pagi anak-anak

Siswa : selamat pagi bu

Ibu guru : Apakah semuanya sudah hadir

Siswa : hadir semua bu

Ibu guru : baiklah anak-anak, hari ini menyampaikan informasi penting. Sekolah harapan persada akan memberi kesempatan kepada sekolah kita. Maka siapa yang memiliki nilai tertinggi dan dia mampu bersaing dengan siswa yang lain maka ia akan mendapatkan kesempatan untuk sekolah diharapan persada.

Apakah kalian mengerti....?

Ahmad : bu, apakah ada kemungkinan bisa saya dapatkan, saya berasal dari keluarga tidak mampu.

Ibu guru : undangan ini terbuka untuk semua siswa disini. Jadi apa bila kamu ingin mendapatkannya belajar dengan rajin tingkatan lagi belajarnya.

Ahmad : iya baik bu

Jam pelajaran pertama sudah habis ibu guru sudah meninggalkan kelas.

Romi : Ahmad cita-citamu terlalu ketinggian, iya ngak kawan-kawan.

Ari : iya mad, mana bisa kamu masuk sekolah itu, itu sekolah orang kaya.

Deni : jangan terlalu kamu bermimpi tinggi nanti jatuh sakit.

Kawan-kawan : hahaha

- Putri : undangan itu bukan cuman untuk orang kaya, tapi siapa yang mempunyai kemampuan Ahmad hanya terdiam, dan memikirkan gimana caranya saya harus masuk sekolah itu... Kring...kring..kring..jam sekolah sudah selesai semua siswa sudah pulang, ahmad menceritakan kepada ibunya, tentang undangan tersebut.
- Ibu : keinginanmu sangat bagus, jadi ibu hanya bisa berdo'a. Ini adalah kesempatan untukmu, maka berusahalah....
- Bapak : iya nak, bapak tak mampu menyekolahkan kamu di sekolah itu dengan jalur Mandiri, sekolah itu sangat mahal, ini adalah kesempatan untukmu, maka berusahalah.
- Ahmad : iya baik bu, pak. Ahmad akan berusaha. Jam keluar mainpun sudah tiba, semua siswa langsung kekantin kecuali si Ahmad. Mengambil buku pelajaran dan berjalan kearah perpustakaan.
- Risa : Ahmad... kamu mau kemana,,? Kamu tidak kekantin
- Ahnad : tidak Risa...
- Risa : pasti kamu tidak ada uang ya. Yok kekantin saya teraktir
- Ahmad : tidak risa, saya mau keperpus, saya mau belajar..
- Risa : okeh baiklah....
- Riski : kamu itu terlalu yakin, sudahlah kamu tak mampu masuk sekolah itu... Hari ujian Nasional sudah tiba semua siswa SMP Negeri 1 Manggeng melaksanakan ujian dengan dengan baik sampai hari akhir melaksanakan ujian.
- Deni : gimana mad..? apakah kamu yakin masih bisa masuk sekolah itu, soalnya itu susah sekali.
- Riko : iya, kayaknya ngk ada yang bagus nilai kita.
- Ahmad : banyak berdo'a aja kawan pasti kita lulus dengan hasil yang bagus...
- Deni : iya lah mad..... Merekapun pulang kerumah Hari pengumuman sekolah sudah tiba, semua siswa sibuk melihat namanya masing-masing didepan papan pengumuman.
- Risa : gimana mad kamu lulus?
- Ahmad : Alhamdulillah lulus sa...
- Roni : iya kita lulus semua..

Kepala Sekolah : anak-anak bapak ada pengumuman, semua siswa SMP Negeri 1 Manggeng semuanya lulus, dan yang paling penting besok adalah hari pengumuman penyerahan undangan kepada siswa yang termasuk kategori mendapatkan undangan, jadi, semuanya harus hadir.

Siswa : Baik pak. Pagi yang di tunggu telah tiba, semua siswa sudah berkumpul di halaman sekolah:

Kepala sekolah : yang mendapatkan undangan ini adalah siswa yang memiliki nilai tertinggi di antara kawan-kawan semua. Maka siswa yang terpilih adalah Ahmad... selamat ahmad kamu mendapatkan undangan ini.

Ahmad : Alhamdulillah (sambil tersenyum bahagia)

Teman-teman : selamat ya Ahmad Akhirnya ahmad bisa Sekolah yang di impikannya dan diimpikan banyak orang.. uang bukan segalanya, kerajinan dan ketekunan adalah sebuah senjata kita dalam meraih sesuatu, maka kejarlah mimpi, jangan malas untuk belajar dan jangan merasa belajar itu membosankan.



FOTO KEGIATAN PENELITIAN

Sekolah SMP Negeri 1 Manggeng



Pemberian Angket Kejenuhan Belajar Siswa



Pengamatan Kejenuhan Belajar Siswa



Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

