

**PENERAPAN TEKNIK *SIMULATION GAMES* UNTUK MENGURANGI**

**KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH**

**DDI KANANG KAB. POLEWALI MANDAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

**Oleh :**

**NURMI**

**NIM: 104 404 040**

**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2014**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

**PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**

Jalan : Tamalate 1 Tidung Makassar Kode Pos 90222

Telepon (0411) 884457 Fax. (0411) 883076

Laman : www.unm.ac.id

# PERSETUJUAN PEMBIMBING

# Skripsi dengan judul : Penerapan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar.

# Atas nama:

Nama : NURMI

Nim : 104404040

Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi ini telah memenuhi syarat untuk diujikan.

 Makassar, Mei 2014

 Disetujui Oleh:

 Komisi Pembimbing

Pembimbing I Pembimbing II

**Dra. Hj Kustiah Sunarty, M.Pd Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd**

Nip. 19530303 198003 2 001 Nip. 1954 1015 197903 1 004

Disahkan Oleh:

Ketua Jurusan PPB FIP UNM

**Drs. H. Muhammad Anas, M.Si**

NIP. 19601213 198703 1 005

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 5098/UN36.4/PP/2014, tanggal 10 Juli 2014 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB) pada hari Rabu, 16 Juli 2014.

Disahkan oleh

Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM,

**Drs. M. Ali Latif Amri, M.Pd**

NIP. 19611231 198702 1 045

**Panitia Ujian :**

Ketua : Drs. M. Ali Latif Amri, M.Pd (……….....……….)

Sekretaris : Drs. H. Muhammad Anas Malik, M.Si (……….....……….)

Pembimbing I : Dra. Hj. Kustiah Sunarty, M.Pd (……….....……….)

Pembimbing II : Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd (……….....……….)

Penguji I : Dr. Abdul Saman, S.Pd, M.Si. Kons (……….....……….)

Penguji II : Dra. Istiyani Idrus, M. Si (……….....……….)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NURMI

NIM : 104404040

Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Penerapan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

 Makassar, Juli 2014

 Yang Membuat Pernyataan,

 **NURMI**

104 404 040

**MOTTO**

**“Harga sebuah kegagalan dan kesuksesan bukan dinilai dari hasil akhir tetapi dari proses perjuangannya”**

 **(Andrie Wongso)**

**“Tidak ada kata gagal selama kita masih berusaha untuk terus mencoba sukses”**

Kuperuntukkan karya ini

sebagai kado istimewa buat Ayahanda dan Ibunda tercinta,

yang telah berkorban untuk kesuksesanku

serta buat saudara-saudaraku yang senantiasa membantu

dan mengarahkan dengan penuh keikhlasan, serta keluarga besarku, terima kasih atas doanya..

semoga karunia-Nya mengiringi kita semua. Amin…

# ABSTRAK

**NURMI. 2014.** Penerapan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polman. Skripsi. Dibimbing oleh Dra. Hj. Kustiah Sunarty, M.Pd dan Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini menelaah Penerapan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana gambaran tingkat kejenuhan belajar siswa. (2) Bagaimana gambaran pelaksanaan Teknik *Simulation Games* untuk mengurangi kejenuhan belajar. (3) Apakah ada pengaruh pemberian Teknik *Simulation Games* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui gambaran tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan Teknik *Simulation Games* (2)Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan Teknik *Simulation Games* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar. (3) Untuk mengetahui apakah pemberian Teknik *Simulation Games* berpengaruh dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain *Pre-Experimen Design* terhadap 15 sampel penelitian, yang merupakan siswa kelas XI Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar tahun ajaran 2013/2014. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis statistik inferensial dengan Uji *Wilcoxon.* Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa. Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi.: (1) Gambaran Tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum diberi perlakuan berupa Teknik *Simulation Games* berada pada kategori tinggi dan menunjukkan penurunan setelah diberi perlakuan yaitu berada pada kategori sedang. (2) Pelaksanaan Teknik *Simulation Games* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar di laksanakan 5 kali pertemuan secara bertahap. Pertama, Pemberian Informasi Materi Kejenuhan Belajar dan Teknik *Simulation games*. Kedua Latihan Permainan *Stand Up*. Ketiga, Latihan Permainan Gelombang Tangan. Keempat, Latihan Permainan *Rolling Ball*. Dan terakhir, Evaluasi (3) Penerapan Teknik *Simulation Games* berpengaruh terhadap penurunan kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar.

**PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT senantiasa penulis panjatkan, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini berjudul “Penerapan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

 Selama penulisan skripsi ini, penulisan menghadapi berbagai hambatan dan persoalan, dikarenakan waktu, biaya, tenaga serta kemampuan penulis yang sangat terbatas. Namun berkat bimbingan, motivasi, bantuan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak, segala hambatan dan tantangan yang dihadapi penulis dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan penuh hormat penulis menghaturkan terima kasih kepada Dra. Hj Kustiah Sunarty, M.Pd dan Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd, masing-masing selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis mulai dari penyusunan usulan penelitian hingga selesainya skripsi ini. Selanjutnya ucapan yang sama dihaturkan kepada:

1. Prof. Dr. H. Arismunandar, M.Pd sebagai Rektor UNM atas segala kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Makassar.
2. Prof. Dr. H. Ismail Tolla, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar; Drs. M. Ali Latif Amri, M.Pd sebagai Pembantu dekan I; Drs. Andi Mappincara, M.Pd sebagai pembantu Dekan II dan Drs. Muh. Faisal, M.Pd sebagai pembantu Dekan III.
3. Drs. H. Muhammad Anas, M.Si, dan Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons, masing-masing sebagai Ketua dan Sekretaris Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan atas segala bantuannya dalam administrasi maupun dalam perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, khususnya Jurusan psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Drs. Mahmud selaku kepala sekolah Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar atas izin mengadakan penelitian pada sekolah yang dipimpinnya.
6. Rosida S.Psi guru pembimbing yang telah membantu penulis, Suri S.Si, S.Pd yang selalu membantu dan mengantar penulis, begitu pula dengan guru-guru mata pelajaran yang telah memberikan jam mata pelajarannya pada penulis selama melakukan penelitian.
7. Teristimewa buat Kedua Orang tuaku tercinta, ayahanda H. Lahami dan ibunda Hj. ST. Halimah yang telah merawat dan membesarkan penulis dengan susah payah dan ketulusannya mencurahkan cinta, kasih sayang dan perhatiannya disertai dengan iringan do’a sehingga peneliti dapat menyelesaikan studinya.
8. Saudara-Saudaraku Tercinta Abd. Muiz S.Ag, Marjan, Mulyadi S.Pd, Imran S.Kom. M.Pd, Nursinah S.Pd, Aminuddin S.H serta keluarga besarku terima kasih atas doa dan dukungannya baik secara moril maupun materi.
9. Sahabat-sahabatku tercinta: Ka Mail, Anthyoo, Anhy, Lisa, Sari, Ayu, Sisi, Esse dan Abang anthon atas segala bantuan, motivasi serta semangatnya. Terima kasih juga atas kebersamaan-nya, menemaniku saat suka dan duka, dan atas segala canda, tawa, dan kegilaan kalian selama ini yang tak akan penulis lupakan.
10. Teman-Teman seperjuangan “PPB 010” khususnya buat Itha, Thada, Sutra, Dani dan semua kelas A yang tidak akan pernah kulupakan, kalian sudah mengisi hari-hariku selama empat tahun yang senantiasa memberikan bantuan serta memotivasi kepada penulis.
11. Adik-adik “Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar” khususnya kelas XI yang telah berpartisipasi dalam penelitian yang dilakukan penulis.
12. Kepada semua pihak yang tidak sempat saya sebutkan namanya, namun telah membantu penulis dalam penyelesaian studi. Terima kasih banyak

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan informasi bagi pembaca, dan semoga kebaikan dan keikhlasan serta bantuan dari semua pihak bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Amin.

Makassar, Juli 2014

 **Penulis**

**DAFTAR ISI**

 **Halaman**

**HALAMAN JUDUL** i

**PERSETUJUAN PEMBIMBING** iii

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI** iv

**MOTTO** v

**ABSTRAK** vi

**PRAKATA** vii

**DAFTAR ISI** x

**DAFTAR GAMBAR** xii

**DAFTAR TABEL** xiii

**DAFTAR LAMPIRAN** xiv

**BAB I. PENDAHULUAN** 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 9

**BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**  11

1. Kajian Pustaka 11
	1. Kejenuhan Belajar 11
		* + 1. Pengertian Kejenuhan Belajar 11
				2. Tanda Dan Gejala Kejenuhan Belajar 14
				3. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar 14
				4. Dampak Terjadinya Kejenuhan Belajar 16
	2. Teknik *Simulation Games* 19
		* + 1. Konsep Dasar Teknik *Simulation Games* 19
				2. Tujuan Penerapan Teknik Simulation Games 21
				3. Peran Konselor dalam Penerapan Teknik *Simulation Games* 22
				4. Tahap-Tahap Pelaksanaan Penerapan Teknik *Simulation Games* 23
				5. Kaitan antara Kejenuhan Belajar dengan Teknik *Simulation Games* 25
2. Kerangka Pikir 27
3. Hipotesis Penelitian 30

**BAB III. METODE PENELITIAN** 31

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 31
2. Variabel dan Desain Penelitian 31
3. Definisi Operasional Variabel 33
4. Populasi dan Sampel 34
5. Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data 35
6. Bahan Perlakuan 38
7. Teknik Analisis Data 39

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** 42

1. Hasil Penelitian 42
	1. Gambaran Pelaksanaan Teknik *Simulation Games* 42
	2. Gambaran Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa 48
2. Pembahasan 53

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN** 61

1. Kesimpulan 61
2. Saran 62

**DAFTAR PUSTAKA** 63

**LAMPIRAN** 65

**RIWAYAT HIDUP**  128

**DAFTAR GAMBAR**

### Nomor Nama Gambar Halaman

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir 29

#### DAFTAR TABEL

### Nomor Nama Tabel Halaman

Tabel 3.1. Desain Penelitian……………………………………… 32

Tabel 3.2. Penyebaran Populasi Penelitian 34

Tabel 3.3. Penyebaran Siswa Yang Menjadi Sampel 35

Tabel 3.4. Pembobotan Item Angket 36

Tabel 3.5. Kriteria Penentuan Hasil Observasi 38

Tabel 3.4. Kategorisasi Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa 40

Tabel 4.1. Data Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah DDI

 Kanang Kabupaten Polewali Mandar Sebelum *(Pretest)* dan Setelah

 (*Postest)* Pemberian Teknik *Simulation Games* 49

Tabel 4.2. Kecenderungan Umum Penelitian Berdasarkan Pedoman Interpretsi

 Kejenuhan Belajar Siswa 50

Tabel 4.3. Data Hasil Persentase Observasi Saat Pelaksanaan Kegiatan

 Penerapan Teknik *Simulation Games* 51

Tabel 4.4. Hasil analisis hipotesis berdasarkan skor pretest dan postest melalui

 uji *Uji Wilcoxon (Z)* 52

**DAFTAR LAMPIRAN**

**Nomor Nama Lampiran Halaman**

* + - 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Eksperimen 65
			2. Skenario Teknik *Simulation Games* 66
			3. Skenario Pelaksanaan Kegiatan Teknik *Simulation Games* 69
			4. Rencana Pelayanan Bimbingan dan Konseling (RPBK) 80
			5. Kisi-kisi Angket Setelah Uji Coba 82
			6. Angket Penelitian Setelah Uji Coba 83
			7. Skor Jawaban Angket Uji Coba.............................................................. 87
			8. Skor Jawaban Angket *Pretest* 88
			9. Skor Jawaban Angket *Posttest* 89
			10. Hasil Analisis Uji Lapangan 90
			11. Data Hasil Penelitian 94
			12. Pedoman Observasi 95
			13. Data Hasil Observasi 97
			14. Data Hasil Analisis Persentase Observasi 107
			15. Data Hasil Analisis Statistik 109
			16. Uji Wilcoxon 115
			17. Dokumentasi Hasil Penelitian 116
			18. Pengajuan Judul 119
			19. Penegesaha Judul 121
			20. Surat Permohonan Penunjukan pembimbing skripsi 123
			21. Surat Penunjukan Pembimbing 124
			22. Surat Permohonan Melakukan Penelitian 125
			23. Surat Rekomendasi Penelitian dari KESBANG 126
			24. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 127