**Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian**

**Lampiran 1**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Tanggal** | | **Kegiatan/materi** | **Tempat** | **waktu** | |
| I | 19 April 2014 | | *Pre-Test* | Ruang kelas | 45 Menit | |
| II | 26 April 2014 | | Pemberian Informasi | Ruang kelas | 45 Menit | |
| III | 01 Mei 2014 | | Latihan Stand Up | Ruang kelas | 50 Menit | |
| IV | 03 Mei 2014 | | Latihan Gelombang Tangan | Lapangan | 50 Menit | |
| V | 08 Mei 2014 | | Latihan Rolling Ball | Lapangan | 50 Menit | |
| VI | 13 Mei 2014 | | Evaluasi | Ruang Kelas | 45 Menit | |
| VII | 17 Mei 2014 | *Post-Test* | | Ruang Kelas | | 45 Menit |

**Lampiran 2**

**PELAKSANAAN KEGIATAN EKSPERIMEN PENERAPAN TEKNIK *SIMULATION GAMES* UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH DDI KANANG KAB. POLEWALI MANDAR**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pertemuan** | **Topik Kegiatan** | | | **Deskripsi Kegiatan** | **Tujuan** | **Skenario** | **Waktu** |
| 1. | *Pre-Test* | | | Melakukan tes untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa | Mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa | 1. Membina hubungan baik 2. Menjelaskan tujuan kegiatan termasuk cara mengerjakan tes 3. Membagikan tes 4. Mengerjakan tes | 45 menit |
| 2. | Pendahuluan (Pertemuan awal/Pemberian Informasi) | | | Penjelasan secara umum mengenai teknik *Simulation Games*, serta pentingnya permainan untuk mengurangi kejenuhan belajar | Siswa dapat memahami secara garis besar kegiatan yang akan di lakukan selama pemberian latihan *Simulation Games* | 1. Membina hubungan baik 2. Menjelaskan materi 3. Tanya jawab 4. Balikan 5. Penutup | 45 menit |
| 3. | Latihan I  Memberikan metode permainan  (Stand Up) | | | Permainan yang menginstruksikan pemain untuk berdiri dengan bentuk berpasang-pasangan | Siswa dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar serta memahami bahwa bekerjasama membuat tim lebih kuat | 1. Menjelaskan mekanisme kegiatan permainan tim (Stand up) 2. Simulasi 3. Diskusi 4. Pemberian balikan oleh konselor 5. Mengakhiri | 50 menit |
| 4. | Latihan II  Memberikan metode permainan (Gelombang tangan) | | | Sebuah permainan yang membentukan barisan gelombang tangan dengan cara berpasang-pasangan dengan saling berhadapan dengan kedua tangan harus kedepan dan saling bersentuhan | Siswa dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar serta mampu memahami pentingnya berkomunikasi terhadap satu hal dalam kerjasama | 1. Membina hubungan baik 2. Menjelaskan tujuan kegiatan dan mekanisme kegiatan latihan (Gelombang tangan) 3. Simulasi 4. Diskusi 5. Pemberian balikan oleh konselor | 50 menit |
| 5. | Latihan Kegiatan  Permainan (Rolling Ball) | | | Salah satu permainan yang menggunakan sendok dan kelereng atau bola pingpong diatas sendok di pegang mulai dari start sampai finish | Siswa dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar dan memahami adanya rasa saling ketergantungan dan empati dalam permainan | 1. Membina hubungan baik 2. Menjelaskan mekanisme kegiatan permainan tim (Rolling Ball) 3. Simulasi 4. Diskusi 5. Pemberian balikan oleh konselor | 50 menit |
| 6. | Terminasi | | | Siswa melakukan terminasi untuk melatih dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan sendiri dalam menciptakan belajar yang menyenangkan dan untuk mengingatkan siswa tentang materi sebelumya | Agar siswa memiliki keterampilan atau kemampuan dalam hal latihan menciptakan permainan | 1. Membina hubungan baik 2. Menanyakan kembali materi yang telah di terimanya 3. Simulasi 4. Diskusi 5. Pemberian balikan oleh konselor | 45 menit |
| 7. | | *Post-test* | Melakukan tes ulang untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa | | Mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa setelah di berikan permainan simulasi | 1. Membina hubungan baik 2. Menjelaskan tujuan kegiatan termasuk cara mengerjakan tes 3. Membagikan tes 4. Mengerjakan tes | 45 menit |

**Lampiran 3**

**SKENARIO PELAKSANAAN PENERAPAN TEKNIK *SIMULATION GAMES* UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH DDI KANANG KAB. POLMAN**

1. **TUJUAN**

Untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik *simulation games* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polman.

1. **PERSIAPAN**

Pada tahap ini fasilitator (peneliti) menfasilitasi pelaksanaan teknik simulation games, adapun kegiatan yang di lakukan adalah:

1. Menyiapkan media penunjang yaitu:
2. Bahan informasi
3. Lembar pedoman observasi
4. Lembar penilaian kegiatan layanan
5. Menentukan fasilitator, pemain, pemengang peran, observer dan penonton
6. Fasilitator : Peneliti
7. Pemain : Siswa yang menjadi subjek penelitian
8. Pemengang peran : Siswa yang menjadi subjek penelitian
9. Observer : Konselor/siswa
10. Penonton : Siswa yang menjadi subjek penelitian
11. Menata setting pertemuan
12. Tempat

Menentukan tempat pelaksanaan kegiatan latihan simulasi dilaksanakan didalam dan diluar kelas yang menunjang pelaksanaan yang di perlukan dalam pelaksanaan.

1. Perlengkapan

Menyiapkan perlengkapan-perlengkapan yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan simulasi seperti lembaran media kegiatan simulasi.

1. **PELAKSANAAN**

Pelaksanaan *simulation games* terbagi atas beberapa pertemuan dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. **Pertemuan I**: Pemberian *Pre-test* berupa pembagian angket Kejenuhan belajar. (Waktu: 45 Menit)
2. Konselor/fasilitator membina hubungan baik (rapport)
3. Mengajak siswa berdoa sebelum melanjutkan kegiatan
4. Menanyakan kabar siswa dan kesiapan siswa melanjutkan kegiatan
5. Mengatur tempat duduk siswa
6. Menjelaskan tujuan kegiatan dan cara mengerjakan angket
7. Membagikan angket
8. Mengawasi siswa mengerjakan angket
9. Mengumpulkan angket yang telah diisi oleh siswa
10. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada siswa atas kerja samanya
11. Mengumumkan jadwal kegiatan berikutnya
12. Mengakhiri pertemuan
13. **Pertemuan II:** Pemberian materi/informasi (Waktu: 45 Menit)
14. Konselor membangun rapport
15. Mengajak siswa berdoa sebelum melanjutkan kegiatan
16. Menanyakan kabar siswa dan kesiapan siswa melanjutkan kegiatan
17. Konselor memberikan informasi tentang teknik *simulation games*
18. Konselor memberikan informasi tentang pentingnya teknik *simulation games* untuk mengurangi kejenuhan belajar
19. Konselor melakukan diskusi (*sharing*) dengan konseli untuk pendalaman bahan informasi dengan cara memberi kesempatan kepada konseli yang ingin menanyakan hal-hal yang belum dipahaminya.
20. Lima menit menjelang batas waktu kegiatan barakhir konselor melakukan terminasi dengan cara (1) menanyakan kepada konseli tengtang rangkuman informasi dan perasaan yang dialami setelah mengikuti sesi pemberian informasi (2) menanyakan kesiapan dan komitmen konseli untuk berpindah atau melanjutkan ke sesi berikutnya (3) mengumumkan jadwal kegiatan berikutnya.
21. **Pertemuan III**: Latihan Permainan Stand Up. (Waktu:50 Menit)
22. Konselor/fasilitator membina hubungan baik (rapport)
23. Mengajak siswa berdoa sebelum melanjutkan kegiatan
24. Menanyakan kabar siswa dan kesiapan siswa melanjutkan kegiatan
25. Konselor/fasilitator menjelaskan tujuan dan mekanisme kegiatan simulasi
26. Konselor/fasilitator memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami.
27. Konselor/fasilitator meminta konseli bersiap-siap untuk melaksanakan permainan
28. Konselor/fasilitator memulai permainan

**Stand Up**

Jumlah peserta : 8-10 per kelompok. Lebih ramai jika

dikompetisikan antar kelompok

Lama permainan : 15-30 menit

Lokasi : Di Ruang Kelas

**Instruksi:**

1. Minta peserta untuk berpasang-pasangan
2. Dengan posisi duduk saling berhadapan, ujung kaki saling bersentuhan. Kedua tangan saling berpegangan
3. Perintahkan untuk berdiri bersama-sama dengan cara saling menarik pergelangan tangan
4. Setelah berhasil jumlah anggota pasangan biasa ditambah, misalnya menjadi 4, 6, 8, dan seterusnya, sampai semua anggota jadi satu.

**Bahan Diskusi**

1. Jika kelompok tersebut berhasil, faktor-faktor apa yang mendukung keberhasilan tersebut?
2. Sebaliknya jika kelompok tersebut gagal, mengapa? Faktor apa penyebabnya?
3. Coba teliti kegagalan mulai di peserta keberapa? Diskusikan alasannya?
4. Nilai-nilai pembelajaran apa yang dapat diambil dari permainan tim?

**Nilai pembelajaran**

1. Melihat dan memahami fungsi orang lain sebagai bagian dari kesuksesan tim
2. Dengan saling bersentuhan fisik, mampu memecahkan kebekuan
3. Memahami kelebihan dan kelemahan orang lain, dan memahami bahwa kekurangan anggota tim (terlalu gemuk atau terlalu kecil), bukan merupakan hambatan bagi keberhasilan tim.
4. Konselor/fasilitator mengakhiri permainan tim
5. Konselor/fasilitator melakukan diskusi kelompok agar konseli mengetahui makna dari permainan tim tentang kerjasama
6. Konselor/fasilitator menutup pertemuan dan menentukan tempat dan waktu diadakan kegiatan berikutnya
7. **Pertemuan IV**: Latihan permainan Gelombang Tangan. (Waktu: 50 Menit)
8. Konselor/fasilitator membina hubungan baik (rapport).
9. Mengajak siswa berdoa sebelum melanjutkan kegiatan
10. Menanyakan kabar siswa dan kesiapan siswa melanjutkan kegiatan
11. Konselor/fasilitator memberikan informasi tentang pentinganya komunikasi dalam sebuah *simulation games*
12. Konselor/fasilitator memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami
13. Konselor/fasilitator meminta konseli bersiap-siap untuk melaksanakan permainan
14. Konselor/fasilitator memulai permainan tim

**Gelombang Tangan**

1. Format kelompok
2. Waktu 20-30 menit
3. Tempat di luar ruangan
4. Peralatan spidol, kertas, papan tulis
5. Tujuan : Melatih sikap tanggung jawab baik sebagai seorang pemimpin ataupun sebagai anggota.
6. Prosedur Pelaksanaan :
7. Masing-masing kelompok memilih pemimpin dalam kelompok
8. Setiap anggota kelompok berdiri berpasangan dan saling berhadapan dengan kedua tangan harus kedepan dan saling bersentuhan (barisan gelombang tangan)
9. Peneliti membuat dimana letak garis start dan garis finish
10. Ketua kelompok menunjuk anggotanya untuk berlari menerobos gelombang tangan tersebut dan tidak boleh menunduk atau menutupi kepala dengan tangan
11. Anggota kelompok lainnya yang berfungsi sebagai “barisan gelombang tangan” diwajibkan segera mengangkat kedua tangan keatas untuk memberikan jalan, ketika rekannya berlari hendak menerobos dan sudah mendekati barisan
12. Pemimpin tim dituntut untuk menuntun kelompoknya untuk menyusun sebuah strategi serta memberikan motivasi bagi setiap anggota kelompoknya dan ikut terlibat aktif dalam permainan ini
13. Konselor/fasilitator mengakhiri permainan tim
14. Konselor/fasilitator melakukan diskusi kelompok agar konseli mengetahui makna dari permainan tim tentang kerjasama
15. Konselor/fasilitator menutup pertemuan dan menentukan tempat dan waktu diadakan kegiatan berikutnya.
16. **Pertemuan V**: Permainan Rolling Ball ( Waktu: 50 Menit)

Evaluasi dimana peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan permainan yang di lakukan dan menetapkan pelajaran apa yang dapat diambil dari permainan. Pada tahap ini langkah-langkah yang dilaksanakan antara lain:

1. Mengamati parsitipasi dan aktivitas peserta selama kegiatan berlangsung
2. Mengungkapkan pemahaman peserta atau materi yang di bahas.

**Rolling Ball**

Jumlah peserta : 8-10 per kelompok. Lebih ramai jika

di kompetisikan antar kelompok

Lama Permainan : 15-30 menit

Lokasi : Di lapangan Sekolah

**Perlengkapan**

1. Bilah bambu panjang 50 cm, jumlah disesuaikan dengan jumlah peserta (1 orang satu sendok makan)
2. Beberapa bola pingpong
3. Garis pembatasan start dan finish
4. Jarak dari start ke finish dibuat cukup jauh dan penuh dengan rintangan, bisa juga dicarikan jalur yang menurun dan mendaki
5. Kaleng atau ember kecil (ditempatkan pada garis finish)

**Intruksi**

1. Alat bantu tim anda adalah sendok makan, masing-masing akan mendapatkan satu sendok makan
2. Yang perlu diperhatikan tangan tidak boleh menyentuh bola pingpong
3. Bola pingpong tidak boleh jatuh
4. Jika bola pingpong menyentuh tangan atau jatuh, permainan harus diulang dari awal
5. Atur strategi untuk berestafet memindahkan bola pingpong

**Bahan Diskusi**

1. Jika kelompok tersebut berhasil, faktor-faktor apa yang mendukung keberhasilan tersebut?
2. Sebaliknya jika kelompok tersebut gagal, mengapa? Faktor apa penyebabnya?
3. Jika dikaitkan dengan situasi kerja. Situasi atau kondisi seperti apa yang mempunyai kesamaan dengan permainan yang telah kita lakukan?
4. Nilai-nilai pembelajaran apa yang dapat diambil dari permainan ini?

**Nilai Pembelajaran**

1. Pengaturan strategi
2. Kerja sama, kekompakan tim sangat diperlukan
3. Memahami adanya saling ketergantungan antar sesama anggota tim
4. Keberhasilan tim merupakan keberhasilan bersama, bukan karena keberhasilan individu
5. **Pertemuan VI**: Evaluasi dan Terminasi (45 Menit)

Tahap-tahap terminasi yaitu:

Tahap 1 : Konselor mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mendapatkan rangkuman pendapat mereka tentang manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini dengan teknik *simulation games* dan kesediaan mereka untuk menerapkan pengalaman terssebut di luar kelompok atau dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap 2 : Konselor mengucapkan terima kasih atas parsitipasi dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games.*

1. **Pertemuan VII**: Pemberian *Post-test* berupa pembagian angket setelah perlakuan. (Waktu: 45 Menit)
2. Konselor/fasilitator membina hubungan baik (Rapport)
3. Mengajak siswa berdoa sebelum melanjutkan kegiatan
4. Menanyakan kabar siswa dan kesiapan siswa melanjutkan kegiatan
5. Menjelaskan tujuan kegiatan dan cara mengerjakan angket
6. Membagikan angket
7. Mengawasi siswa mengerjakan angket
8. Peneliti mengumpulkan kembali angket yang telah diisi siswa
9. Peneliti pengungkapan kegiatan segera berakhir serta mengucapkan terima kasih atas parsitipasi dan kerjasamanya dalam kegiatan tersebut semoga bermanfaat dan tetap menjaga keakraban, peneliti kemudian pamit kepada konseli sebagai tanda berakhirnya proses penelitian.