

BARU AULIA BAB 1 - 5

SKRIPSI.docx

by User student

Submission date: 11-Jul-2023 04:36PM (UTC+1000)

Submission ID: 2129511844

File name: NEW_AULIA_BAB_1_-_5_SKRIPSI.docx (1.46M)

Word count: 11428

Character count: 79346

Abstrak :

Aulia Karuniawati Pengembangan Media BK Pandawa Pancawarna Untuk Menurunkan Burnout Belajar Pada Siswa, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: media BK, pandawa pancawarna, *burnout* belajar.

Penelitian yang dilakukan dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru BK di SMAN 6 Kediri, yang menunjukkan bahwa siswa di SMAN 6 Kediri mengalami *burnout* belajar. hal ini ditunjukkan dengan hasil anket melalui AKPD (Asesmen Kebutuhan Peserta Didik) di kelas XI IPA 2 di SMAN 6 Kediri ditemukan bahwa sebanyak 20 peserta didik dari 29 peserta didik mengalami *burnout* belajar, hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi melalui pengamatan peneliti bahwa ditemukan gejala – gejala *burnout* belajar. Seperti, peserta didik yang kurang memperhatikan guru, peserta didik yang menunda – nunda dalam mengerjakan tugas, peserta didik yang sering tidur ketika pelajaran, dan peserta didik yang izin ke toilet padahal pergi ke kantin. Selain itu peneliti juga memberikan anket kebutuhan melalui google form, dari analisis anket didapatkan bahwa 22 peserta didik dari 29 peserta didik mengalami *burnout* belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian RnD (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh peneliti, dimana yang sebelumnya 10 tahap pengembangan menjadi 5 tahap pengembangan yaitu, tahap (1) potensi dan masalah, tahap (2) pengumpulan data, tahap (3) produk awal, tahap (4) validasi produk awal, dan tahap (5) revisi produk awal. Tahap – tahap pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi.

Penelitian yang dilakukan ini menghasilkan produk yaitu sebuah media pandawa pancawarna untuk menurunkan *burnout* belajar peserta didik, media pandawa pancawarna terdiri dari : (1) papan lingkaran, (2) 5 macam kartu kuis dan tantangan, (3) pistol mainan (4) buku panduan. Produk yang dikembangkan sudah melalui uji validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil validasi ahli dalam penelitian

ini diuji berdasarkan *interrater agreement* dan dianalisis menggunakan rumus gregory.

Berdasarkan hasil uji analisis Gregory didapatkan hasil dari ahli materi sebesar 1,0 yang termasuk dalam validitas sangat tinggi, hasil dari ahli media sebesar 0,67 yang termasuk dalam validitas tinggi, dan hasil dari pengguna sebesar 1,0 yang termasuk validitas sangat tinggi. Dari semua hasil yang diperoleh, media pandawa pancawarna untuk menurunkan burnout belajar peserta didik yang dikembangkan dapat diterima secara teoritis dan praktis sebagai salah satu media BK.

BAB I**PENDAHULUAN****A. Latar Belakang**

Bimbingan dan konseling di sekolah merupakan usaha atau layanan yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, sosial, karir, dan belajar. Layanan bimbingan dan konseling memberikan fasilitas bagi peserta didik secara individual, kelompok, maupun klasikal yang sesuai dengan kebutuhan bakat, minat, perkembangan, kondisi, serta masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan prinsip utama kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka memprioritaskan tumbuh kembang peserta didik secara utuh, serta mementingkan pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik. Layanan bimbingan dan konseling juga berupaya untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi , menyelesaikan tugas – tugas perkembangan dan juga membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Salah satunya adalah permasalahan *burnout* belajar.

Burnout adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan kejenuhan atau stres. Penemu istilah *burnout* adalah Herbert Freudenberger yang merupakan seorang psikiater yang berasal dari New York pada tahun 1974. Istilah *burnout* kemudian diperkenalkan pertama kali oleh Bradley pada tahun 1969.

Menurut Maslach dan Jackson (dalam Lailani,2012) *burnout* merupakan sindrom kelelahan emosional, depresionalisasi dan berkurangnya penghargaan terhadap diri sendiri. Menurut Pines dan Aronson *burnout* belajar merupakan keadaan kelelahan fisik, mental, dan emosional yang di sebabakan oleh situasi belajar yang terlalu menuntut dalam jangka waktu yang panjang. Sedangkan menurut Mubiar (dalam Lestari 2021) mendefinisikan *burnout* belajar adalah kondisi emosional ketika peserta didik merasakan jenuh dan lelah secara fisik maupun mental yang di sebabakan akibat tuntutan belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *burnout* belajar merupakan kelelahan fisik maupun mental yang dapat mengakibatkan berkurangnya penghargaan

terhadap diri sendiri sebagai bentuk akibat dari tuntutan belajar yang meningkat dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 6 Kediri ditemukan gejala – gejala *burnout* belajar. Berdasarkan hasil angket melalui AKPD (Asesmen Kebutuhan Peserta Didik) di kelas XI IPA 2 di SMAN 6 Kediri ditemukan bahwa sebanyak 20 peserta didik dari 29 peserta didik mengalami *burnout* belajar, hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi melalui pengamatan peneliti bahwa ditemukan gejala – gejala *burnout* belajar. Seperti, peserta didik yang kurang memperhatikan guru, peserta didik yang menunda – nunda dalam mengerjakan tugas, peserta didik yang sering tidur ketika pelajaran, dan peserta didik yang izin ke toilet padahal pergi ke kantin. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami *burnout* belajar. Selain itu peneliti juga memberikan angket analisis kebutuhan melalui *google form*, dari analisis angket didapatkan bahwa 22 peserta didik dari 29 peserta didik mengalami *burnout* belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK, *Burnout* belajar di SMAN 6 Kediri disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dengan ceramah dan juga pemberian tugas sekolah yang banyak serta waktu pengumpulan yang hampir bersamaan. Namun ²³ sampai saat ini belum ada upaya yang dilakukan oleh guru BK untuk mengurangi *burnout* belajar yang dialami oleh peserta didik di SMAN 6 Kediri. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi *burnout* belajar pada peserta didik adalah dengan menggunakan media yang menarik, sehingga peserta didik dapat meringankan pikiran dan layanan bimbingan dan konseling menjadi lebih menyenangkan. Kecocokan pemilihan permainan sebagai sarana media untuk mengurangi *burnout* belajar peserta didik mengacu pada pendapat Geldard & Geldard (2011). dimana permainan dinilai paling cocok untuk menjadi media bagi kelompok usia anak – anak (enam sampai sepuluh tahun), praremaja (sebelas sampai tiga belas tahun) dan remaja (empat belas sampai tujuh belas tahun). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media BK, yaitu media Pandawa Pancawarna.

Media Pandawa Pancawarna merupakan media yang memiliki bentuk papan lingkaran dengan bahan akrilik yang didesain seperti roda. Di dalam

lingkaran tersebut terdapat warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu serta gambar tokoh Pandawa Lima (Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa) di setiap warna. Di dalam media Pandawa Pancawarna juga terdapat lima kantong yang memiliki warna sesuai dengan warna yang ada di dalam lingkaran. Didalam kantong yang berwarna kuning, hijau, dan biru berisi kuis – kuis mengenai *burnout* belajar, sedangkan kantong yang berwarna merah dan ungu berisi tantangan yang bersifat hiburan. Selain itu, didalam media pandawa pancawarna juga dilengkapi dengan pistol/senapan mainan dengan peluru karet sebagai alat untuk membidik papan lingkaran. Peserta didik nantinya akan membidik salah satu warna yang ada didalam papan lingkaran. Selanjutnya mengambil kartu kuis atau tantangan yang ada didalam kantong sesuai dengan warna hasil bidikan yang didapatkan oleh peserta didik.

Media BK Pandawa Pancawarna merupakan sebuah media yang dapat digunakan sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling berbasis kearifan lokal (*local wisdom*). Media Pandawa Pancawarna dikembangkan dengan memasukkan unsur kebudayaan Jawa dengan mengambil tokoh pewayangan pandawa lima dengan tujuan untuk melestarikan kebudayaan yang mungkin sudah mulai dilupakan oleh anak – anak di era milenial seperti sekarang ini. Selain itu disediakan kantong berisi kuis terkait *burnout* belajar karena media yang dikembangkan merupakan media dalam mengurangi *burn out* dan dilengkapi juga dengan tantangan yang bersifat menghibur. Dengan demikian peserta didik akan mendapatkan pemahaman mengenai *burnout* belajar dan juga mendapatkan hiburan melalui tantangan yang diberikan. Hal ini diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat menurunkan *burnout* belajar yang sedang dialami oleh peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pandawa pancawarna sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang dapat mengurangi *burnout* belajar. Dengan menggunakan media pandawa pancawarna, peserta didik akan memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak

monoton sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat dan dapat mengurangi tingkat *burnout* belajar yang dialami oleh peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Pada kenyataannya, media dalam layanan bimbingan dan konseling telah memberikan kontribusi untuk mengembangkan diri individu. Namun demikian, saat ini masih belum banyak tersedia media bimbingan dan konseling untuk menurunkan *burnout* belajar. Untuk itulah perlu dikembangkan media pandawa pancawarna untuk menurunkan *burnout* belajar yang dapat diterima dari segi teoritis dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan

Ditinjau dari rumusan masalah, maka didapatkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keberterimaan pengembangan media BK pandawa pancawarna untuk menurunkan *burnout* belajar pada siswa dari segi teoritis dan praktis.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Burnout* Belajar

a. Pengertian *Burnout* Belajar

Burnout merupakan istilah baru yang digunakan untuk menunjukkan satu jenis stres. Dimana istilah *burnout* pertama kali diperkenalkan oleh Bradley pada tahun 1969, namun tokoh yang dianggap sebagai penemu istilah ini adalah seorang psikiater dari New York yang bernama Herbert Freudenberger pada tahun 1974 (Setyaputri, 2021).

Khairani & Ifdil (2015:210) mengemukakan bahwa *burnout* merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasa lelah dan jenuh secara fisik maupun emosional karena intensitas pekerjaan yang terlalu keras namun kaku dan menuntut pencapaian hasil yang sesuai dengan harapan. Sependapat dengan Burke (dalam Satriyo & Survival, 2014: 53) yang menyebutkan bahwa *burnout* adalah proses psikologis yang terjadi karena stres pekerjaan yang tidak terlepas sehingga menghasilkan kelelahan emosi, perubahan kepribadian, dan perasaan pencapaian yang menurun. Menurut Primita & Wulandari (2014: 17) *burnout* adalah suatu keadaan yang dipenuhi oleh rasa lelah fisik, mental, maupun emosional serta rendahnya penghargaan diri sehingga mengakibatkan banyak energi dan tenaga terbuang sia-sia serta menurunnya motivasi pada diri individu. Sedangkan Behrouzi, Yeylagh, & Pourseyed (dalam Jenaabadi, Nastiezaie, & Safarzaie, 2017) menjelaskan bahwa *burnout* belajar mengacu pada perasaan lelah yang disebabkan oleh tuntutan dan persyaratan pendidikan (*tiredness*), menjadi pesimistik dan tidak mau mengerjakan tugas (*lack of interest*), serta rasa tidak kompeten sebagai siswa (*low efficiency*).

Burnout belajar didefinisikan sebagai sindrom tiga dimensi yang meliputi kelelahan emosional, depersonalisasi, dan berkurangnya prestasi pribadi (Maslach & Jackson dalam Charkhabi, Abarghuei, & Hayati, 2013). *Burnout* belajar menyiratkan perasaan lelah dengan tugas sekolah dan apa pun yang terkait dengan belajar, sikap yang buruk terhadap materi pelajaran di

kelas yang pada akhirnya mengarah pada tidak adanya partisipasi dalam kegiatan sekolah maupun pendidikan, serta menciptakan perasaan ketidakmampuan untuk mempelajari materi pelajaran (Hoseinabadi- farahani, Kasirlou, & Inanlou, 2016).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *burnout* belajar adalah suatu peristiwa psikologis yang dialami oleh individu dalam lingkungan akademis, dimana individu merasa lelah, apatis, dan sinis terhadap kegiatan akademiknya sehingga menyebabkan pencapaian pribadi menurun.

b. Gejala *Burnout* Belajar

Freudenberger & Richelson (dalam Khairani & Ifdil, 2015) mengungkapkan bahwa ada 11 gejala yang terlihat pada orang yang mengalami *burnout* yaitu:

- a) Kelelahan yang disertai keletihan. Keadaan ini merupakan gejala utama *burnout*. Orang yang mengalami *burnout* akan sulit menerima keadaan karena mereka merasa lelah oleh aktivitas yang dijalani.
- b) Lari dari kenyataan, merupakan alat untuk menyangkal penderitaan yang dialami. Pada saat orang yang mengalami *burnout* mengalami kelelahan, mereka menjadi kurang bertanggung jawab dengan permasalahan yang ada.
- c) Kebosanan dan sinisme. Orang yang mengalami *burnout* merasa tidak tertarik lagi akan kegiatan yang dikerjakannya, bahkan timbul rasa bosan dan pesimis pada kegiatan tersebut.
- d) Emosional. Ketika orang yang mengalami *burnout* mengalami kelelahan, kemampuan untuk menyelesaikan segala sesuatu menjadi berkurang. Hal ini menimbulkan gelombang emosional pada diri penderita, seperti tidak sabar, mudah marah, dan mudah tersinggung.
- e) Selalu menganggap dirinya yang terbaik. Orang yang mengalami *burnout* merasa hanya dirinya yang dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik.

- f) Merasa tidak dihargai. Usaha yang semakin keras namun tidak disertai dengan energi yang cukup serta hasil yang diperoleh tidak memuaskan, menyebabkan penderita burnout merasa bahwa dirinya tidak dihargai.
- g) Mengalami disorientasi. Orang yang mengalami *burnout* merasa terpisah dari lingkungan karena situasi di lingkungan tidak sesuai dengan harapannya. Mereka menjadi kehilangan daya untuk mengenal lingkungan, terutama yang berkenaan dengan pekerjaan maupun orang-orang di sekitarnya.
- h) Masalah psikosomatis. Orang yang mengalami *burnout* sering kali mengalami sakit kepala, mual-mual, diare, ketegangan otot punggung, flu, dan gangguan fisik lainnya.
- i) Curiga tanpa alasan. Orang yang mengalami *burnout* sering kali menaruh kecurigaan pada orang lain tanpa alasan yang jelas.
- j) Depresi. Orang yang mengalami *burnout* merasa terdapat tekanan di luar beban fisik dan mental mereka karena banyaknya tuntutan yang ada di lingkungan.
- k) Penyangkalan. Orang yang mengalami *burnout* sering kali menyangkal kenyataan akan keadaan dirinya sendiri, baik kegagalan yang dialami maupun rasa takut yang dirasakan.

Sementara Widari, Dharsana, & Suranata (2014) menjelaskan gejala *burnout* belajar secara lebih rinci berdasarkan aspek-aspek kelelahan pikiran, kelelahan emosional, dan tidak mendapatkan hasil.

- a) Kelelahan pikiran, berasal dari ketegangan yang berlebihan. Peserta didik yang memiliki kelelahan pada pikiran atau *burnout* belajar menunjukkan beberapa gejala, diantaranya kesulitan berkonsentrasi, malas mengerjakan tugas-tugas akademik, dan mudah lupa dengan pelajaran.
- b) Kelelahan emosional, merupakan reaksi pertama dari stres karena tuntutan belajar, dimana peserta didik merasa kosong, kehabisan energi untuk menghadapi pelajaran maupun orang lain, dan tidak mampu melepaskan maupun memperbaiki kelelahannya. Aspek kelelahan emosional ditandai dengan perasaan frustrasi, mudah tersinggung, putus asa, mudah marah,

tertekan, gelisah, apatis terhadap pelajaran, terbebani oleh pelajaran, bosan, dan perasaan tidak ingin menolong.

- c) Tidak mendapatkan hasil, merupakan suatu kondisi dimana kegiatan belajar peserta didik tidak ada kemajuan sehingga hasil belajar yang dicapai tidak maksimal untuk beberapa waktu tertentu.

Khusumawati & Christiana (2014) mengemukakan bahwa banyaknya aktivitas dan kegiatan akademik di sekolah serta tuntutan-tuntutan yang ada dapat menyebabkan peserta didik mengalami gejala *burnout*, antara lain merasa lelah pada seluruh bagian indera, kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, timbul rasa bosan, kurang termotivasi, kurang perhatian, dan tidak ada minat dalam belajar, serta tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Menurut Yang & Farn (dalam Charkhabi, Abarghuei, & Hayati, 2013) orang-orang dengan *burnout* belajar mengalami gejala atau tanda-tanda seperti, kurangnya minat terhadap masalah akademik, ketidakmampuan untuk pelajaran secara terus-menerus, minimnya keterlibatan dalam kegiatan kelas, rasa tidak berarti dalam proses belajar, dan tidak mampu mendapatkan hasil yang maksimal dalam belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka gejala academic burnout dapat dilihat melalui beberapa aspek, diantaranya :

- a) Kelelahan, baik secara fisik, mental, maupun emosional, ditandai dengan sakit kepala, mual-mual, diare, ketegangan otot punggung, flu, insomnia, merasa tidak bahagia, rendah diri, pesimis, tertekan, gelisah, frustrasi, mudah tersinggung, mudah putus asa, dan mudah marah.
- b) Depersonalisasi atau sinisme, ditandai dengan sikap murung, acuh tak acuh, perasaan tidak ingin menolong, rasa enggan dan malas dalam kegiatan akademik.
- c) Tidak mendapatkan hasil, dalam hal ini peserta didik yang mengalami *burnout* belajar ditandai dengan perasaan tidak kompeten dalam proses belajar sehingga pencapaian akademik menurun dan tidak memperoleh hasil yang maksimal.

c. Dimensi *Burnout* Belajar

Maslach, Schaufeli, & Leiter (2001) mengemukakan bahwa ada tiga dimensi burnout, yaitu *exhaustion*, *depersonalization (cynicism)*, dan *reduced personal accomplishment*. Berikut penjelasannya:

a) *Exhaustion*

Exhaustion (kelelahan) adalah reaksi pertama terhadap stres akibat tuntutan pekerjaan. Ketika individu merasa lelah, mereka merasakan hal-hal lain secara berlebihan, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Secara fisik ditandai dengan sakit kepala, flu, insomnia, dan lain-lain. Secara mental ditandai dengan merasa tidak bahagia, tidak berharga, rasa gagal, dan lain-lain. Sementara secara emosional ditandai dengan perasaan bosan, sedih, tertekan, dan lain-lain. Kelelahan akan membuat individu merasa kekurangan energi untuk menghadapi pekerjaan bahkan orang lain.

b) *Depersonalization*

Depersonalisasi sangat erat kaitannya dengan sikap sinis dan kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan. Ketika individu merasa sinis, mereka mengambil sikap dingin dan menjauh dari pekerjaan serta orang-orang di sekitarnya sehingga meminimalkan keterlibatan mereka di lingkungan. Di satu sisi, depersonalisasi merupakan upaya untuk melindungi diri dari kelelahan dan kekecewaan. Orang-orang merasa lebih aman untuk bersikap acuh tak acuh, terutama ketika masa depan tidak pasti, atau menganggap hal-hal tidak akan berhasil.

c) *Reduced personal accomplishment*

Penurunan pencapaian pribadi seorang individu berkaitan dengan menurunnya kompetensi diri, motivasi kerja, dan produktivitas kerja. Hal ini karena individu memiliki sikap yang rendah untuk memberikan penghargaan pada diri sendiri, serta kurangnya keyakinan dan kepercayaan diri. Individu yang mengalami penurunan pencapaian pribadi merasa tidak puas terhadap diri sendiri, pekerjaan, bahkan kehidupan.

Sementara Schaufeli et al. (2009) mengembangkan *Maslach Burnout Inventory Student Survey* (MBI-SS) guna menilai sindrom *burnout* belajar di

kalangan peserta didik. *Maslach Burnout Inventory-Student Survey* (MBI-SS) juga mengukur burnout melalui tiga dimensi, yaitu *exhaustion*, *cynicism*, dan *reduced academic efficacy*.

a) *Exhaustion*

Exhaustion mengacu pada perasaan kelelahan yang disebabkan oleh tuntutan studi. Ketika peserta didik merasa lelah, mereka merasakan hal-hal lain secara berlebihan, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Kelelahan fisik ditunjukkan dengan sakit kepala, mual-mual, diare, ketegangan otot punggung, flu, insomnia, dan lain-lain. Kelelahan mental ditunjukkan dengan merasa tidak bahagia, tidak berharga, rasa gagal, dan lain-lain. Sementara kelelahan emosional ditunjukkan dengan perasaan bosan, sedih, tertekan, gelisah, merasa terbebani oleh aktivitas akademik, dan lain-lain. Kelelahan akan membuat peserta didik merasa kekurangan energi untuk menghadapi tugas akademik maupun orang-orang di sekitarnya.

b) *Cynicism*

Cynicism mengacu pada sikap sinis atau berjarak terhadap proses akademik. Ketika peserta didik merasa sinis, mereka mengambil sikap dingin dan menjauh dari pekerjaan serta orang-orang di sekitarnya sehingga meminimalkan keterlibatan mereka di lingkungan. Sinisme peserta didik sering kali ditunjukkan dengan sikap acuh tak acuh, enggan dan malas untuk belajar. Perilaku negatif seperti ini dapat memberikan dampak yang serius pada efektivitas kinerja peserta didik.

c) *Reduced Academic Efficacy*

Reduced academic efficacy mengacu pada menurunnya keyakinan akademik akibat menurunnya kompetensi, motivasi, dan produktivitas diri. Peserta didik yang mengalami penurunan keyakinan akademik akan merasa tidak kompeten sehingga menyebabkan mereka merasa tidak puas pada diri sendiri, pekerjaan, bahkan kehidupan.

Sedangkan Salmela-Aro et al. (2009) mengembangkan *School-Burnout Inventory* (SBI) untuk mengukur *burnout* di sekolah melalui tiga dimensi

yang meliputi: (1) *emotional exhaustion*, mengacu pada perasaan kewalahan akibat tuntutan studi, (2) *cynicism*, dimanifestasikan dalam sikap sinis, acuh tak acuh, dan menjauh, serta hilangnya minat terhadap tugas sekolah dan tidak melihatnya sebagai bermakna, (3) *personal inadequacy*, mengacu pada perasaan tidak mampu akibat menurunnya kompetensi diri dan pencapaian pribadi.

Selain itu Schaufeli & Enzmann (2009) juga menjelaskan beberapa dimensi burnout belajar sebagai berikut :

a) Kelelahan emosi

Kelelahan emosi meliputi perasaan depresi, rasa sedih, kelelahan emosional, kemampuan mengendalikan emosi, ketakutan yang tidak berdasar, dan kecemasan.

b) Kelelahan fisik

Gejala yang terjadi pada kelelahan fisik adalah seperti sakit kepala, mual, pusing, gelisah, otot-otot sakit, gangguan tidur, masalah seksual, penurunan berat badan, kurangnya nafsu makan, sesak napas, siklus menstruasi yang tidak normal, kelelahan fisik, kelelahan kronis, kelemahan tubuh, tekanan darah tinggi

c) Kelelahan kognitif

Kelelahan kognitif meliputi ketidakberdayaan, kehilangan harapan dan makna hidup, ketakutan dirinya menjadi “gila”, perasaan tidak berdaya dan dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu, perasaan gagal yang selalu menghantui, penghargaan diri yang rendah, munculnya ide bunuh diri, ketidakmampuan untuk berkonsentrasi, lupa, tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang kompleks, kesepian, penurunan daya tahan dalam menghadapi frustrasi yang dirasakan.

d) Kehilangan motivasi

Kehilangan motivasi meliputi kehilangan semangat, kehilangan idealisme, kecewa, pengunduran diri dari lingkungan, kebosanan dan demoralisasi.

Berdasarkan beberapa penjelasan teori di atas mengenai dimensi *burnout* belajar, peneliti menggunakan dimensi dari Schaufeli & Enzmann (2009) yang meliputi kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi.

d. Faktor Penyebab *Burnout* Belajar

Maslach, Schaufeli, & Leiter (2009) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang menjadi penyebab utama terjadinya *burnout*, yaitu faktor situasional dan faktor individu.

a) Faktor Situasional

Faktor situasional yang menjadi penyebab terjadinya *burnout* adalah kondisi lingkungan kerja yang kurang baik. Terdiri atas 6 bagian, yaitu:

1. *Workload* (beban kerja), *burnout* dapat terjadi karena beban kerja melebihi batas kemampuan individu sehingga menyebabkan individu merasa kelelahan.
2. *Control* (pengawasan), *burnout* dapat terjadi karena adanya konflik peran antara individu dan pengawas.
3. *Reward* (penghargaan), *burnout* dapat terjadi karena reward tidak diberikan dengan baik dan memadai, baik dari segi institusional maupun sosial.
4. *Community* (komunitas), *burnout* dapat terjadi karena kurangnya dukungan sosial dari lingkungan (komunitas) sehingga menyebabkan kurangnya rasa pencapaian pribadi.
5. *Fairness* (keadilan), *burnout* dapat terjadi karena adanya rasa ketidakadilan di lingkungan kerja.
6. *Values* (nilai), *burnout* dapat terjadi karena adanya kesenjangan antara nilai individu dan lingkungan.

b) Faktor Individu

Faktor individu yang menjadi penyebab terjadinya *burnout* antara lain:

1. Karakteristik demografi, yang meliputi usia, jenis kelamin, kedudukan, dan tingkat pendidikan.

2. Karakteristik kepribadian, yang meliputi *levels of hardiness* (tingkat ketahanan), *locus of control* (keyakinan dalam pengendalian diri), *coping styles* (strategi coping), dan *self-esteem* (Penghargaan diri).
3. Sikap individu terhadap pekerjaan atau tanggung jawabnya.

Menurut Walburg (2014) ada banyak faktor risiko (*risk factors*) yang terkait dengan *burnout* di sekolah, antara lain: (1) konteks sekolah, seperti tekanan sekolah (*school pressure*), kelompok teman sebaya (*peer groups*), keterlibatan dengan sekolah (*school engagement*), dan penyesuaian dengan jalur akademik, (2) aspek internal, seperti karakteristik kepribadian (*personality traits*), perbedaan kognitif (*cognitive discrepancies*), dan keyakinan inti (*core belief*). Faktor individu dan lingkungan eksternal adalah penyebab utama *burnout* belajar. Faktor individu yang menyebabkan *burnout* belajar berkaitan dengan karakteristik individu, seperti *self-efficacy*, *self-esteem*, *locus of control*, dan *trait-anxiety*. Sedangkan faktor lingkungan eksternal yang menyebabkan *burnout* belajar terutama berasal dari tuntutan belajar yang berlebihan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa ada beragam faktor baik internal maupun eksternal yang menjadi penyebab *burnout* belajar. Faktor internal dapat berupa usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, *self-esteem*, *self-efficacy*, *locus of control*. Sedangkan faktor eksternal dapat berupa beban kerja, pengawasan, penghargaan, komunitas, keadilan, dan nilai-nilai yang ada di lingkungan.

B. Media Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Effendi dan murinto (2014), media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Hal ini sejalan dengan Setyawati (2022), yang menyatakan bahwa media merupakan alat yang mempunyai fungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan dan sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik agar lebih mudah memahami pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru.

Arsyad (2017) *National Education Association* (NEA) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio- visual dan peralatannya. dengan demikian, dilihat, didengar, atau dibaca. Menurut Gagne (Mahnun, 2012) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media dapat mengarahkan atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber dan penerima pesan. Sehingga media dapat diartikan sebagai bentuk dan saluran yang berupa alat dalam menyampaikan sebuah informasi baik itu berupa buku, video, audio dan lain-lain yang terdapat pada perkembangan zaman dan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan pengertian media dari beberapa ahli diatas ²⁷ dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi antara sumber dengan penerima sehingga memudahkan dalam mencapai sebuah pemahaman. Berdasarkan pengertian media yang merupakan alat untuk menyalurkan pesan atau informasi, maka media juga dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, karena dalam layanan konseling juga terdapat proses penyampaian pesan atau informasi kepada peserta didik atau konseli.

Menurut Prasetiawan (2017) media bimbingan dan konseling merupakan suatu peralatan baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Sedangkan menurut Nursalim (2013) Media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam layanan bimbingan dan konseling media bukan hanya dapat membantu mempermudah peserta didik memahami materi layanan tetapi juga membantu dalam berkomunikasi atau berinteraksi sekaligus juga sebagai sarana untuk membantu perubahan perilaku dan pembentukan karakter peserta didik atau konseli. Dengan bantuan media layanan

bimbingan dan konseling, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru BK.

Berdasarkan pengertian media dan pengertian media bimbingan dan konseling dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. sehingga media bimbingan dan konseling dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan dari materi layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan agar siswa mencapai perkembangan secara optimal.

2. Manfaat Media Bimbingan dan Konseling

Dalam konsepnya, media bimbingan dan konseling memiliki manfaat yang sangat penting dalam proses layanan bimbingan dan konseling, hal ini sesuai dengan manfaat media bimbingan dan konseling menurut Nursalim (2013) dapat ditekankan beberapa manfaat media bimbingan dan konseling sebagai berikut :

- a. Penggunaan media bukan merupakan fungsi tambahan atau hiasan saja, tetapi memiliki fungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.
- b. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung pengertian bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi yang diharapkan.
- c. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling.

d. Media bimbingan dan konseling bisa berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling. Fungsi ini mengandung arti bahwa melalui media bimbingan dan konseling siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang dialami atau merangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.

e. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan tahan lama mengendap.

Menurut Setyawati (2022) media sangat dibutuhkan dalam layanan bimbingan dan konseling. Namun pada saat ini ketersediannya masih sangat sedikit. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti kurangnya pemahaman guru BK tentang media layanan, kurangnya minat dan motivasi guru BK untuk memanfaatkan media, terbatasnya kemampuan dan keterampilan guru BK dalam mengembangkan media, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, sebagai upaya dalam menyediakan media layanan bimbingan dan konseling, peneliti berupaya mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) dengan mengangkat tema tokoh pewayangan pandawa lima.

C. Media Pandawa Pancawarna

1. Definisi Media Pandawa Pancawarna

Media Pandawa Pancawarna merupakan media yang memiliki bentuk papan lingkaran dengan bahan akrilik yang didesain seperti roda. Di dalam lingkaran tersebut terdapat warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu serta gambar tokoh Pandawa Lima (Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa) di setiap warna. Nama Pandawa Pancawarna sendiri diambil dari konsep media yang mengandung tema tokoh pewayangan pandawa serta kata panca yang menurut KBBI memiliki arti lima dan didalam media terdapat lima warna yang berbeda.

Di dalam media Pandawa Pancawarna terdapat lima kantong yang memiliki warna sesuai dengan warna yang ada di dalam lingkaran. Didalam kantong yang berwarna kuning, hijau, dan biru berisi kuis – kuis mengenai burnout belajar, sedangkan kantong yang berwarna merah dan ungu berisi tantangan yang bersifat hiburan. Selain itu, didalam media pandawa pancawarna juga dilengkapi dengan pistol/senapan mainan dengan peluru karet sebagai alat untuk membidik papan lingkaran. Peserta didik nantinya akan membidik salah satu warna yang ada didalam papan lingkaran. Selanjutnya mengambil kartu kuis atau tantangan yang ada didalam kantong sesuai dengan warna hasil bidikan yang didapatkan oleh peserta didik.

Media BK Pandawa Pancawarna merupakan sebuah media yang dapat digunakan sebagai sarana layanan bimbingan dan konseling berbasis kearifan lokal (*local wisdom*). Media Pandawa Pancawarna dikembangkan dengan memasukkan unsur kebudayaan Jawa dengan mengambil tokoh pewayangan pandawa lima dengan tujuan untuk melestarikan kebudayaan yang mungkin sudah mulai dilupakan oleh anak – anak di era milenial seperti sekarang ini. Selain itu disediakan kantong berisi kuis terkait *burnout* belajar karena media yang dikembangkan merupakan media dalam mengurangi *burnout* dan dilengkapi juga dengan tantangan yang bersifat menghibur. Dengan demikian peserta didik akan mendapatkan pemahaman mengenai *burnout* belajar dan juga mendapatkan hiburan melalui tantangan yang diberikan. Hal ini diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat menurunkan burnout belajar yang sedang dialami oleh peserta didik serta mengajak peserta didik untuk tetap melestarikan kebudayaan wayang yang sudah mulai dilupakan.

Salah contoh tokoh dalam pewayangan yang harus tetap dilestarikan adalah pandawa lima. Tokoh pewayangan Pandawa lima adalah putra Pandu yang berjumlah lima yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Lima anak Pandu merupakan ksatria-ksatria yang mempunyai banyak keistimewaan dan karakteristik yang berbeda – beda. Berikut adalah karakteristik tokoh pandawa lima menurut solichin dan waluyo (2012) :

a. Yudhistira

Yudhistira adalah putra sulung Pandu dan Kunti, yang dianggap sebagai tokoh paling bijaksana dan penuh kasih sayang dalam Mahabharata. Yudhistira dikenal sebagai ksatria yang sangat jujur. Yudhistira tidak bisa berdusta pada siapapun, baik kepada kawan maupun lawan. Ia adalah raja dari Kerajaan Hastinapura dan memimpin pasukan Pandawa dalam perang melawan Korawa. Namun, ia juga terkenal karena kelemahannya dalam berjudi, yang mengakibatkan kekalahan para Pandawa dalam permainan dadu melawan Korawa.

b. Bima

Bima adalah putra kedua Pandu dan Kunti, karakter dominan yang dimiliki oleh Bima adalah rasa percaya diri. Bima menyimbolkan manusia yang percaya diri karena dalam hidupnya penuh optimisme. Bima digambarkan sebagai sosok yang mempunyai perawakan atletis bentuk tubuhnya sempurna sebagai seorang petarung, kalau berjalan gagah dan berwibawa bagai singa, akan tetapi mempunyai perut yang kecil seperti perut serigala. Itulah kenapa Bima diberi nama Werkudara yang artinya perutnya seperti serigala.

Bima merupakan salah satu tokoh yang terkenal dengan jiwa kepahlawanannya. Sikapnya sangat pemberani dalam membasmi angkara murka. Dia seorang yang tidak banyak bicara dan bahasanya juga tidak bisa halus. Dibalik penampilannya yang kelihatan kasar dan berwatak keras, sebetulnya dia adalah seorang ksatria yang lembut hati.

c. Arjuna

Arjuna adalah putra ketiga Pandu dan Kunti, yang terkenal sebagai ksatria terhebat dalam Mahabharata. Ia sangat mahir dalam seni memanah dan dikenal sebagai pemilik busur Gandiva yang ajaib. Ia juga dikenal karena kebijaksanaannya dan menjadi murid dari dewa Wisnu. Ia memimpin pasukan Pandawa dalam perang melawan Korawa dan dikenal karena kemenangannya dalam pertempuran melawan Bhishma dan Drona.

Arjuna dalam cerita pewayangan merupakan sosok yang perfeksionis. Baik dari segi paras, postur tubuh maupun dari segi ilmu dan kemampuan olah kanuragan. Arjuna juga terkenal sebagai seorang yang penyayang, lembah lembut dan memiliki karakter baik yang pantas untuk dijadikan teladan

d. Nakula

Nakula adalah putra keempat Pandu dan Madri, yang terkenal sebagai ksatria yang tampan dan berbakat dalam mengendalikan kuda. Ia juga sangat ahli dalam pengobatan dan menjadi dokter yang ulung. Ia menjadi salah satu jenderal dalam pasukan Pandawa selama perang melawan Korawa. Nakula tidak akan dapat lupa tentang sesuatu yang diketahui karena Nakula mempunyai Aji Pranawajati pemberian Ditya Sapujagad. Nakula juga mempunyai cupu berisi “banyu panguripan/ air kehidupan” pemberian Bathara Indra. Nakula mempunyai watak jujur, setia, taat, belas kasih, dan pandai menyimpan rahasia.

e. Sadewa

Sadewa adalah putra bungsu Pandu dan Madri, yang terkenal sebagai ahli strategi dan pengetahuan. Ia menjadi jenderal dalam pasukan Pandawa selama perang melawan Korawa dan terkenal karena kecerdikannya dalam memenangkan pertempuran. Sadewa juga mempunyai watak cinta kasih pada sesama, waspada, bisa menyimpan rahasia dan selalu berhati-hati dalam bertindak. Raden Sadewa dijuluki kadang pamungkas Pandawa yang berarti anak terakhir dari Pandawa.

2. Cara Menggunakan Media Pandawa Pancawarna

Media Pandawa Pancawarna merupakan media layanan bimbingan dan konseling berbasis kearifan lokal (*local wisdom*) yang dapat digunakan dalam upaya melestarikan kebudayaan pewayangan di era milenial. Selain itu media Pandawa Pancawarna juga sebagai sarana untuk memberikan pemahaman mengenai burnout belajar dan cara mengatasinya. Cara menggunakan media pandawa pancawarna ini nantinya akan dikembangkan dan dikemas dalam buku panduan menggunakan media pandawa

pancawarna. Berikut adalah cara menggunakan media Pandawa Pancawarna secara singkat :

- a. Guru BK terlebih dahulu memberikan skala pengukuran *burnout* belajar untuk mengukur tingkat *burnout* belajar yang dialami peserta didik.
- b. Guru BK kemudian mengenalkan media dan juga memberikan penjelasan mengenai sejarah dan karakter tokoh pandawa lima yang ada didalam papan lingkaran.
- c. Guru BK meminta 5 orang peserta didik untuk maju dan membidik papan lingkaran dengan menggunakan pistol mainan dengan peluru karet.
- d. Setelah peserta didik membidik salah satu warna didalam papan lingkaran, peserta didik diminta untuk mengambil satu kartu didalam kantong yang sesuai dengan warna hasil bidikannya.
- e. Setelah kelima peserta didik telah mendapatkan kartunya masing – masing selanjutnya mereka akan menjawab atau menyelesaikan tantangan yang tertulis di kartu yang mereka peroleh.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya disamping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Pada bagaian ini peneliti mencamtumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji.

1. Penelitian Yoga Kusuma (2016)

Penelitian Yoga Kusuma ini memiliki judul “*Pengembangan Media Kartu U”NO... Kejenuhan Belajar” Untuk Siswa SMP Negeri 3 Babat.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa kartu U”NO.Kejenuhan Belajar”sebagai media yang berguna menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas IX SMP N 3 Babat.

7
Berdasarkan hasil analisis keseluruhan data, baik secara kuantitatif maupun kualitatif dapat disimpulkan bahwa media kartu U”NO..Kejenuhan Belajar” layak digunakan sebagai media dalam pelaksanaan layanan BK. Dengan demikian hasil analisis data tersebut telah menunjukkan bahwa media kartu U”NO..Kejenuhan Belajar”yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan.

2. Penelitian Rahmawati, R., Sholih, S., & Wibowo, B. Y. (2018).

Penelitian Rahmawati, R., Sholih, S., & Wibowo, B. Y. Ini memiliki judul “*Pengembangan Media Paras (Paduan Audio Relaksasi Autogenin Sederhana) Sebagai Upaya Menurunkan Burnout Study*” Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji kelayakan media PARAS (Panduan Relaksasi Autogenik Sederhana), digunakan sebagai terapi mengatasi *burnout study*.

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmawati dkk menghasilkan buku panduan media PARAS dan audio PARAS yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Berdasarkan hasil uji kelayakan material dan media PARAS yang diuji kepada ahli, dari uji kelayakan material menunjukkan nilai sebesar 78,2%, dan uji kelayakan media 91,1%. Sedangkan uji kelayakan instrumen yang diuji kepada siswa menunjukkan hasil 91,1%. Berdasarkan hasil uji kelayakan, dapat disimpulkan bahwa media PARAS dikembangkan menurut pakar material, pakar media pembelajaran, dan siswa yang sangat layak dan dapat digunakan untuk mendukung terapi relaksasi mengatasi kelelahan belajar.

3. Penelitian Herawati, A. A., Afriyati, V., Mishbahuddin, A., & Habibi, A. S. Y. (2021).

Penelitian ini memiliki judul “*Layanan Penguasaan Konten Berbasis Digital Game Based Learning untuk Mengurangi Burnout Belajar.*” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas layanan penguasaan konten berbasis digital *game based learning* untuk mengurangi *burnout belajar*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten berbasis *digital game based learning* dengan aplikasi kahoot terbukti efektif dalam mengurangi tingkat *burnout* belajar. Kondisi *burnout* belajar mahasiswa merupakan suatu bentuk dari kejenuhan atas rutinitas belajar secara terus-menerus, hal ini bisa disebabkan oleh penggunaan media belajar yang cenderung monoton, tidak bervariasi sehingga mahasiswa merasa bosan. Melalui pemberian layanan penguasaan konten berbasis *digital game based learning* dengan aplikasi kahoot merupakan langkah yang dapat diambil oleh peneliti untuk melihat perubahan kondisi *burnout* belajar mahasiswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa media U”NO, media PARAS (Paduan Audio Relaksasi Autogenin Sederhana), dan media *digital game based learning* dapat digunakan sebagai sarana untuk mengurangi *burnout* belajar. Pada penelitian ini letak perbedaannya terdapat pada media yang digunakan untuk mengurangi *burnout belajar*. dalam hal ini peneliti mengembangkan media pandawa pancawarna yang didalamnya terdapat karakter kebudayaan wayang pandawa lima.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media bimbingan dan konseling media pandawa pancawarna untuk menurunkan *burnout* belajar ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Depelopment*). Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa “Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.” Untuk menghasilkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk, hal ini bertujuan supaya produk-produk yang dihasilkan termasuk produk yang layak untuk digunakan dan benar-benar sesuai dengan kebutuhan., maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga pendekatan penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan membutuhkan waktu yang lama.

Sukmadinata (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan menggunakan panduan ilmiah, setiap tahap pengembangan dilakukan dengan benar agar bisa menghasilkan produk yang baik dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk baru yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa media, hardware, maupun produk lainnya yang dapat dipertanggung jawabkan dan dapat di uji keefektifitasan produk yang di

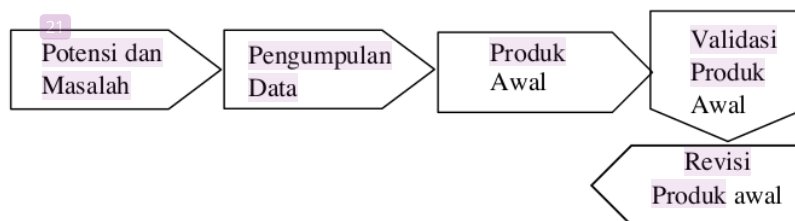
hasilkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan produk yang di kembangkan yaitu media layanan bimbingan dan konseling pandawa pancawarna.

B. Prosedur Pengembangan

Model yang akan dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang disampaikan oleh *Borg and Gall* dalam (Sugiyono, 2017). Strategi untuk mengembangkan suatu produk oleh *Borg and Gall* disebut sebagai penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media bimbingan dan konseling pandawa pancawarna untuk mengurangi *burnout* belajar siswa.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan media bimbingan dan konseling pandawa pancawarna untuk mengurangi *burnout* belajar pada siswa. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* (Sugiyono, 2017) terdapat 10 langkah, Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada 5 langkah.

Secara prosedural langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam pengembangan ini dapat idgmabarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dalam penelitian pengembangan ini didasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik (AKPD) di SMA Negeri 6 Kediri. Berdasarkan hasil angket melalui AKPD (Asesmen Kebutuhan Peserta Didik) di kelas XI IPA 2 di SMAN 6 Kediri ditemukan bahwa sebanyak 20 peserta didik dari 29 peserta didik mengalami *burnout* belajar, hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi peneliti bahwa ditemukan gejala

– gejala *burnout* belajar seperti, peserta didik yang kurang memperhatikan guru, menunda – nunda dalam mengerjakan tugas, sering tidur ketika pelajaran, dan izin ke toilet padahal pergi ke kantin. Selain itu peneliti juga membagikan angket kebutuhan melalui *google form* yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kejenuhan belajar.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam hal untuk mendapatkan informasi–informasi yang dibutuhkan untuk keperluan pengembangan media. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini nantinya akan digunakan untuk bahan pengembangan media pandawa pancawarna.

Pengumpulan data dalam pengembangan media pandawa pancawarna menggunakan angket AKPD, hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik.

3. Produk awal

Setelah melaksanakan pengumpulan data, selanjutnya peneliti membuat produk awal media pandawa pancawarna dengan menggunakan beberapa sumber yang sudah dikaji. Diantaranya adalah kajian tentang karakteristik tokoh pandawa lima menurut solichin dan waluyo (2012) dan kajian tentang *burnout* belajar.

4. Validasi Produk awal

Pada tahap ini peneliti melaksanakan validasi produk awal pada beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan guru BK. Pada tahap validasi ini nantinya akan digunakan untuk acuan dalam memperbaiki media yang dikembangkan.

5. Revisi Produk awal

Setelah melaksanakan validasi produk awal, peneliti kemudian melakukan revisi produk awal dengan menggunakan acuan hasil validasi desain dari ahli media, ahli materi, dan guru BK.

C. Lokasi dan Subjek Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 6 Kota Kediri yang memiliki alamat Jl. Ngasinan No.52, Rejomulyo, Kec. Kota, Kota Kediri, Jawa Timur. SMAN 6 dipilih karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru BK di SMAN 6 Kediri, ditemukan tanda – tanda *burnout* belajar pada peserta didik yang kemudian didukung dengan hasil AKPD (Analisis Kebutuhan Peserta Didik). Selain itu di SMAN 6 Kediri juga belum pernah dilakukan penelitian pengembangan media untuk mengurangi *burnout* belajar dengan memanfaatkan kebudayaan pandawa lima.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 2 di SMAN 6 Kediri. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan hasil observasi peneliti melalui AKPD (Analisis Kebutuhan Peserta Didik) yang menunjukkan bahwa 20 peserta didik dari 29 peserta didik mengalami *burnout* belajar. Sehingga kelas XI MIPA 2 digunakan sebagai subjek pengembangan.

D. Validasi Produk awal

Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan validasi model atau produk berdasarkan hasil penilaian para ahli yang telah di tentukan sebagai berikut :

1. Ahli materi
 - a. Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 Bimbingan dan Konseling
 - b. Menguasai materi yang berkaitan dengan tujuan penelitian
 - c. Mengajar di bidang bimbingan dan konseling minimal 3 tahun
2. Ahli media BK
 - a. Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 Bimbingan dan Konseling
 - b. Memiliki pengalaman dalam bidang media BK
 - c. Memiliki pemahaman dan menguasai bidang media BK
3. Konselor atau Guru BK
 - a. Merupakan guru Bimbingan dan Konseling
 - b. Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 Bimbingan dan Konseling
 - c. Memiliki pengalaman menjadi guru BK minimal 1 tahun

E. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan media permainan pandawa pancawarna ini, dilakukan pengumpulan data dengan angket. Menurut Arikunto (2013) angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mengungkap keadaan diri, pendapat, dan kesan yang ada pada responden sendiri maupun di luar dirinya. Menurut Sugiyono (2012) angket atau kuesionar merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dalam pengembangan media bimbingan dan konseling pandawa pancawarna ini digunakan beberapa instrumen yang dikembangkan oleh peneliti, instrumen yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Instrumen kebutuhan peserta didik

Dalam hal ini, peneliti melakukan penyebaran angket secara online via google form kepada 29 responden terdiri dari siswa kelas XI MIPA 2 di SMAN 6 Kediri. Kemudian angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup dengan bentuk jawaban “Ya” dan “Tidak”. Instrumen analisis kebutuhan siswa terlampir pada lampiran 1

2. Instrumen untuk validasi produk awal

Instrumen untuk validasi produk awal digunakan untuk mengetahui tingkat validitas produk awal yang dikembangkan. Dalam penelitian ini validasi produk diketahui berdasarkan penilaian para ahli, yaitu :

a. Ahli Materi

Uji validitas pada ahli materi bertujuan untuk memperoleh materi yang memiliki ketepatan isi materi untuk memberikan keyakinan bahwa materi yang dikembangkan sudah tepat untuk menambah wawasan peserta didik mengenai *burnout* belajar sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti. Instrumen penilaian ahli materi terlampir pada lampiran 2.

b. Ahli Media

Uji validitas pada ahli media menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek grafis, aspek penyajian, dan aspek isi. Aspek grafis berfungsi untuk mengetahui seberapa besar kemenarikan media, ukuran, tampilan dan warna pada media tersebut. Aspek penyajian berfungsi untuk mengetahui kelengkapan, ketepatan dan kemudahan permainan pada peserta didik. Aspek isi media berfungsi untuk mengetahui adanya petunjuk permainan, kesesuaian fungsi media, dll. Instrumen penilaian ahli media terlampir pada lampiran 3.

c. Guru BK

Uji validitas oleh guru BK dilakukan untuk menghasilkan media yang memiliki validitas keterpakaian (akseptabilitas) meliputi: kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan isi materi. Selain itu uji validitas oleh guru BK juga digunakan untuk mengetahui kelayakan media apabila digunakan di sekolah. Instrumen penilaian guru BK terlampir pada lampiran 4.

2. Instrumen pengukur *burnout* belajar

Pada penelitian ini, *burnout* belajar siswa diukur menggunakan instrumen non tes berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada dimensi *burnout* belajar menurut Schaufeli & Enzmann (1998). Langkah pengembangan angket pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Menentukan tujuan penyusunan instrumen

Tujuan penyusunan instrumen dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan instrumen *burnout* belajar pada siswa yang akan digunakan untuk mengukur tingkat *burnout* siswa.

b. Mencari teori yang relevan

Khairani & Ifdil (2015:210) mengemukakan bahwa *burnout* merupakan suatu kondisi dimana seseorang merasa lelah dan jenuh secara fisik maupun emosional karena intensitas pekerjaan yang terlalu keras namun kaku dan menuntut pencapaian hasil yang sesuai dengan harapan. Sependapat dengan Burke (dalam Satriyo & Survival, 2014: 53) yang

menyebutkan bahwa *burnout* adalah proses psikologis yang terjadi karena stres pekerjaan yang tidak terlepaskan sehingga menghasilkan kelelahan emosi, perubahan kepribadian, dan perasaan pencapaian yang menurun. Menurut Primita & Wulandari (2014: 17) *burnout* adalah suatu keadaan yang dipenuhi oleh rasa lelah fisik, mental, maupun emosional serta rendahnya penghargaan diri sehingga mengakibatkan banyak energi dan tenaga terbuang sia-sia serta menurunnya motivasi pada diri individu. Sedangkan Behrouzi, Yeylagh, & Pourseyed (dalam Jenaabadi, Nastiezaie, & Safarzaie, 2017) menjelaskan bahwa *burnout* belajar mengacu pada perasaan lelah yang disebabkan oleh tuntutan dan persyaratan pendidikan (*tiredness*), menjadi pesimistik dan tidak mau mengerjakan tugas (*lack of interest*), serta rasa tidak kompeten sebagai siswa (*low efficiency*).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *burnout* belajar adalah suatu peristiwa psikologis yang dialami oleh individu dalam lingkungan akademis, dimana individu merasa lelah, apatis, dan sinis terhadap kegiatan akademiknya sehingga menyebabkan pencapaian pribadi menurun.

Schaufeli & Enzmann (1998) juga menjelaskan beberapa dimensi burnout belajar sebagai berikut :

a) Kelelahan emosi

Kelelahan emosi meliputi perasaan depresi, rasa sedih, kelelahan emosional, kemampuan mengendalikan emosi, ketakutan yang tidak berdasar, dan kecemasan.

b) Kelelahan fisik

Gejala yang terjadi pada kelelahan fisik adalah seperti sakit kepala, mual, pusing, gelisah, otot-otot sakit, gangguan tidur, masalah seksual, penurunan berat badan, kurangnya nafsu makan, sesak napas, siklus menstruasi yang tidak normal, kelelahan fisik, kelelahan kronis, kelemahan tubuh, tekanan darah tinggi.

c) Kelelahan kognitif

Kelelahan kognitif meliputi ketidakberdayaan, kehilangan harapan dan makna hidup, ketakutan dirinya menjadi “gila”, perasaan tidak berdaya dan dirinya tidak mampu untuk melakukan sesuatu, perasaan gagal yang selalu menghantui, penghargaan diri yang rendah, munculnya ide bunuh diri, ketidak mampuan untuk berkonsentrasi, lupa, tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang kompleks, kesepian, penurunan daya tahan dalam menghadapi frustrasi yang dirasakan.

d) Kehilangan motivasi

Kehilangan motivasi meliputi kehilangan semangat, kehilangan idealisme, kecewa, pengunduran diri dari lingkungan, kebosanan dan demoralisasi.

c. Menyusun indikator butir instrumen atau soal

Indikator butir instrumen dalam pengembangan instrumen pengukuran *burnout* belajar ini berdasarkan kajian teori yang relevan dengan dimensi *burnout* belajar, yaitu dimensi *burnout* menurut Schaufeli & Enzmann (1998) yang meliputi kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi. Kisi – kisi angket pengukuran *burnout* belajar terlampir pada lampiran 5.

d. Menyusun butir instrumen

Dalam pengembangan instrumen ini menggunakan skala likert, bentuk jawaban dalam angket ini adalah “Selalu (SL), Sering (S), Jarang (J), Tidak Pernah(TP)” dengan rentang skor 1-5. Bentuk pertanyaan pada skala ini terdiri dari dua macam yaitu favourable dan unfavourable. Pemberian skor sesuai dengan bentuk pertanyaan. Pemberian skor pertanyaan favourable adalah SL = 4, S = 3, J = 2, TP = 1 dan pernyataan unfavourable adalah SL = 1, S = 2, J = 3, TP = 4. Instrumen pengukur *burnout* belajar terlampir pada lampiran 6.

e. Validasi isi

Validasi isi instrumen dan butir instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan kisi-kisi angket, selanjutnya mengkonsultasikan kepada ahli, dalam hal ini validasi dilakukan oleh dosen pembimbing.

f. Revisi berdasarkan masukan validator

Setelah melaksanakan validasi isi kepada dosen pembimbing, maka dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan masukan dari validator.

g. Melakukan uji coba kepada responden

Menurut Sugiyono (2014) agar diperoleh distribusi nilai pengukuran mendekati normal maka jumlah responden untuk uji kuesioner dengan uji validitas dan reabilitas paling sedikit 30 responden. Hal ini senada dengan pendapat Singarimbun dan Effendi (2011) yang mengatakan bahwa jumlah minimal uji coba kuesioner adalah minimal 30 responden. Berdasarkan pendapat dari ahli diatas, maka instrumen *burnout* belajar ini diuji cobakan kepada 30 responden siswa SMA.

h. Melakukan analisis validitas dan reliabilitas

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data dari hasil uji angket terpakai atau *try out* terpakai. Menurut Hadi (dalam Suwahyu, 2017) uji angket terpakai diartikan sebagai cara dalam melakukan penelitian yang menggunakan sampel yang sama dengan sampel yang digunakan dalam uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari uji coba pada *try out* terpakai langsung digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian dengan menganalisis data dari butir-butir yang telah dinyatakan valid.

Dalam pelaksanaan penelitian, dibutuhkan suatu alat bantu pengambilan data berupa kuesioner, sebelum digunakan perlu diuji terlebih dahulu validitas serta reliabilitasnya. Untuk mengetahui kelayakan instrumen sehingga dapat digunakan dalam proses penelitian, digunakan dua cara pengujian, yaitu :

a. Uji Validitas

Validitas merupakan tolak ukur yang digunakan untuk membuktikan tingkat validitas dan kebenaran pada sebuah instrument (Arikunto, 2010). Instrumen yang dikatakan valid dapat dilihat dari tingkat validitas tinggi pada setiap itemnya dan begitu sebaliknya. Instrument yang valid adalah instrument yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur (Sugiyono, 2017). Tujuan adanya uji validitas ini adalah untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan sesuai.

Penggunaan uji validitas adalah untuk mencari tahu suatu alat ukur yang telah dibentuk dapat digunakan untuk mengukur dengan tepat (Sudarmanto, 2005). Pelabelan instrumen ini bermakna bahwa apabila mampu menghasilkan skor yang mendeskripsikan atribut yang diukur secara akurat maka instrumen tersebut adalah valid (Azwar, 2015). Tujuan dari pendekatan validasi dalam pengukuran psikologi digolongkan menjadi tiga pendekatan yaitu validasi isi (*content*), validasi konstrak (*construct*), dan pendekatan yang didasarkan pada kriteria (*criteria-related*).

Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson. Penghitungan data menggunakan bantuan *SPSS for windows 22*. Uji validitas instrumen ini dilakukan terhadap 30 responden. Untuk pengambilan kriteria berdasarkan responden dan nilai *r* tabel pada taraf signifikan 5% yaitu 0,361. Artinya item instrumen dikatakan valid apabila lebih besar dari 0,361.

b. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2017) menyebutkan instrument reliabel adalah instrument yang ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, menghasilkan data yang sama. Azwar (2015) menyatakan bahwa reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0-1.00. semakin tinggi angka koefisien reliabilitas mendekati 1.00, maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya semakin rendah mendekati 0, maka semakin rendah reliabilitasnya.

Teknik ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dan dihitung dengan bantuan *SPSS for windows 22*. Interpretasi koefisien reliabilitas menggunakan pedoman yang mengadaptasi dari kriteria interpretasi koefisien. (Sugiyono, 2017) sebagai berikut :

Koefisien Reliabilitas

Tabel 3.1 Koefisien Reliabilitas

Koefisien	Interpretasi
0,800 – 1,00	Sangat Kuat
0,600 – 0,800	Kuat
0,400 – 0,600	Sedang
0,20 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

i. Menyusun instrumen

Pada tahap ini peneliti menyusun kembali instrumen pengukuran *burnout* belajar yang sudah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas, sehingga dapat menghasilkan instrumen pengukuran *burnout* belajar yang valid dan reliabel.

3. Pengembangan buku panduan

Pengembangan Buku Panduan bertujuan untuk melengkapi media pandawa pancawarna agar lebih mudah digunakan oleh pengguna atau guru BK di sekolah. Buku panduan pandawa pancawarna berisi penjelasan komponen media, konsep/materi *burnout* belajar, cara menggunakan media pandawa pancawarna, dan skala *burnout* belajar.

F. Teknik Analisis Data

1. Tahap – Tahap Analisis Data

Tahap analisis data hal yang sangat penting, dalam penelitian ini analisis data dilakukan untuk menjawab permasalahan tentang pengembangan media, apakah media BK Pandawa Pancawarna layak digunakan. Data yang dianalisis adalah data hasil uji ahli media, materi dan pengguna. Dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif untuk melakukan analisis dari uji ahli.

2. Norma Pengujian

Dalam penelitian ini memperoleh 2 jenis data yang berbeda, yaitu data kuantitatif dan kualitatif.

a. Data kualitatif

Data hasil Angket berisi kritik, saran, dan juga penilaian yang terdapat dari angket uji coba produk. Angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta diberikan juga kepada pengguna.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru BK). Hasil Pengolahan data digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Analisis data kuantitatif menggunakan rumus *interater agreement* yang telah dikembangkan oleh Gregory (2015) yaitu skor analisis data yang telah diperoleh dari keseluruhan total hasil skor uji ahli media, materi maupun guru BK baik dari hasil penelian ataupun masukan yang telah diberikan. Di sini rater terdiri dari dua ahli uji materi, dua ahli uji media dan juga dua guru BK sebagai pengguna. Setiap hasil dari para ahli akan dilakukan rater masing-masing baik ahli materi, media maupun guru BK. Berikut cara analisis data interrater menurut Gregory.

Tabel 3.2 Analisis gregory

Matriks Uji ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1 – 3	Sangat Relevan Skor 4 – 5
Ahli 2	Kurang Relevan skor 1-3	A	B
	Sangat Relevan skor 4 – 5	C	D

Keterangan :

A = Jumlah relevansi rendah dari ahli 1 dan 2

B = Jumlah relevansi rendah dari ahli 2

C = Jumlah relevansi rendah dari ahli 1

D = Jumlah relevansi tinggi dari ahli 1 dan 2

Rumus Validasi Isi (Vi) menurut Gregory sebagai berikut :

$$V_i = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Kriteria Validitas Instrumen Gregory sebagai berikut :

C	Koefisien	Validasi
	0,8 – 1,0	Validitas sangat tinggi
	0,6 – 0,79	Validitas tinggi
	0,4 – 0,59	Validitas sedang
	0,2 – 0,39	Validitas rendah
	0,00 – 0,19	Validitas sangat rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Model yang akan dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang disampaikan oleh *Borg and Gall* dalam (Setyosari, 2010). Strategi untuk mengembangkan suatu produk oleh *Borg and Gall* disebut sebagai penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media bimbingan dan konseling pandawa pancawarna untuk mengurangi *burnout* belajar siswa.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan media bimbingan dan konseling pandawa pancawarna untuk mengurangi *burnout* belajar pada siswa. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* yang peneliti gunakan untuk penelitian yang dikembangkan, dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dalam penelitian pengembangan ini didasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik (AKPD) di SMA Negeri 6 Kediri. Berdasarkan hasil angket melalui AKPD (Asesmen Kebutuhan Peserta Didik) di kelas XI MIPA 2 di SMAN 6 Kediri ditemukan bahwa sebanyak 20 peserta didik dari 29 peserta didik mengalami *burnout* belajar, hal ini diperkuat dengan hasil observasi melalui pengamatan peneliti bahwa ditemukan gejala – gejala *burnout* belajar seperti, peserta didik yang kurang memperhatikan guru , peserta didik yang menunda – nunda dalam mengerjakan tugas, peserta didik yang sering tidur ketika pelajaran, dan peserta didik yang izin ke toilet padahal pergi ke kantin.

Hal ini sesuai dengan gejala – gejala *burnout* belajar yang dikemukakan oleh Freudenberger & Richelson (dalam Khairani & Ifdil, 2015). Selain itu peneliti juga memberikan angket analisis kebutuhan melalui *google form* kepada peserta didik untuk lebih memperkuat adanya potensi

pengembangan media untuk mengurangi *burnout* belajar di SMAN 6 Kediri. Hasil yang diperoleh dari analisis angket kebutuhan terdapat 22 peserta didik dari 29 peserta didik yang mengalami *burnout* belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik di SMAN 6 Kediri mengalami *burnout* belajar khususnya di kelas XI MIPA 2.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam hal untuk mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan untuk keperluan pengembangan media. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini nantinya akan digunakan untuk bahan pengembangan media pandawa pancawarna. Dalam hal ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket.

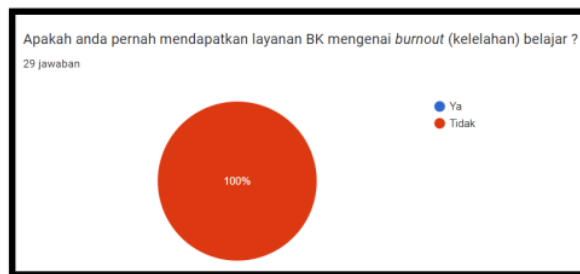
Dalam hal ini, peneliti melakukan penyebaran angket secara online via *google form* kepada 29 responden terdiri dari siswa kelas XI MIPA 2 di SMAN 6 Kediri. Kemudian angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup dengan bentuk jawaban “Ya” dan “Tidak”. Adapun hasil analisis kebutuhan secara deskriptif dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Angket Analisis Kebutuhan

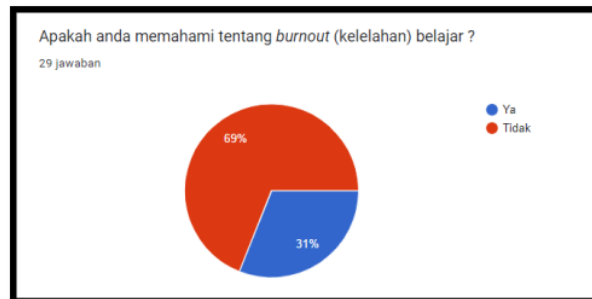
No	Pertanyaan	Pilihan / Presentase			
		Ya	Presentase	Tidak	Presentase
1	Apakah anda pernah mendapatkan layanan BK mengenai <i>burnout</i> belajar?	0	0%	29	100%
2	Apakah anda memahami tentang burnout (kelelahan) belajar ?	9	31%	20	69%
3	Apakah anda pernah mengalami burnout (kelelahan) belajar ?	22	75,9%	7	24,1%
4	Apakah ada media pendukung yang digunakan guru BK dalam memberikan layanan BK di sekolah ?	3	10,3%	26%	89,7%

5.	Apakah anda merasa memerlukan sebuah media permainan dalam proses layanan BK disekolah ?	27	93,1%	2	6,9%
----	--	----	-------	---	------

Adapun hasil angket analisis kebutuhan peserta didik dalam bentuk diagram *google form* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Presentase hasil angket analissi kebutuhan pertanyaan ke 1



Gambar 4.2 Presentase hasil angket analissi kebutuhan pertanyaan ke 2



Gambar 4.3 Presentase hasil angket analissi kebutuhan pertanyaan ke 3



Gambar 4.4 Presentase hasil angket analissi kebutuhan pertanyaan ke 4



Gambar 4.5 Presentase hasil angket analissi kebutuhan pertanyaan ke 5

Berdasarkan data diatas, secara deskriptif dapat diuraikan sebagai berikut:

- Sebanyak 29 responden (100%) menyatakan belum pernah mendapatkan layanan BK mengenai *burnout* belajar.
- Sebanyak 20 reponden (69%) menyatakan belum memahami tentang *burnout* belajar dan 9 responden (31%) menyatakan sudah memahami tentang *burnout* belajar
- Sebanyak 22 responden (75,9%) menyatakan pernah mengalami *burnout* belajar dan 7 reponden (24,1%) menyatakan belum pernah mengalami *burnout* belajar
- Sebanyak 26 responden (89,7%) menyatakan belum ada media pendukung yang digunakan guru BK dalam memberikan layanan BK di sekolah dan 3 reponden (10,3%) menyatakan sudah ada media pendukung yang digunakan guru BK dalam memberikan layanan BK di sekolah.

- e. Sebanyak 27 responden (93,1%) menyatakan perlu sebuah media permainan dalam proses layanan BK, dan 2 reponden (6,9%) menyatakan tidak perlu sebuah media permainan dalam proses layanan BK.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan melakukan penyebaran angket online terhadap 29 responden, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Peserta didik belum mendapatkan layanan BK mengenai *burnout* belajar.
- b. Mayoritas peserta didik pernah mengalami *burnout* belajar
- c. Peserta didik membutuhkan media permainan yang digunakan untuk melakukan layanan BK di sekolah.

3. Produk awal

Setelah melaksanakan pengumpulan data, selanjutnya peneliti membuat produk awal media pandawa pancawarna . Dalam hal ini terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan dalam proses pengembangan media BK pandawa pancawarna. Produk awal media pandawa pancawarna terdiri atas beberapa bagian, yaitu :

a. Papan Lingkaran

Papan lingkaran dengan gambar tokoh pandawa lima dengan latar 5 warna berbeda, yaitu merah, hijau, kuning, ungu, dan biru. Papan lingkaran pandawa lima digunakan sebagai media atau sasaran tembak. Papan lingkaran ini berbahan dasar akrilik dengan diameter 50 cm dan ketebalan 3 mm. Untuk gambar tokoh pandawa lima dicetak dengan model stiker. Desain papan lingkaran adalah sebagai berikut :



Gambar 4.6 Papan lingkaran

b. Lima Kantong dan Lima Jenis kartu

Lima kartu dalam media pandawa pancawarna terdiri dari lima warna berbeda, yaitu merah, biru, ungu, kuning, dan hijau . Pada masing – masing warna diwakili oleh tokoh pandawa, dimana kartu warna merah diwakili oleh tokoh Bima, kartu warna biru diwakili oleh tokoh arjuna, kartu warna ungu diwakili oleh Yudhistira, kartu warna kuning diwakili oleh Nakula dan kartu warna hijau diwakili oleh Sadewa. Lima kartu dalam media pandawa pancawarna berisi kuis dan tantangan, pada kartu berwarna merah dan ungu berisi tantangan yang bersifat menghibur, dan kartu yang berwarna biru, kuning, dan hijau berisi kuis tentang burnout belajar. berikut adalah tabel daftar tantangan dan kuis yang ada di dalam kartu :

Tabel 4.2 Daftar tantangan dan kuis dalam media pandawa pancawarna

Warna	Isi Pertanyaan atau Tantangan
Merah	<ol style="list-style-type: none">1. Nyanyikan lagu balonku dengan huruf vokal diganti huruf “O”.2. Coba peragakan cara <i>catwalk</i> versi kamu dihadapan teman – temanmu.3. Kamu adalah seorang wartawan, peragakan cara menyampaika berita tentang “gempa bumi”.4. Temanmu sedang mengalami <i>burnout</i> belajar. cobalah memberikan dukungan kepadanya.5. Kamu adalah seorang kesatria yang memiliki kekuatan super teleportasi (Kekuatan berpindah tempat dengan sangat cepat) Tunjukkan kekuatan supermu dihadapan teman – temanmu.
Ungu	<ol style="list-style-type: none">1. Peragakan hewan favoritmu dan biarkan teman – temanmu menebaknya.2. Kamu sedang mengalami masa sulit, coba berikan semangat dan motivasi kepada dirimu sendiri.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peragakan profesi atau cita – cita yang kamu impikan dan biarkan teman – temanmu menebaknya. 4. Nyanyikan lagu “pelangi”. Namun huruf vokalnya diganti huruf “I”. 5. Ceritakan tentang dirimu di depan teman – temanmu agar mereka lebih mengenalmu dengan baik.
Kuning	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu ketahui tentang <i>burnout</i> belajar ? 2. Apakah kamu pernah mengalami <i>burnout</i> belajar ? coba jelaskan ! 3. Apa yang menjadi penyebab utama <i>burnout</i> belajar pada dirimu ? 4. Bagaimana caramu mencegah <i>burnout</i> belajar ? 5. Apakah kamu pernah menjumpai temanmu yang mengalami <i>burnout</i> belajar ?
Hijau	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana cara menjaga keseimbangan aktivitasmu agar tidak terjadi <i>burnout</i> belajar ? 2. Apa dampak buruk dari <i>burnout</i> belajar ? 3. Bagaimana cara mengidentifikasi gejala <i>burnout</i> belajar pada diri sendiri ? 4. Apa saja dimensi <i>burnout</i> belajar ? 5. Menurutmu, apakah ada perbedaan antara <i>burnout</i> belajar dengan kelelahan belajar ?
Biru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan 3 contoh gejala seseorang mengalami <i>burnout</i> belajar ? 2. Apakah susasana belajar juga menjadi salah satu penyebab <i>burnout</i> belajar ? jelaskan ! 3. Bagaimana cara menceah <i>burnout</i> belajar agar tidak terjadi ? 4. Faktor apa sajakah yang dapat menyebabkan <i>burnout</i> belajar ?

5. Apa manfaat memahami dan mengenali *burnout* belajar ?

Desain kantong dan kartu kuis yang digunakan dalam media pandawa pancawarna sebagaimana gambar 4.7 dan 4.8.



Gambar 4.7 Kantong kartu kuis dan tantangan



Gambar 4.8 Desain kartu kuis dan tantangan

c. Pistol mainan

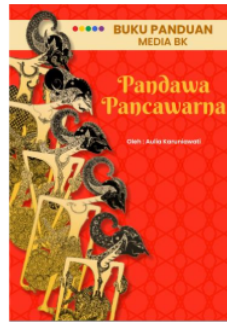
Pistol mainan yang digunakan untuk menembak papan lingkaran dalam media pandawa pancawarna memiliki peluru karet yang akan menempel pada bahan akrilik. Ilustrasi pistol mainan dalam media pandawa pancawarna sebagaimana gambar 4.9.



Gambar 4.9 Ilustrasi pistol mainan

d. Buku panduan

Media Pandawa Pancawarna dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Didalam buku panduan tersebut berisi deskripsi produk atau media, tata cara bermain, materi *burnout* belajar, dan skala *burnout* belajar. Desain sampul buku panduan yang digunakan sebagaimana gambar 4.10.



Gambar 4.10 Desain sampul buku panduan

4. Validasi Produk awal

Pada tahap ini peneliti melaksanakan validasi produk awal pada beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan guru BK dengan kriteria sebagai berikut :

a. Ahli materi

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 Bimbingan dan Konseling
- 2) Menguasai materi yang berkaitan dengan tujuan penelitian
- 3) Mengajar di bidang bimbingan dan konseling minimal 3 tahun

3. Ahli media BK

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 Bimbingan dan Konseling
- 2) Memiliki pengalaman dalam bidang media BK
- 3) Memiliki pemahaman dan menguasai bidang media BK

4. Konselor atau Guru BK

- 1) Merupakan guru Bimbingan dan Konseling

- 2) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 Bimbingan dan Konseling
 - 3) Memiliki pengalaman menjadi guru BK minimal 1 tahun
5. Revisi Produk awal

Setelah melaksanakan validasi desain, peneliti kemudian melakukan revisi desain dengan menggunakan acuan hasil validasi desain dari ahli media, ahli materi, dan guru BK.

B. Hasil Validasi Produk

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli. Keduanya adalah dosen program studi bimbingan dan konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dilakukan pada tanggal 22 Juni 2023. Penilaian mencakup aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa, dan aspek penyajian. Berikut adalah hasil validitas ahli materi menggunakan rumus Gregory :

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi

Matriks Uji ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1 – 3	Sangat Relevan Skor 4 – 5
Ahli 2	Kurang Relevan skor 1-3	0	0
	Sangat Relevan skor 4 – 5	0	30

Rumus Validasi menurut Gregory sebagai berikut :

$$\frac{30}{0+0+0+30} = 1,0$$

Hasil analisis interrater ahli materi memperoleh skor validasi 1,0 (termasuk dalam validitas sangat tinggi). Sehingga dapat dikatakan validitas materi pada media sangat valid. Untuk data hasil angket dapat dilihat di lampiran 6.

2. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang ahli. Keduanya merupakan dosen program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi media dilakukan pada tanggal 27 Juni 2023 yang menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek ukuran media, aspek Desain Media, dan aspek Penyajian. Validasi media berfungsi untuk mengetahui seberapa besar kemenarikan media, ukuran, tampilan, warna dan kelengkapan pada media pandawa pancawarna. Berikut adalah hasil analisis validitas ahli media menggunakan rumus Gregory :

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media

Matriks Uji ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1 – 3	Sangat Relevan Skor 4 – 5
Ahli 2	Kurang Relevan skor 1-3	4	0
	Sangat Relevan skor 4 – 5	4	25

Rumus Validasi menurut Gregory sebagai berikut :

$$\frac{25}{4+0+4+25} = 0,67$$

Hasil yang diperoleh dari analisis interrater ahli materi memperoleh skor 0,67 (termasuk dalam validitas tinggi). Sehingga dapat dikatakan validitas media tinggi. Untuk data hasil angket dapat dilihat di lampiran 7.

3. Validasi pengguna atau guru BK

Rancangan awal media Pandawa Pancawarna yang telah dikembangkan peneliti kemudian dinilai oleh pengguna atau guru BK. Data yang diperoleh dari penilaian pengguna meliputi aspek materi, aspek media, dan aspek penyajian. Validasi pengguna dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pandawa pancawarna apabila digunakan di sekolah. Hasil uji validitas pengguna menggunakan rumus Gregory adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil validasi pengguna atau guru BK

Matriks Uji ahli		Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1 – 3	Sangat Relevan Skor 4 – 5
Ahli 2	Kurang Relevan skor 1-3	0	0
	Sangat Relevan skor 4 – 5	0	30

Rumus Validasi menurut Gregory sebagai berikut :

$$\frac{30}{0+0+0+30} = 1,0$$

Hasil yang diperoleh dari analisis interrater ahli materi memperoleh skor 1,0 (termasuk dalam validitas sangat tinggi). Sehingga dapat dikatakan validitas media sangat tinggi. Untuk data hasil angket dapat dilihat di lampiran 8.

4. Hasil dan Interpretasi Hasil Uji Validitas

Setelah dilakukan validasi ditemukan hasil interpretasi kebeterrimaan dari ahli dan pengguna terkait media Pandawa Pancawarna. Berikut interpretasi hasil uji validasi dari ahli dan pengguna yang telah dilakukan kemudian akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.6 Hasil interpretasi uji ahli

Penguji	Hasil	Interpretasi
Ahli Materi	Hasil analisis interater ahli materi memperoleh skor sebesar 1,0 (termasuk kategori validitas sangat tinggi). Dengan saran penambahan unsur <i>burnout</i> belajar pada sampul buku panduan.	Penilaian dari ahli materi memperoleh skor dalam rentang validitas sangat tinggi, artinya media pandawa pancawarna sangat layak dan memenuhi uji kebeterrimaan oleh ahli materi.
Ahli Media	Hasil analisis interater ahli materi memperoleh skor sebesar 0,67 (termasuk	Penilaian dari ahli media memperoleh skor dalam rentang tinggi Artinya media

	kategori validitas tinggi). Dengan saran menggunakan pertanyaan terbuka pada kuis dan buku panduan ditambahkan gambar yang menarik	pandawa pancawarna layak dan memenuhi uji keberterimaan oleh ahli media.
Pengguna	Hasil analisis interater pengguna memperoleh skor sebesar 1,0 (termasuk kategori validitas sangat tinggi) dengan revisi penulisan dan tempat kartu agar dibuat lebih menarik.	Penilaian dari ahli guru BK atau pengguna memperoleh skor dalam rentang sangat sangat tinggi, Artinya media pandawa pancawarna sangat layak dan memenuhi uji keberterimaan oleh pengguna atau guru BK

C. Revisi Produk

Pada tahap ini, dilakukan revisi produk awal berdasarkan data hasil validasi ahli materi, ahli media dan pengguna atau guru BK. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media Pandawa Pancawarna yang dikembangkan sudah valid. Namun, ada beberapa saran/masukan dari beberapa ahli yang kemudian dijadikan sebagai bahan revisi bagi peneliti untuk penyempurnaan media Pandawa Pancawarna.

Saran atau masukan dari ahli materi sebagai bahan revisi adalah agar pada sampul buku panduan ditambahkan unsur *burnout* belajar agar mencerminkan media pandawa pancawarna sebagai media untuk menurunkan *burnout* belajar. Saran atau masukan dari ahli media sebagai bahan revisi adalah 1) Agar menggunakan pertanyaan terbuka pada kuis dalam media pandawa pancawarna. 2) menambahkan instrumen dalam rangkaian tahapan permainan. 3) pada buku panduan agar ditambahkan gambar dan header footer yang menarik. 4) buku panduan menggunakan font yang menarik. Saran atau masukan dari pengguna atau guru BK sebagai bahan revisi adalah 1) penulisan kata asing dalam buku

panduan masih banyak yang belum ditulis miring. 2) kantong kartu agar dibuat lebih menarik.

Berikut adalah tampilan media Pandawa Pancawarna berdasarkan saran atau masukan dari para ahli sebelum dan setelah revisi.

Tabel 4.7 Perbandingan tampilan media sebelum dan setelah revisi

Aspek perbaikan media	Sebelum revisi	Setelah revisi
Kantong Kartu		
Buku Panduan		

C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pengukur *Burnout* Belajar

1. Uji Validitas

Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* dari *Pearson*. Perhitungan data menggunakan bantuan *SPSS for windows 22 version*. Item validitas dalam penelitian ini didasarkan pada perbandingan *r hitung* dengan *r tabel*. Pernyataan valid sebuah item dapat dilihat jika *r hitung* lebih besar dari *r tabel*. Sebaliknya, pernyataan item gugur atau tidak valid dinyatakan dengan hasil *r hitung* lebih kecil dari *r tabel*. Menurut Azwar (2015) pernyataan valid dalam item item yang ada dalam skala berada pada nilai korelasi item skor total lebih dari 0.3.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, uji validitas instrument *burnout* belajar menghasilkan data dari keseluruhan 40 item tercantum dalam kuesioner terdapat 18 butir item dinyatakan gugur dan tidak dipergunakan dalam penelitian yaitu item yang berada dibawah 0,3 yang didasarkan pada nilai daya beda dalam uji validitas. Sehingga didapatkan item-item valid dengan jumlah item valid sebesar 22 butir item dengan nilai korelasi item > 0,3. Penjabaran item gugur dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.8 Daftar Item Valid Skala *Burnout* Belajar
r Hitung (nilai *corrected* keterangan item total *correlation*)

Item1	0,641	Valid
Item2	0,596	Valid
Item7	0,421	Valid
Item8	0,533	Valid
Item9	0,400	Valid
Item12	0,429	Valid
Item14	0,575	Valid
Item15	0,368	Valid

Item17	0,393	Valid
Item18	0,424	Valid
Item20	0,450	Valid
Item21	0,492	Valid
Item24	0,560	Valid
Item25	0,496	Valid
Item26	0,385	Valid
Item28	0,466	Valid
Item31	0,482	Valid
Item32	0,471	Valid
Item33	0,366	Valid
Item34	0,581	Valid
Item35	0,376	Valid
Item40	0,458	Valid

2. Uji Reliabilitas

Tinggi rendahnya reliabilitas secara empirik ditunjukkan oleh sebuah angka yang disebut dengan koefisien reliabilitas. Angka koefisien reabilitas berkisar antara 0,00-1,00. Semakin tinggi angka koefisien reabilitas yang diperoleh atau mendekati 1,00 maka semakin tinggi reabilitasnya. Menurut Wiratna Sujarweni (2014) kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila nilai cronbach alpha $>0,6$.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dilihat masing-masing variabel pada tabel 4.2 sebagai berikut :

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.853	.852	22

Tabel 4.9 Hasil uji reliabilitas instrumen *burnout* belajar

Hasil pengukuran uji reliabilitas menggunakan SPSS for windows 22 version mendapatkan hasil Cronbach's Alpha 0,853. Menurut Sugiono (2010) koefisien reliabel sangat tinggi apabila terdapat pada rentang 0,800 – 1,00. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrumen *burnout* belajar memiliki tingkat reliabel sangat tinggi.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam pengembangan media Pandawa Pancawarna ini adalah media pandawa pancawarna tidak mencakup semua layanan bimbingan dan konseling. Media Pandawa Pancawarna ini hanya berfokus kepada bimbingan belajar yaitu untuk mengurangi *burnout* belajar peserta didik. Selain itu pengembangan media pandawa pancawarna ini hanya terbatas mengembangkan *prototype* atau model.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Media Pandawa Pancawarna merupakan media bimbingan dan konseling yang digunakan untuk menurunkan *burnout* belajar pada peserta didik. media pandawa pancawarna dikembangkan untuk menawarkan solusi atas permasalahan *burnout* belajar di SMAN 6 Kediri yang disebabkan oleh pemberian layanan yang monoton dengan metode ceramah dan tidak adanya media bimbingan dan konseling di SMAN 6 Kediri.

Setelah melewati beberapa tahapan penelitian, media pandawa pancawarna untuk mengurangi *burnout* belajar dinyatakan valid dan diterima secara praktis dan teoritis berdasarkan hasil validasi beberapa ahli yaitu 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 pengguna atau guru BK.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan, media Pandawa Pancawarna menjadi salah satu inovasi baru dalam perkembangan keilmuan bimbingan dan konseling di dunia pendidikan, khususnya dalam bidang kearifan lokal (*local wisdom*)

2. Implikasi Praktis

Dari hasil penelitian yang dilakukan, media Pandawa Pancawarna telah dikatakan valid dan dapat dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai media Pandawa Pancawarna.

C. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media yang dilakukan peneliti, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru BK

Guru bimbingan dan konseling di sekolah diharapkan dapat memanfaatkan media pandawa pancawarna dalam proses layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi *burnout* belajar, hal ini untuk

memudahkan peserta didik menerima materi dan juga memudahkan guru BK dalam menyampaikan materi yang ada didalamnya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pandawa pancawarna untuk digunakan dalam variabel yang berbeda, dan juga melakukan uji efektivitas media pandawa pancawarna agar menjadi media yang lebih sempurna.

BARU AULIA BAB 1 - 5 SKRIPSI.docx

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1%
2	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
4	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
5	jurnal.untirta.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to IAIN Kudus Student Paper	1%
7	es.scribd.com Internet Source	<1%
8	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
9	jurnal.unipasby.ac.id Internet Source	<1%

10	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
11	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
12	docplayer.info Internet Source	<1 %
13	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	<1 %
14	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
15	p3g.unm.ac.id Internet Source	<1 %
16	www.repository.poltekkes-kdi.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
18	Deyan Syahirah Khairunnisa, Aris Doyan, Muhammad Zuhdi. "PENGEMBANGAN MEDIA ALAT UKUR PERCEPATAN GRAVITASI BERBASIS ARDUINO NANO UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2022 Publication	<1 %
19	simki.unpkediri.ac.id	

<1 %

20

Setya Adi Sancaya, Yuanita Dwi Krisphianti, Guruh Sukma Hanggara, M. Fauzan Muzaki. "Keberterimaan Instrumen Penilai Kompetensi Komunikasi dan Interaksi Positif Konselor Terhadap Masyarakat Sekolah", Nusantara of Research : Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020

Publication

<1 %

21

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

22

digilib.uad.ac.id

Internet Source

<1 %

23

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

24

anehdiduniaa.blogspot.com

Internet Source

<1 %

25

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

26

lib.ui.ac.id

Internet Source

<1 %

27

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off