

**PENERAPAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN MELALUI MODEL
TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENGATASI
KEJENUHAN BELAJAR PADA SISWA KELAS VIII
MTS S ULUMUL QUR'AN STABAT
TAHUN AJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Bimbingan dan Konseling*

Oleh :

DEWI ADELIA
NPM. 1702080051



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 14 September 2021, pada pukul 07.45 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Dewi Adelia
NPM : 1702080051
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

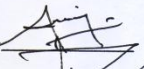
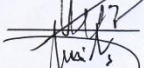
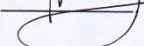
Prof. Dr. H. Elfranto Nasution, S.Pd., M.Pd

Sekretaris

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Amini, M.Pd
2. Drs. Zaharuddin Nur, MM
3. Dra. Jamila, M.Pd

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Dewi Adelia

NPM : 1702080051

Program studi : Bimbingan dan Konseling

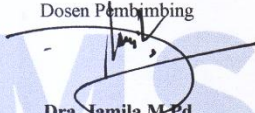
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

Saya layak disidangkan.

Medan, Agustus 2021

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing


Dra. Jamila M.Pd.

Dekan,

Ketua Program Studi


Prof. Dr. Efrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.


Muhammad Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Dewi Adelia
NPM : 1702080051
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur’an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021” adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,

Materai 10.000



(DEWI ADELIA)

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Dewi Adelia
NPM : 1702080051
Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model
Teams Games Tournament Untuk Mengatasi Kejenuhan
Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an
Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Paraf
18 Agustus 2021	Perbaikan Pembahasan hasil penelitian	
21 Agustus 2021	Perbaikan Bab V : Kesimpulan	
23 Agustus 2021	Perbaikan Abstrak	
30 Agustus 2021	Disetujui untuk ujian skripsi	

Medan, Agustus 2021

Diketahui/Disetujui
Ketua Prodi

Muhammad Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Dra. Jamila, M.Pd

ABSTRAK

Dewi Adelia. 1702080051. Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model Teams Games Tournament Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

Layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan kepada individu (siswa) baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 2 MTS S Ulumul Qur'an Stabat. Dari 26 siswa, yang menjadi objek yang mengalami kejenuhan belajar ialah berjumlah 12 siswa. Penentuan sumber data dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah Pada saat sebelum dilakukan layanan penguasaan konten dengan model *Teams Games Tournament* siswa cenderung bosan, malas berfikir dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah diterapkan layanan pertama penguasaan konten yang pertama didapatkan hasil bahwa siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Siswa tidak lagi mengantuk, berbicara dengan teman atau melakukan hal yang dirasa asik sendiri. Pada pertemuan kedua, kejenuhan belajar sudah tidak lagi terasa sebab siswa lebih aktif dan menantikan jenis permainan apalagi yang akan peneliti bawakan dalam pertemuan kali ini. Siswa lebih mempersiapkan diri dan merefleksi kembali pelajaran sebelumnya agar bisa menjawab pertanyaan yang ada di depan kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Setelah dilakukan dua kali pertemuan layanan penguasaan konten dengan model *Teams Games Tournament* ini, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa **Layanan Penguasaan Konten Melalui Model Teams Games Tournament Dapat Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.**

Kata Kunci : Layanan Penguasaan Konten, Model Teams Games Tournament, MTS S Ulumul Qur'an Stabat

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model *Teams Games Tournament* untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk pembuatan skripsi pada Program Strata-1 di Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari kata kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat dibidang pendidikan dan implementasi di lapangan serta dapat dikembangkan lagi lebih lanjut. Amin.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang sangat saya cintai Ibunda Ningsih dan Ayahanda Rusiadi yang tiada pernah letih untuk mendo'akan, mendidik,

dan memotivasi saya sehingga saya seperti sekarang ini. Juga untuk kakak saya Dian Mentari, untuk pacar saya M. Rinaldy Mahendra, untuk sahabat saya Rizka Wilya serta untuk orang-orang tersayang yang tidak bisa di tuliskan semua disini.

2. Bapak Prof.Dr.Agussani.M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan Bapak Prof.Dr.H.Elfrianto NasutionS.Pd.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Fauzi Hasibuan,S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Ibu Sri Ngayomi Yudha Wastuti, S.Psi., M.Psi selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara serta Ibu Dra. Jamila M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi penulis.
4. Bapak Rusman, S.Ag selaku kepala sekolah MTS S Ulumul Qur'an Stabat. Serta guru BK yang juga turut membantu saya dalam melakukan riset di sekolah dan staf guru lainnya.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai Biro Fakultas yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya kepada saya dan kelancaran administrasi selama menjalani perkuliahan.
6. Teman-teman Stambuk 2017 kelas B Pagi jurusan Bimbingan dan Konseling, terutama Gopoh Squad terimakasih telah menjadi teman susah senang selama kuliah, dan teman-teman seperjuangan lainnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 25 Agustus 2021

DEWI ADELIA

NPM. 1702080051

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II : LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teori	7
1. Layanan Penguasaan Konten	7
1.1. Pengertian Layanan Penguasaan Konten	7
1.2. Tujuan Penguasaan Konten	8
1.3. Isi Layanan Penguasaan Konten	9
1.4. Komponen dan Layanan Penguasaan Konten	9
1.5. Asas dan Dinamika Kegiatan	11
1.6. Pendekatan Layanan Penguasaan Konten	12
1.7. Teknik Layanan Penguasaan Konten	13

1.8. Operasionalisasi Layanan Penguasaan Konten	14
2. Model <i>Teams Games Tournament</i>	16
2.1. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i>	16
2.2. Langkah Pembelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i>	18
2.3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>TGT</i>	19
3. Kejenuhan Belajar	20
3.1. Pengertian Kejenuhan Belajar	20
3.2. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar	21
3.3. Proses Terbentuknya Kejenuhan Belajar.....	21
3.4. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar	22
3.5. Indikator Kejenuhan Belajar.....	23
B. Kerangka Konseptual	24
BAB III : METODE PENELITIAN	26
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
1. Lokasi Penelitian	26
2. Waktu Penelitian	26
B. Subjek dan Objek Penelitian	27
1. Subjek Penelitian	27
2. Objek Penelitian	27
C. Variabel Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi	29
2. Wawancara	30

E. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	33
B. Deskripsi Hasil Penelitian	36
C. Diskusi Hasil Penelitian	50
D. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rencana Pelaksanaan Penelitian	26
Tabel 3.2. Jumlah Objek Penelitian	27
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Observasi Siswa	30
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Wawancara Siswa	31
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling.....	31
Tabel 4.1. Data Siswa Mts	35
Tabel 4.2. Jumlah dan Kondisi Ruangan	35
Tabel 4.3. Inventaris Ruang Komputer	35
Tabel 4.4. Data Guru.....	36
Tabel 4.5. Moubiler.....	36
Tabel 4.6. Deskripsi Perkembangan Siswa Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar..	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	25
Gambar 3.1. Hubungan Antar Variabel	29
Gambar 4.1. Guru IPA Menjelaskan Materi	38
Gambar 4.2. Peneliti Menjelaskan Layanan Penguasaan Konten.....	38
Gambar 4.3. Perwakilan Kelompok Mengambil Pertanyaan.....	39
Gambar 4.4. Antusiasme Siswa dalam Menjawab Pertanyaan	40
Gambar 4.5. Guru IPA Menjelaskan Materi pada Pertemuan Kedua.....	42
Gambar 4.6. Peneliti Menjelaskan Aturan Permainan di Pertemuan Kedua	42
Gambar 4.7. Perwakilan Kelompok Maju Kedepan	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kegiatan Layanan Penguasaan Konten
- Lampiran 2. RPL Layanan Penguasaan Konten
- Lampiran 3. Form K-1,K-2,K-3
- Lampiran 4. Berita Acara Bimbingan Proposal
- Lampiran 5. Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 6. Lembar Pengesahan Hasil Seminar
- Lampiran 7. Surat Keterangan Seminar
- Lampiran 8. Surat Keterangan Plagiat
- Lampiran 9. Surat Izin Riset
- Lampiran 10. Surat Balasan Riset
- Lampiran 11. Berita Acara Bimbingan Skripsi
- Lampiran 12. Lembar Pengesahan Skripsi
- Lampiran 13. Lembar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu memerlukan pendidikan, dalam pendidikan sumber daya manusia (SDM) mempunyai peranan penting dalam proses pembangunan dan peningkatan pendidikan. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu guna mempunyai keteguhan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak yang baik, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu usaha yang dilakukan agar dapat mewujudkan peraturan UU tersebut adalah melalui pendidikan formal yaitu di sekolah.

Dalam suatu lembaga pendidikan tidak hanya dikenal guru mata pelajaran saja, tetapi ada juga guru Bimbingan dan Konseling. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 6 menyatakan bahwa keberadaan konselor dalam sistem pendidikan nasional dinyatakan sebagai salah satu kualifikasi pendidik, sejajar dengan kualifikasi guru, dosen, pamong belajar, tutor, fasilitator dan instruktur.

Kegiatan yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan ialah kegiatan belajar. Sehingga berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung dengan bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik di sekolah. Dalam proses belajar di lingkungan sekolah peserta didik tidak luput dari suatu masalah diantaranya yaitu kejenuhan belajar.

Kejenuhan belajar menurut Muhibbin Syah (2016:163) yaitu seorang siswa yang sedang dalam keadaan jenuh sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru, sehingga kemajuan belajarnya seakan-akan jalan ditempat. Berdasarkan pernyataan tersebut perlulah dilakukan penanganan yang dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling dikarenakan apabila dibiarkan terus menerus maka akan berdampak buruk bagi peserta didik.

Pengertian bimbingan menurut Mulyadi (2016:55) adalah proses pemberian bantuan yang diberikan oleh seseorang yang mempunyai keahlian (konselor/guru pembimbing) kepada seseorang atau sekelompok dalam membuat pilihan secara bijaksana dan dalam mengadakan penyesuaian diri terhadap tuntutan hidup dan kemanfaatan sosial. Ini berarti bahwa bimbingan merupakan suatu proses bantuan yang diberikan kepada seorang ahli (konselor) kepada individu maupun kelompok (klien) agar ia mampu menentukan pilihannya secara mandiri dalam mengatasi masalahnya. Sedangkan Konseling menurut Mulyadi (2016:58) adalah wawancara tatap muka atau suatu hubungan keterkaitan antara seorang (konselor) orang yang ahli (yang memberi bantuan) dengan seorang klien (yang menerima bantuan). Dalam hal ini keduanya saling berinteraksi berkomunikasi secara profesional berkenaan dengan masalah pribadi klien. Ini berarti bahwa konseling merupakan proses bantuan yang dilakukan secara tatap muka antara konselor dengan klien untuk membicarakan masalah yang dialami klien. Sehingga yang dimaksud dengan Bimbingan dan Konseling adalah bantuan yang diberikan oleh seorang konselor kepada individu yang mengalami masalah

baik pribadi, sosial, belajar, karier dengan harapan klien dapat membuat pilihan dalam menjalani hidupnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MTS S Ulumul Qur'an Stabat khususnya kelas VIII 2, tingkah laku siswa pada saat proses belajar mengajar ditemukan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, sulit fokus dikarenakan kehilangan konsentrasi, bahkan melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman sebangkunya, menggambar-gambar, serta mengganggu temannya. Hal ini juga di dukung melalui hasil wawancara dengan beberapa siswa mereka mengeluh merasa bosan ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dikarenakan dihadapkan dengan kebiasaan belajar yang monoton atau tidak menarik, kelelahan akibat menerima pelajaran dalam kurun waktu yang lama, tuntutan tugas yang diberikan cukup banyak serta standar kemampuan yang dimiliki setiap anak berbeda.

Dengan melihat fenomena tersebut, pada saat proses belajar mengajar di MTS S Ulumul Qur'an Stabat apabila dibiarkan terus-menerus maka dikhawatirkan akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu dari permasalahan yang terjadi perlunya dilakukan penerapan layanan penguasaan konten untuk mengatasi kejenuhan belajar melalui model pembelajaran yang menarik yang mengandung unsur permainan, akan tetapi tujuannya tetap mengarah pada hasil belajarnya supaya siswa tidak mudah merasa jenuh dalam belajarnya. Menurut Prayitno (2017:94) layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok atau klasikal) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu. Sehingga

dengan adanya pemberian layanan penguasaan konten kepada peserta didik mereka dapat menguasai kemampuan tertentu. Dalam hal ini model belajar yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament*. Menurut Slavin (dalam Agus Hariyanto, 2019:30) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun, permainan ini biasanya lebih baik dari permainan individual, mereka memberi kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain. Sehingga melalui model tersebut diharapkan peserta didik dapat teratasi kejenuhan dalam belajarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan semua persoalan yang muncul dalam penelitian dan kajian dari latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah yang mengakibatkan kejenuhan belajar pada siswa diantaranya yakni:

1. Adanya siswa yang tidak memperhatikan pelajaran.
2. Adanya siswa yang sulit fokus dikarenakan kehilangan konsentrasi.
3. Adanya siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya.
4. Adanya siswa yang menggambar-gambar pada saat pembelajaran.
5. Adanya siswa yang mengganggu temannya.

6. Adanya keluhan dari siswa merasa bosan dikarenakan kebiasaan belajar monoton.
7. Adanya keluhan dari siswa yang mengalami kelelahan akibat waktu belajar yang lama.
8. Pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini maka permasalahan dibatasi pada Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* dan Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021? “

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberikan informasi mengenai layanan penguasaan konten, model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dan kejenuhan belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru bimbingan dan konseling, hasil penelitian membantu memahami perkembangan peserta didik khususnya dalam bidang belajar.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan untuk mengatasi permasalahan peserta didik yang berhubungan dengan kejenuhan belajar.
- c. Bagi pembaca, dapat menambah pengetahuan dalam memperkaya wawasan di bidang konseling khususnya mengenai Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui *Model Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dan menambah pengetahuan mengenai Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui *Model Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Layanan Penguasaan Konten

1.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten

Dalam bimbingan dan konseling ada beberapa jenis layanan yang digunakan diantaranya yaitu layanan orientasi, informasi, penempatan dan penyaluran, penguasaan konten, konseling perorangan, bimbingan kelompok, konseling kelompok, konsultasi, mediasi dan advokasi. Dari beberapa layanan yang disebutkan maka layanan yang akan digunakan dalam hal ini adalah layanan penguasaan konten.

Menurut Prayitno (dalam Tohirin, 2007:158) layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan kepada individu (siswa) baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Menurut Mulyadi (2016:293) layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu, baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Menurut Prayitno (2017:94) layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok atau klasikal) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka yang dimaksud dengan layanan penguasaan konten adalah salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling

dalam membantu individu atau kelompok untuk menguasai kemampuan atau ada konten tertentu yang diajarkan.

1.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten

Setiap pemberian layanan pastinya memiliki berbagai tujuan. Tujuan merupakan maksud dari suatu hal yang akan dicapai atau dihasilkan atas tindakan yang dilakukan. Sehingga dibawah ini akan dijelaskan tujuan dari layanan penguasaan konten.

Menurut Tohirin (2007:159) secara implisit telah ditegaskan tujuan layanan konten, yaitu agar siswa menguasai aspek-aspek konten (kemampuan atau kompetensi) tertentu secara terintegrasi.

Menurut Prayitno (2017 : 94) tujuan khusus layanan penguasaan konten pertama dari kepentingan individu atau klien memelajarinya dan kedua dari konten itu sendiri. Tujuan khusus layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling yaitu fungsi pemahaman menyangkut konten-konten yang isinya merupakan berbagai hal yang perlu dikuasai, fungsi pencegahan dapat menjadi layanan penguasaan konten apabila kontennya memang terarah kepada terhindarkannya individu atau klien dari masalah tertentu, fungsi pengentasan akan menjadi arah layanan apabila penguasaan konten memang untuk mengatasi masalah (KES-T) yang sedang dialami klien.

Berdasarkan kedua paparan di atas tujuan dari layanan penguasaan konten adalah memiliki tujuan yang sifatnya umum dan khusus. Dimana dalam tujuannya secara umum peserta didik diajarkan untuk menguasai kemampuan atau

kompetensi tertentu. Sedangkan dalam tujuannya secara khusus lebih mengarah kepada kepentingan individu dan konten itu sendiri yang akan diajarkan.

1.3 Isi Layanan Penguasaan Konten

Setiap layanan memiliki isi atau kandungan makna didalamnya. Dalam hal ini konten yang merupakan isi layanan dapat berupa materi yang akan menjadi suatu pokok bahasan.

Menurut Tohirin (2007:160) isi layanan penguasaan konten dapat mencakup (a) pengembangan kehidupan pribadi, (b) pengembangan kemampuan hubungan sosial, (c) pengembangan kegiatan belajar, (d) pengembangan dan perencanaan karier, (e) pengembangan kehidupan berkeluarga, (f) pengembangan kehidupan beragama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya isi layanan atau materi tersebut dapat membantu permasalahan yang dialami peserta didik baik dalam bidang pribadinya, sosial, belajar, karier, keluarga, dan agama.

1.4 Komponen Layanan Penguasaan Konten

Komponen merupakan bagian dari keseluruhan atau unsur yang membentuk suatu kesatuan. Sehingga dalam hal ini yang menjadi unsur layanan penguasaan konten agar membentuk suatu kesatuan yaitu konselor itu sendiri, klien, dan konten yang menjadi isi layanan.

Menurut Prayitno (2017:95-96) komponen layanan penguasaan konten adalah konselor, individu atau klien, dan konten yang menjadi isi layanan.

- a. Konselor

Konselor adalah tenaga ahli pelayanan konseling, penyelenggaraan layanan penguasaan konten dengan menggunakan berbagai modus dan media layanannya.

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaannya seorang konselor harus bisa menguasai kemampuan tertentu karena dalam konten yang akan dibahas ada cara yang akan diajarkan langsung kepada peserta didik dalam menghadapi permasalahan yang dihadapinya.

b. Sasaran layanan

Konselor menyelenggarakan layanan penguasaan konten terhadap seorang atau sejumlah individu yang memerlukan penguasaan akan konten yang menjadi isi layanan. Individu adalah subjek yang menerima layanan. Individu penerima layanan penguasaan konten merupakan peserta didik (di sekolah).

Sehingga dapat dikatakan bahwa sasarannya yaitu individu yang merupakan peserta didik atau siswa di sekolah yang memerlukan bantuan demi pemenuhan tuntutan perkembangan dalam kehidupannya.

c. Konten yang menjadi isi layanan

Konten yang menjadi isi layanan merupakan materi yang menjadi pokok bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh konselor dan diikuti atau dijalani oleh individu peserta layanan. Konten PKO dapat diangkat dari bidang-bidang pelayanan konseling yaitu:

- 1) Pengembangan kehidupan pribadi.
- 2) Pengembangan kemampuan hubungan sosial.
- 3) Pengembangan kegiatan belajar.

- 4) Pengembangan dan perencanaan karier serta kehidupan berpekerjaan.
- 5) Pengembangan kehidupan berkeluarga.
- 6) Pengembangan kehidupan bermasyarakat/berkewarganegaraan.
- 7) Pengembangan kehidupan beragama.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya konten yang menjadi isi layanan maka akan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kehidupannya

1.5 Asas dan Dinamika Kegiatan

a. Asas Kegiatan

Asas merupakan suatu hal yang dijadikan dasar atau landasan. Oleh sebab itu dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten akan ada asas yang mendasarinya.

Menurut Prayitno (2017:96) layanan penguasaan konten pada umumnya bersifat terbuka. Asas yang paling diutamakan adalah asas kegiatan. Dalam arti peserta layanan diharapkan benar-benar aktif dalam mengikuti dan menjalani berbagai kegiatan yang ada didalam proses layanan. Asas kegiatan ini dilandasi oleh asas kesukarelaan dan keterbukaan dari peserta layanan.

Dari pendapat di atas maka bahwa dalam pelaksanaan layanannya yang paling terpenting adalah kegiatan selama proses layanan berlangsung. Dimana peserta didik dituntut aktif dan mengikuti kegiatan atas kemauan dirinya sendiri tanpa ada unsur paksaan dari orang lain serta tidak ada yang dirahasiakan melainkan sikap saling terbuka bagi setiap peserta layanan.

b. Dinamika Kegiatan

Dinamika merupakan suatu pergerakan atau suatu perkembangan. Maka dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten ini nantinya akan ada dinamika kegiatan yang berlangsung.

Menurut Prayitno (2017:97) penguasaan konten dibina dan nantinya (pasca layanan) dilaksanakan oleh sasaran layanan. Dalam hal ini peran dinamika BMB3 merupakan hal terpenting. Dalam pembinaan penguasaan konten melalui proses layanan BMB3 benar-benar dibangkitkan pada diri sasaran layanan oleh konselor. Untuk itu diperlukan berbagai contoh dan latihan agar dinamika BMB3 benar-benar teraktifkan pada diri sasaran layanan.

Berdasarkan dari paparan di atas yang dimaksud dengan dinamika kegiatan yaitu melalui dinamika BMB3. Hal tersebut terlihat dari perasaan yang mereka rasakan pada saat diberikan layanan seperti antusias mengikuti kegiatan layanan, disikapi secara positif, direalisasikan dalam bentuk tindakan nyata dan dapat dipertanggungjawabkan tindakannya.

1.6 Pendekatan Layanan Penguasaan Konten

Pendekatan merupakan salah satu cara yang akan dilakukan dalam pengimplementasian layanan. Dalam hal ini akan ada cara yang dilakukan untuk melakukan pendekatan melalui layanan penguasaan konten.

Menurut Prayitno (2017:100) layanan penguasaan konten pada umumnya diselenggarakan melalui proses pembelajaran secara langsung dalam tatap muka, dengan format klasikal, kelompok atau individual. Penyelenggara layanan (konselor) secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, merangsang,

mendorong, dan menggerakkan (para) peserta untuk berpartisipasi aktif mengikuti dan menjalani materi kegiatan layanan dengan materi nyata.

Berdasarkan pendapat di atas maka bahwa dalam pendekatan layanan penguasaan konten ini dilakukan secara langsung melalui tatap muka dengan tiga format baik itu klasikal, kelompok ataupun individu. Kemudian dalam pendekatan layanan ini konselor memiliki peranan penting mulai dari kegiatan berlangsung sampai dengan berakhir.

1.7 Teknik Layanan Penguasaan Konten

Teknik merupakan suatu strategi untuk mengatasi suatu permasalahan. Dalam pengimplementasian layanan penguasaan konten ini akan ada teknik yang akan dilakukan.

Menurut Prayitno (2017:101) terdapat 3 teknik layanan penguasaan konten yaitu:

a. Penguasaan konten oleh konselor

Pertama-tama konselor menguasai konten dengan berbagai aspeknya yang akan menjadi isi layanan.

b. Pendalaman konten

Setelah konten dikuasai, konselor membawa konten tersebut ke arena layanan penguasaan konten. Berbagai teknik dapat digunakan, yaitu:

- 1) Penyajian. Konselor menyajikan materi pokok konten, setelah para peserta disiapkan sebagaimana mestinya.
- 2) Tanya jawab dan diskusi. Konselor mendorong partisipasi aktif dan langsung para peserta melalui dinamika BMB3.

c. Penggunaan Media

Untuk memperkuat proses pembelajaran dalam rangka penguasaan konten, konselor dapat menggunakan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak media pembelajaran, meliputi alat peraga (alat peraga langsung, contoh replika dan miniatur), media tulis dan grafis, peralatan dan program elektronik (radio dan rekaman, komputer, LCD, dan lain-lain).

Berdasarkan dari pendapat di atas maka yang dimaksud dengan teknik layanan penguasaan konten adalah cara yang harus dilakukan oleh seorang konselor agar proses kegiatan layanan yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif.

1.8 Operasionalisasi Layanan

Dalam menjalankan pelaksanaan layanan penguasaan konten akan ada beberapa tindakan yang dilakukan dari awal perencanaan sampai kepada tindak lanjut dengan catatan apabila tindak lanjut perlu dilakukan.

Menurut Prayitno (2017:104) layanan penguasaan konten berfokus kepada dikuasainya konten tertentu oleh para peserta yang memperoleh layanan. Untuk itu layanan ini perlu direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi secara tertib dan akurat.

a. Perencanaan

Setelah konselor menetapkan subjek atau peserta layanan penguasaan konten, konselor menegaskan konten apa yang akan dipelajari secara rinci dan kaya oleh peserta layanan serta menetapkan proses dan langkah-langkah layanan.

b. Mengorganisasikan unsur-unsur dan sasaran layanan

Pada tahap ini konselor menyiapkan fasilitas layanan, termasuk media dengan perangkat keras dan lemahnya.

c. Pelaksanaan

Konselor melaksanakan kegiatan layanan melalui dimanfaatkannya seoptimal mungkin berbagai sarana yang telah disiapkan/diorganisasikan, melalui proses pembelajaran penguasaan konten.

d. Penilaian

Penilaian hasil layanan diselenggarakan dalam tiga tahap yaitu:

- 1) Penilaian segera (laiseg), penilaian yang diadakan segera menjelang diakhirinya kegiatan layanan penguasaan konten.
- 2) Penilaian jangka pendek (lajapen), penilaian yang diadakan beberapa waktu (satu minggu sampai satu bulan) setelah kegiatan layanan.
- 3) Penilaian jangka panjang (lajapang), penilaian yang diadakan setelah satu bulan atau lebih pasca layanan.

e. Tindak Lanjut dan Laporan

Setelah menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, konselor mengkomunikasikan rencana tidndak lanjut itu kepada peserta layanan dan pihak-pihak terkait, kemudian melaksanakan rencana tindak lanjut tersebut. Kegiatan tindak lanjut oleh konselor diiringi dengan penyusunan laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten secara lengkap dalam bentuk LAPERLOG dan menyampaikan laporan itu kepada pihak terkait serta mendokumentasikan laporan layanan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dikatakan bahwa dalam menjalankan pelaksanaan layanan perlu membuat perencanaan terlebih dahulu, karena melalui perencanaan yang dibuat akan diketahui langkah apa saja yang akan dilakukan selanjutnya. Setelah itu mengorganisasikan unsur-unsur dan sasaran layanan dimana konselor mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan layanannya. Kemudian dalam pelaksanaannya yang dilakukan oleh konselor itu sendiri setelah ia mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan seperti sarana yang digunakan dimanfaatkannya seoptimal mungkin selama pelaksanaan berlangsung. Selanjutnya dilakukanlah penilaian terhadap hasil pelaksanaan layanan baik itu penilaian yang dilakukan segera, jangka pendek dan jangka panjang. Setelah dilakukan penilaian apabila memerlukan tindak lanjut maka dilakukanlah tindak lanjut dimana akan ada berbagai pihak yang didatangkan untuk membahas permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik yang bersangkutan.

2. Model *Teams Games Tournament*

2.1 Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Dalam model ini akan ada pertandingan dan permainan yang dilakukan dalam setiap kelompok.

Menurut Suprijono (2016:64-65) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan acuan dalam pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola yang beragam untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal.

Borich (dalam Agus Hariyanto, 2019:29) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran kooperatif terkait erat dengan *Student Team Achievement Division* (STAD) yaitu penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT). STAD merupakan pembelajaran kooperatif siswa dibagi dalam tim yang terdiri atas 4 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, latar belakang dan etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim telah menguasai pelajaran.

Slavin (dalam Agus Hariyanto, 2019:30) *Teams Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan Slavin tahun 1995 untuk membantu siswa meriview dan menguasai materi.

Rusman (dalam Agus Hariyanto, 2019:30) juga mengemukakan bahwa *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok untuk membantu siswa menguasai materi dengan cara melakukan permainan dan pertandingan antar kelompok guna

meningkatkan kemampuan dasar peserta didik, pencapaian interaksi positif antar siswa, dan sikap penerimaan diri pada siswa lain yang berbeda.

2.2 Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Langkah merupakan suatu tahapan, dalam pengimplementasian *Teams Games Tournament* akan ada beberapa tahapan yang akan dilakukan.

Slavin (dalam Agus Hariyanto, 2019:30) mengemukakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu:

- a. Tahap penyajian kelas (*Class Precentation*).
- b. Belajar dalam kelompok (*Teams*).
- c. Permainan (*Games*).
- d. Pertandingan (*Tournament*).
- e. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*).

Menurut Trianto (2011:84) secara runut implementasi *Teams Games Tournament* terdiri dari 4 komponen utama, antara lain:

- a. Presentasi guru.
- b. Kelompok belajar.
- c. Turnamen.
- d. Pengenalan kelompok.

Berdasarkan dari pendapat di atas maka langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* yang pertama yaitu adanya penyajian kelas yang dipimpin oleh guru terkait pembahasan materi, kemudian setelah belajar dari materi yang dijelaskan membentuk suatu kelompok belajar, setelah belajar bersama kelompoknya para anggota suatu kelompok akan berlomba dengan anggota

kelompok lain, dan yang terakhir penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang mempunyai nilai tertinggi.

2.3 Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament*

Segala sesuatu memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan model *Teams Games Tournament* ini.

a. Kelebihannya

Menurut Tukiran (dalam Agus Hariyanto, 2019:31) kelebihan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* diantaranya adalah dalam kelas kooperatif, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa lebih tinggi, perilaku mengganggu siswa lain lebih kecil, motivasi belajar siswa bertambah, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.

b. Kekurangannya

Menurut Tukiran (dalam Agus Hariyanto, 2019:31) kekurangan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* adalah sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan pendapat di atas maka yang dimaksud dengan kelebihan dan kekurangan dalam *Teams Games Tournament* ini adalah dalam kelebihannya itu sendiri memiliki nilai plus tersendiri misalnya memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya sehingga siswa lebih interaktif dalam belajarnya. Sedangkan kekurangannya merupakan nilai minusnya misalnya

tidak semua siswa ikut berpartisipasi dalam mengemukakan pendapatnya serta keterbatasan waktu yang dikhawatirkan mengakibatkan kegaduhan.

3. Kejenuhan Belajar

3.1 Pengertian Kejenuhan Belajar

Dalam proses belajar mengajar pastinya terdapat berbagai kendala yang dihadapi, misalnya salah satunya yaitu permasalahan yang terkait dengan kejenuhan belajar.

Menurut Muhibbin Syah (2016:162) secara harfiah arti kejenuhan ialah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Selain itu, jenuh juga dapat berarti jemu atau bosan.

Menurut Reber (dalam Muhibbin Syah, 2015:181) kejenuhan belajar ialah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil.

Menurut Muhibbin Syah (2015:181) seorang siswa yang dalam keadaan jenuh sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru, sehingga kemajuan belajarnya seakan-akan “jalan di tempat”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas maka yang dimaksud dengan kejenuhan belajar adalah kebosanan yang dihadapi pada saat belajar dimana dalam hal tersebut tidak dapat mendatangkan hasil dalam menerima informasi yang baru, seakan-akan pemahaman dalam belajarnya itu-itu saja atau bahkan tidak berkembang. Sehingga mengakibatkan jenuh dan mempunyai rasa tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran.

3.2 Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar

Faktor merupakan keadaan atau peristiwa yang dapat menyebabkan atau mempengaruhi sesuatu. Sehingga orang yang mengalami kejenuhan belajar pastinya memiliki faktor yang menyebabkan ia jenuh dalam belajar.

Menurut Chaplin (dalam Muhibbin Syah, 2016:163) kejenuhan belajar dapat melanda siswa apabila ia telah kehilangan motivasi dan kehilangan konsolidasi salah satu tingkat keterampilan tertentu sebelum siswa tertentu sampai pada tingkat keterampilan berikutnya. Selain itu, kejenuhan juga dapat terjadi karena proses belajar siswa telah sampai pada batas kemampuan jasmaniahnya karena bosan (*boring*) dan keletihan (*fatigue*).

Menurut Cross (dalam Muhibbin Syah, 2016:163) dalam bukunya *The Psychology of Learning*, keletihan siswa dapat dikategorikan menjadi tiga macam yakni: 1) keletihan indera siswa, 2) keletihan fisik siswa, 3) keletihan mental siswa.

Sehingga dapat dikatakan bahwa faktor penyebab kejenuhan belajar dari kedua pendapat di atas adalah tidak adanya dorongan atau semangat dalam belajarnya, tidak adanya usaha atau perbuatan yang bisa dilakukan untuk mencapai keterampilan berikutnya, keletihan indera, keletihan fisik, keletihan mental.

3.3 Proses Terbentuknya Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar tidak berlangsung begitu saja, melainkan adanya proses yang dilalui.

Menurut Bahrer Kohler (2012:52) memaparkan ada beberapa tahap yang menjadi latar belakang terbentuknya kejenuhan yaitu sebagai berikut:

- a. Paksaan untuk membuktikan bahwa dirinya layak untuk orang lain. Hal ini membuat individu bekerja keras untuk membuat orang lain melihat potensi dirinya.
- b. Individu bekerja keras agar orang lain tidak merubah pandangan terhadap dirinya dan orang lain tidak lari dari dirinya.
- c. Munculnya gejala-gejala fisik individu yang disebabkan karena perubahan gaya hidup yang dilakukan.

Sehingga dari pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa latar belakang terbentuknya kejenuhan belajar adalah adanya paksaan dari diri individu itu sendiri yang ingin menunjukkan kepada orang lain, yang mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi dirinya..

3.4 Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar

Cara merupakan hal yang akan kita lakukan dalam mengatasi sesuatu. Oleh sebab itu dalam mengatasi kejenuhan belajar akan ada cara yang dilakukan.

Menurut Muhibbin Syah (2015:183) kelelahan mental yang menyebabkan munculnya kejenuhan belajar itu lazimnya dapat diatasi dengan menggunakan kiat-kiat antara lain sebagai berikut:

- a. Melakukan istirahat dan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi dengan takaran yang cukup banyak.
- b. Pengubahan atau penjadwalan kembali jam-jam dari hari-hari belajar yang dianggap lebih memungkinkan siswa belajar lebih giat.

- c. Pengubahan atau penataan kembali lingkungan belajar siswa yang meliputi pengubahan posisi meja tulis, lemari, rak buku, alat-alat perlengkapan belajar dan sebagainya sampai memungkinkan siswa merasa berada di sebuah kamar baru yang lebih menyenangkan untuk belajar.
- d. Memberikan motivasi dan stimulasi baru agar siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya.
- e. Siswa harus berbuat nyata (tidak menyerah atau tinggal diam) dengan cara mencoba belajar dan belajar lagi.

Sehingga dari beberapa cara yang dipaparkan di atas maka cara-cara tersebut merupakan beberapa dari sekian cara untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar.

3.5 Indikator Kejenuhan Belajar

Indikator merupakan dasar dalam mengumpulkan informasi melalui observasi dan kisi-kisi wawancara. Sehingga nantinya melalui indikator dapat diketahui perubahan yang terjadi dalam kejadian tertentu.

Menurut Schaufeli, Enzman, dan Marek (dalam *Journal of Guidance and Counseling Inspiration*, 2020:47) indikator dari kejenuhan belajar terdiri dari:

- a. Kelelahan emosional, dicirikan ketika perasaan seseorang yang gelisah atau perasaan lelah yang disebabkan oleh tuntutan yang berlebihan.
- b. Kelelahan fisik, ditandai dengan adanya gangguan kesehatan dimana anggota badan kita merasa sakit.
- c. Kelelahan kognitif, dicirikan dengan perilaku tidak konsentrasi yang ditunjukkan oleh seseorang karena tugas yang berlebihan.

Berdasarkan dari ketiga aspek yang dipaparkan di atas maka menunjukkan bahwa rasa lelah yang dihadapi peserta didik akan berdampak banyak hal apabila hal tersebut dibiarkan secara terus-menerus. Oleh sebab itu perlulah dilakukan suatu tindakan untuk menyikapinya.

B. Kerangka Konseptual

Dalam suatu lembaga pendidikan pastinya memiliki beberapa tujuan. Beberapa tujuan pendidikan diantaranya yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, memunculkan generasi yang berpendidikan, dan menjadikan seseorang lebih baik. Berdasarkan dengan idealnya tujuan pendidikan yang sebenarnya, maka sekolah seharusnya dapat menjadikan peserta didik agar terus termotivasi dengan adanya kegiatan yang ada di sekolah. Kegiatan yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan ialah kegiatan belajar. Sehingga berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung dengan bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik di sekolah.

Dalam proses belajar di lingkungan sekolah peserta didik tidak luput dari suatu masalah diantaranya yaitu kejenuhan belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik yaitu terdapatnya peserta didik yang tidak memperhatikan pelajaran, sulit fokus dikarenakan kehilangan konsentrasi, bahkan melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman sebangkunya, menggambar-gambar, serta mengganggu temannya. Serta adanya keluhan pada saat belajar dari peserta didik yang merasa bosan.

Apabila hal tersebut dibiarkan terus-menerus maka dikhawatirkan akan berdampak kepada hasil atau nilai belajarnya. Oleh sebab itu perlunya dilakukan

penanganan yaitu melalui model *Teams Games Tournament*. Dengan adanya model ini nantinya peserta didik akan bermain dan bertanding dengan kelompok belajarnya. Sehingga dengan adanya model *Teams Games Tournament* kejenuhan belajar yang dialami peserta didik dapat teratasi.



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di MTS S Ulumul Qur'an Stabat yang beralamat di Jln. K. H. Wahid Hasyim No.3 Stabat Kabupaten Langkat Sumatera Utara. Adapun lokasi penelitian untuk meneliti dilokasi tersebut peneliti sudah mengetahui permasalahan yang dihadapi berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu dalam penelitian ini dimulai dari bulan Februari 2021 sampai dengan Juli 2021.

Tabel 3.1
Rencana Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan / Minggu																													
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				Sept	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Pengajuan Judul																														
2	Penulisan Proposal																														
3	Bimbingan Proposal																														
4	Seminar Proposal																														
5	Perbaikan Proposal																														
6	Penelitian																														
7	Penulisan Skripsi																														
8	Bimbingan Skripsi																														
9	Persetujuan Skripsi																														
10	Sidang Meja Hijau																														

B. Subjek dan Objek

1. Subjek

Menurut Sugiyono (2017:299) pada penelitian kualitatif, peneliti memasuki situasi sosial tertentu, yang dapat berupa lembaga pendidikan tertentu melakukan observasi dan wawancara kepada orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi sosial tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas maka yang dimaksud dengan subjek adalah orang yang dianggap mempunyai segenap informasi terkait apa yang menjadi sasarannya. Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, guru bimbingan dan konseling, wali kelas, siswa dan pihak terkait lainnya di sekolah MTS S Ulumul Qur'an Stabat.

2. Objek

Menurut Sugiyono (2017:298) pada situasi sosial atau obyek penelitian peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas (*activity*) orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat (*place*) tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas maka yang dimaksud dengan objek adalah sasaran yang ingin dituju peneliti dalam penelitian.

Tabel 3.2
Jumlah Objek Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII 1	23
2.	VIII 2	26
3.	VIII 3	25
4.	VIII 4	24
5.	VIII 5	21
Total		119

Berdasarkan tabel di atas maka yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 2 MTS S Ulumul Qur'an Stabat. Dari 26 siswa, yang menjadi objek yang mengalami kejenuhan belajar ialah berjumlah 12 siswa. Penentuan sumber data dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang digunakan, yaitu variabel independen (bebas) yang merupakan variabel X dan Dependen (terikat) variabel Y.

1. Variabel Independen / Bebas (X)

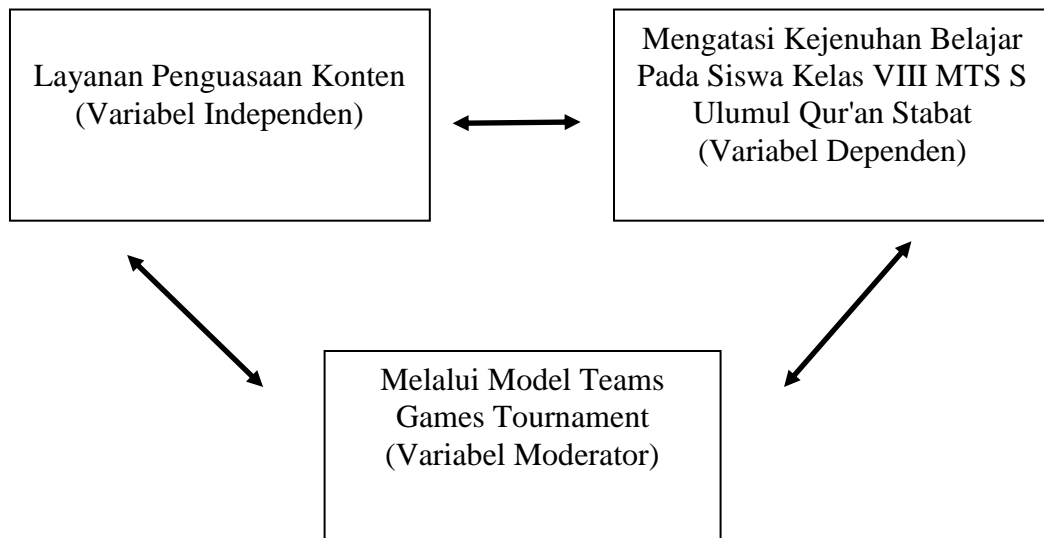
Menurut Sugiyono (2017:61) dalam bahasa Indonesia variabel ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Berdasarkan dari penjelasan di atas yang merupakan variabel independen dalam penelitian ini yaitu layanan penguasaan konten melalui model *Teams Games Tournament*.

2. Variabel Dependen / Terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2017:61) dalam bahasa Indonesia variabel ini sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Berdasarkan dari penjelasan di atas yang merupakan variabel dependen dalam penelitian ini adalah kejenuhan belajar.



Gambar 3.1

Hubungan Antar Variabel

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam suatu penelitian merupakan hal yang pokok untuk memperoleh segala informasi yang diperlukan dalam mengungkap suatu permasalahan.

Menurut Sugiyono (2017:309) dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah) dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.

Sehingga adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2017:310) observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Berdasarkan dari pendapat di atas maka yang dimaksud dengan observasi adalah suatu pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung atau berdasarkan fakta atau kejadian yang terjadi.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan yaitu observasi partisipatif. Dimana peneliti terlibat dengan orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan demikian data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui makna dari setiap perilaku yang tampak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MTS S Ulumul Qur'an Stabat khususnya kelas VIII 2, tingkah laku siswa pada saat proses belajar mengajar ditemukan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, sulit fokus dikarenakan kehilangan konsentrasi, bahkan melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman sebangkunya, menggambar-gambar, serta mengganggu temannya.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Observasi Siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Keterangan
1.	Kelelahan Emosional	
2.	Kelelahan Fisik	
3.	Kelelahan Kognitif	

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2017:317) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Berdasarkan dari pendapat di atas maka yang dimaksud dengan wawancara adalah melalui wawancara peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa mereka mengeluh merasa bosan ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dikarenakan dihadapkan dengan kebiasaan belajar yang monoton atau tidak menarik, kelelahan akibat menerima pelajaran dalam kurun waktu yang lama, tuntutan tugas yang diberikan cukup banyak serta standar kemampuan yang dimiliki setiap anak berbeda.

Tabel 3.4

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa

No.	Indikator
1.	Kelelahan Emosional
2.	Kelelahan Fisik
3.	Kelelahan Kognitif

Tabel 3.5

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling

No.	Indikator
1.	Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling
2.	Masalah yang Sering Terjadi Pada Siswa
3.	Upaya Penanganan yang Dilakukan

E. Teknik Analisis Data

Teknik merupakan suatu strategi untuk mengatasi suatu permasalahan. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman.

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:337-338) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif, dan analisis data tersebut meliputi :

1. *Data Reduction* (reduksi data), mereduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.
2. *Data Display* (penyajian data), dengan penyajian data maka akan memudahkan kita untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.
3. *Conclusion Drawing / verification* (penarikan kesimpulan atau verifikasi), kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Berdasarkan dari pendapat di atas maka analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MTS S Ulumul Qur'an Stabat
Alamat	: Jl.KH.Wahid Hasyim
Desa / Kelurahan	: Kwala Bingai
Kecamatan	: Stabat
Kabupaten	: Langkat
No.Telp / Hp	: (061) 8910612
Nama Yayasan (Bagi Swasta)	: Pondok Pesantren Ulumul Qur'an
Alamat Yayasan & No. Telpon	: Jl.KH.Wahid Hasyim, (061) 8910612
NSS (Nomor Statistik Sekolah)	:12 12 12 05 00 26
NSB (Nomor Statistik Bangunan)	: -
Jenjang Akreditasi/Nilai	: Diakui (A)
Tahun Pendirian (Negeri)	: -
Nomor Izin Operasional (Swasta)	: Nomor 139/Kw.02/2-e/PP.00/04/2020
Kepemilikan Tanah Pemerintah / Yayasan / Pribadi / Menyewa / Menumpang.	
Status Tanah	: Hak Pakai
Luas Tanah	: 57.270 M ²
Status Bangunan	: Yayasan
Luas Seluruh Bangunan	: 15000 M ²

2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Terwujudnya Generasi Qur'an yang bertaqwa, berilmu, terampil dan berakhlak karimah Visi tersebut diatas mencerminkan cita-cita Pondok Pesantren yang mewadahi Madrasah yang berorientasi kedepan dengan memperhatikan potensi masa kini,sesuai dengan norma dan harapan masyarakat. Guna mewujudkan Visi tersebut,Pondok Pesantren dan Madrasah di dalamnya menentukan langkah-langkah strategis yang dinyatakan dalam misi berikut :

b. Misi

1. Mewujudkan penyelenggaraan Pesantren Ulumul Qur'an Stabat sebagai Pusat Pendidikan Islam
2. Menciptakan kader pemimpin yang bermoral dan berakhlak karimah sesuai tuntunan Al-Qur'an
3. Menciptakan kader ulama, Huffazh dan Qurra' Al-Qur'an
4. Menciptakan kader fahmil Qur'an, syarhil Qur'an, khatthil qur'an, dan Mufasir Al-Qur'an
5. Meningkatkan kualitas sumber daya yang terampil, inovatif dan mandiri
6. Mewujudkan Pusat Informasi Pesantren

c. Tujuan Sekolah

Tujuan Pondok Pesantren yang mewadahi Madrasah sebagai bagian dari tujuan Nasional adalah meningkatkan Kecerdasan, pengetahuan, kepribadian,

akhlaq mulia, serta keterampilan untuk hidup mengembangkan kemandirian dan dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut.

3. Data siswa, guru dan Sarana Prasarana Sekolah

Tabel 4.1.
Data Siswa MTS S Ulumul Qur'an Stabat

No	Kelas	Laki - Laki	Perempuan	Jumlah	Ket
1	VII	75	76	151	
2	VIII	40	90	130	
3	IX	44	70	114	
JUMLAH		159	236	395	

Tabel 4.2.
Jumlah dan Kondisi Ruangan

No	Ruangan	Kondisi				Ket
		Jumlah Ruang	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Ruang Kelas	15	12	2	-	
2	Perpustakaan	1	-	-	-	
3	Kantor	1	-	-	-	
4	Laboratorium	1	-	-	-	

Tabel 4.3.
Inventaris Ruang Komputer

No	Jenis Barang	Jumlah	Keterangan
1	Komputer	27 set	Kondisi baik
2	Laptop	15 buah	Kondisi baik
Jumlah		42 buah	

Fasilitas Lainnya :

- a) Wc : Ada
- b) Listrik : Ada
- c) Air PAM : Ada
- d) Telepon : Ada
- e) Wifi : Ada

Tabel 4.4.
Data Guru

No	Guru	L	P	Jumlah
1	PNS/Sertifikasi	1	4	5
2	GTY Sertifikasi	4	8	12
3	GTY Non Sertifikasi	3	10	13
4	GTT Non Sertifikasi	2	1	3
Jumlah		10	23	33

Tabel 4.5.
Moubiler

No	Uraian	Uraian				Ket
		Jumlah	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Meja Murid	260	220	15	15	
2	Kursi Murid	190	170	10	10	
3	Kursi Guru	31	30	1		
4	Meja Guru	31	30	1		
4	Lemari Buku	19	17	2		
5	Papan Tulis	14	13	1		

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021 (Pertemuan Pertama)

Sesuai dengan operasional layanan penguasaan konten yang telah di jelaskan sebelumnya pada bagian kajian teori, pelaksanaan layanan penguasaan konten dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan langkah-langkah yang dimulai dengan membuat perencanaan, melakukan kegiatan serta melakukan penilaian dan tindak lanjut.

I. Langkah Perencanaan

Pada langkah perencanaan, peneliti merancang jenis media yang akan digunakan dalam membantu siswa mengatasi kejenuhan belajarnya. Sebab berdasarkan hasil observasi sebelumnya, pelajaran IPA membuat siswa bosan karena selalu berhubungan dengan hal-hal berbau ilmiah. Oleh sebab itu, peneliti mencoba membuat layanan penguasaan konten ini dengan menggabungkan sebuah permainan yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di sekolah saat belajar IPA. Setelah ditentukan bagaimana desain permainan yang akan digunakan, kemudian peneliti akan menuliskan RPL guna mendukung pelaksanaan layanan penguasaan konten ini. RPL pertama yang akan peneliti tulis akan mengangkat tema “**kejenuhan belajar**” dan judul yang akan diangkat adalah mengenai “**pengertian kejenuhan belajar**”. Tujuannya agar siswa mampu menafsirkan secara mandiri bahwa perilaku yang mereka lakukan atau perasaan yang mereka rasakan saat pelajaran IPA itu adalah jenuh belajar. Pelaksanaan layanan penguasaan konten dilakukan di ruang kelas VIII pada jam pelajaran IPA pada hari Senin, 5 Juli 2021.

II. Langkah Kegiatan

Pada langkah kegiatan ini, barulah layanan penguasaan konten di terapkan. Layanan penguasaan konten diterapkan dengan model *Teams Games Tournament*. Dimana dalam pembelajaran IPA nantinya akan di selingi dengan permainan yang berhubungan dengan pelajaran sehingga guru dan siswa akan menjadi lebih interaktif dan juga menarik.

Pada pertemuan pertama ini awalnya guru mata pelajaran IPA memberikan materi pelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Sementara peneliti mengobservasi kembali bagaimana perilaku siswa ketika mengikuti pelajaran tersebut. Setelah guru IPA memberikan setengah dari materi siswa mulai terlihat jenuh sebab pembelajaran yang terasa monoton. Siswa terlihat menggigit pena, mengetuk-ngetuk meja, bercerita dengan teman yang ada didekatnya sehingga mengurangi keharmonisan dalam belajar dan membuat konsentrasi terpecah.



Gambar 4.1. Guru IPA Menjelaskan Materi

Setelah semua itu, peneliti langsung menerapkan permainan yang sudah di rancang sebelumnya dengan menjelaskan terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan kejenuhan belajar sesuai dengan RPL yang di tulis. Kemudian menjelaskan peraturan permainan yang akan dilaksanakan.



Gambar 4.2. Peneliti Menjelaskan Layanan Penguasaan Konten

Setelah menjelaskan dan siswa paham semua peraturan dan cara bermain, barulah permainan dimulai. Permainan dimulai dengan membagi kelompok belajar menjadi 4 kelompok. Yang tiap kelompok terdiri dari 1 baris meja belajar siswa. Kemudian, setiap perwakilan kelompok secara bergantian akan maju ke depan untuk mengambil nomer yang telah di random, dengan demikian dapat diketahui kelompok manakah yang terlebih dahulu akan menjalankan permainan. Setelah diketahui kelompok mana yang telah mendapatkan giliran pertama maka perwakilan dari kelompok tersebut mengambil kuis atau pertanyaan yang terkait dengan pelajaran IPA. Pertanyaan tersebut telah ditulis sebelumnya dan dimasukkan ke dalam wadah sehingga siswa akan mendapat pertanyaan secara acak.



Gambar 4.3. Perwakilan Kelompok Mengambil Pertanyaan

Setelah kelompok sudah mendapatkan pertanyaan akan dibacakan oleh perwakilan kelompok dan harus dijawab. Jika bisa menjawab maka akan mendapatkan nilai dan jika tidak bisa menjawab maka tidak akan mendapatkan nilai dan kelompok lain boleh menjawab apabila ada yang tahu jawabannya.

Dengan demikian, siswa dapat tetap belajar tentang pelajaran IPA namun dengan suasana yang berbeda.

III. Langkah Penilaian dan Tindak Lanjut

Langkah akhir dari penerapan layanan penguasaan konten adalah dengan melakukan penilaian dari kegiatan yang dilaksanakan. Dari penerapan permainan tersebut dapat dilihat bahwa siswa sangat antusias mengikuti permainan itu yang notabene dibalik permainan tersebut terselipkan materi pelajaran IPA. Sebelum guru menerapkan model permainan ini, siswa cenderung diam dan melakukan kegiatannya sendiri yang menurutnya tidak bosan. Namun setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* ini siswa menjadi lebih ceria dan antusias sebab di akhir permainan, kelompok dengan nilai terbanyak akan mendapatkan rewards dari guru.



Gambar 4.4. Antusiasme Siswa Dalam Menjawab Pertanyaan

- 2. Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021 (Pertemuan Kedua)**

Sesuai dengan operasional layanan penguasaan konten yang telah di jelaskan pada pertemuan pertama, pelaksanaan layanan penguasaan konten dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan langkah-langkah yang dimulai dengan membuat perencanaan, melakukan kegiatan serta melakukan penilaian dan tindak lanjut.

I. Langkah Perencanaan

Pada langkah perencanaan, peneliti merancang kembali jenis media yang akan digunakan dalam membantu siswa mengatasi kejenuhan belajarnya. Peneliti mencoba membuat layanan penguasaan konten ini dengan menggabungkan sebuah permainan baru yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di sekolah saat belajar IPA. Setelah ditentukan bagaimana desain permainan yang akan digunakan, kemudian peneliti akan menuliskan RPL guna mendukung pelaksanaan layanan penguasaan konten ini. RPL pertama yang akan peneliti tulis akan mengangkat tema “**kejenuhan belajar**” dan judul yang akan diangkat adalah mengenai “**cara mengatasi kejenuhan belajar**”. Tujuannya agar siswa mampu mengatasi kejenuhan belajar yang mereka rasakan saat pelajaran IPA. Pelaksanaan layanan penguasaan konten dilakukan di ruang kelas VIII pada jam pelajaran IPA pada hari Senin, 19 Juli 2021.

II. Langkah Kegiatan

Langkah kedua dari pertemuan kedua ini masih sama dengan sebelumnya, yaitu guru IPA akan menjelaskan terlebih dahulu terkait materi pelajaran IPA yang diajarkan. Kemudian peneliti melihat apakah siswa masih memiliki tingkat kebosanan yang tinggi terkait pelajaran IPA atau tidak. Namun setelah setengah pelajaran IPA dijelaskan, yang biasanya siswa akan melakukan kegiatannya

sendiri seperti berbicara dengan temannya, sekarang sudah tidak ada hanya terdapat beberapa anak saja yang memperhatikan sambil menggit pena. Siswa yang lainnya mereka memperhatikan dengan seksama sebab akan merasa rugi jika nanti dalam permainan tidak dapat menjawab pertanyaan.



Gambar 4.5. Guru IPA Menjelaskan Materi di Pertemuan II

Setelah guru IPA menjelaskan, barulah peneliti menerapkan layanan penguasaan konten dengan menjelaskan langkah mengatasi kejenuhan belajar secara singkat. Kemudian peneliti menjelaskan kembali tata cara dan aturan permainan yang akan dilaksanakan. Setelah semua siswa paham, maka permainan akan dimulai.



Gambar 4.6. Peneliti Menjelaskan Aturan Permainan di Pertemuan II

Untuk memulai permainan, peneliti kembali membagi siswa kedalam 4 kelompok. Sesuai dengan baris meja belajarnya. Setiap kelompok akan mengirimkan satu perwakilannya untuk mengambil nomer yang telah di random, dengan demikian dapat diketahui kelompok manakah yang terlebih dahulu akan menjalankan permainan.



Gambar 4.6. Perwakilan Kelompok Maju Kedepan

Ketika sudah diketahui kelompok mana yang terlebih dahulu akan menjalankan permainan maka perwakilan dari kelompok tersebut mengambil pertanyaan yang telah disediakan di dalam wadah, setelah itu pertanyaan akan dibacakan oleh perwakilan kelompok dan harus dijawab. Jika bisa menjawab maka akan mendapatkan nilai dan jika tidak bisa menjawab maka akan diberikan hukuman untuk menghafalkan juz amma. Dengan demikian, siswa dapat tetap belajar dengan penuh konsentrasi namun dengan suasana yang berbeda. Kelompok belajar yang memiliki nilai paling banyak akan mendapatkan rewards dari peneliti sebagai bentuk penghargaan atas keseriusan dalam belajarnya.

III. Langkah Penilaian dan Tindak Lanjut

Langkah akhir dari penerapan layanan penguasaan konten pertemuan kedua adalah dengan melakukan penilaian dari kegiatan yang dilaksanakan. Dari

penerapan permainan tersebut dapat dilihat bahwa siswa sangat antusias mengikuti permainan itu yang notabene dibalik permainan tersebut terselipkan materi pelajaran IPA. Sebelum guru menerapkan model permainan ini, siswa cenderung diam dan melakukan kegiatannya sendiri yang menurutnya tidak bosan. Namun setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* ini siswa menjadi lebih ceria dan antusias sebab di akhir permainan, kelompok dengan nilai terbanyak akan mendapatkan hadiah dari guru. Mereka dapat belajar dan paham materi walaupun sambil bermain. Untuk kedepannya, model *Teams Games Tournament* ini akan terus di terapkan oleh guru pelajaran IPA di kelas VIII.

3. Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021

Data kejenuhan belajar siswa didapat melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya baik oleh siswa, guru ataupun saat pembelajaran IPA sedang berlangsung. Pada penerapan layanan penguasaan konten melalui model *Teams Games Tournament* pada pertemuan pertama, siswa terlihat jenuh belajar IPA karena penyampaian guru yang cenderung monoton, siswa ada yang menggiti pena, memukuli meja, berbicara dengan teman dan juga menggambar-gambar saat guru menjelaskan materi didepan.

Kemudian, pada pertemuan kedua semua perilaku tersebut berkurang. Tidak ada lagi siswa yang bercerita dengan temannya atau siswa yang mencoret meja dan menggambar, hanya sedikit siswa yang belajar sambil menggiti penanya. Mungkin memang siswa tersebut memiliki gaya belajar yang berbeda. Adapun gambaran perkembangan dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa peneliti rangkum dalam tabel 4.6. berikut.

Tabel 4.6.
Deskripsi Perkembangan Siswa Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar

No.	Sebelum Perlakuan	Layanan Pertama	Layanan Kedua
1.	Kelelahan Emosional		
	<p>Sebelum perlakuan layanan penguasaan konten melalui model <i>Teams Games Tournament</i> siswa cenderung memiliki emosional yang kurang baik. Siswa terlihat tidak tertarik dengan pelajaran sebab materi yang diajarkan cenderung monoton. Wajah dan ekspresi siswa cenderung pasrah dan malas mengikuti pembelajaran. Siswa merasa jenuh dan seperti hilang semangat.</p>	<p>Pada pelaksanaan layanan penguasaan konten melalui model <i>Teams Games Tournament</i> yang pertama. Siswa terlihat lebih ceria yang awalnya siswa malas dan tidak semangat mengikuti pembelajaran menjadi lebih luwes dalam mengikuti pembelajaran.</p>	<p>Pada pertemuan kedua layanan penguasaan konten dengan model <i>Teams Games Tournament</i> siswa lebih semangat dan lebih memiliki persiapan dalam mengikuti pembelajaran sebab model permainan yang digunakan dapat mengasa pengetahuan terkait dengan pembelajaran yang diajarkan. Dan karena setiap pertemuan peneliti menggunakan jenis permainan yang sedikit berbeda dan pertanyaan berbeda sehingga siswa harus memahami materi sebelumnya dengan baik agar dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar dan bisa mendapatkan hadiah dari peneliti sebagai rewards pencapaian belajar yang baik.</p>

Kelelahan Fisik			
2.	<p>Pada saat sebelum di terapkannya layanan penguasaan konten dengan model <i>Teams Games Tournament</i> ini siswa cenderung mengantuk sebab penyampaian materi yang monoton. Siswa juga bersandar di kursi tidak dengan posisi sigap mendengarkan materi. Siswa terlihat lesu seakan menantikan pembelajaran segera berakhir.</p>	<p>Pada pertemuan pertama layanan penguasaan konten dengan model <i>Teams Games Tournament</i> siswa tidak ada yang mengantuk dan mulai memperhatikan dengan seksama dengan posisi duduk yang tegap tidak bersandar ke belakang. Kemudian, ketika permainan dimulai semua siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti permainan yang didalamnya terdapat materi pelajaran juga.</p>	<p>Pada pertemuan kedua layanan penguasaan konten dengan model <i>Teams Games Tournament</i> ini siswa seperti menantikan kehadiran games ini karena menambah semangat belajar dan kesigapan belajar siswa sehingga tidak ada siswa yang mengantuk lagi, bersandar atau lesu. Semua siswa ikut serta dalam permainan yang diterapkan.</p>
Kelelahan Kognitif			
3.	<p>Sebelum adanya penerapan layanan siswa cenderung lelah, malas berfikir dan merefleksi apa yang dijelaskan oleh guru. Mengingat pelajaran IPA adalah pelajaran terakhir yang ada pada jam pelajaran, membuat siswa malas mengikuti pembelajaran dengan baik jika penyampaiannya pun cenderung monoton. Dengan keadaan ini membuat siswa kurang bersemangat dalam mengelola pembelajaran,</p>	<p>Dengan penerapan layanan penguasaan konten melalui media TGT siswa yang awalnya tidak mau untuk merefleksi kembali pembelajaran, dengan adanya games yang diadakan ditengah pembelajaran menjadi mengulang kembali pelajaran yang telah dijelaskan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dalam kuis di depan kelasnya, sehingga</p>	<p>Penerapan layanan penguasaan konten melalui model TGT pada pertemuan kedua ini semakin baik, dimana siswa sudah mempersiapkan secara mandiri, materi yang akan dipelajari dan merefleksikannya kembali dikelas agar siswa atau kelompok belajarnya dapat menjawab semua pertanyaan yang ada</p>

	mencerna maksud dari materi yang disampaikan oleh guru pelajaran.	secara tidak langsung siswa telah merefleksi pelajaran yang telah disampaikan sebelumnya.	didepan kelas dan mendapat banyak nilai serta hadiah sebagai rewardnya.
--	---	---	---

4. Hasil Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021

Pelaksanaan layanan penguasaan konten dilakukan secara terpisah selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin tanggal 5 Juli 2021 yang dilakukan di ruang belajar kelas VIII. Pada pertemuan pertama layanan penguasaan konten tema yang diangkat sesuai dengan permasalahan siswa yaitu kejenuhan belajar dengan judul materi pengertian kejenuhan belajar. Dari observasi pertemuan pertama, terlihat siswa merasa jenuh dengan pelajaran di kelas sebab penyampaiannya yang monoton. Siswa cenderung asik dengan kegiatannya sendiri seperti bercerita dengan temannya, menggambar-gambar di meja atau di buku, dan lain-lain. Setelah di adakan permainan yang pertama, siswa menjadi antusias dan menjadi lebih paham dengan pembelajaran yang disampaikan. Sebab dalam permainan tersebut juga dimasukkan pertanyaan terkait materi pelajaran IPA sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan guru dan peneliti.

Pada pertemuan kedua, perubahan semakin meningkat, siswa kembali merefleksi pembelajaran yang sebelumnya dijelaskan guru pelajaran IPA karena mereka sadar bahwa dalam permainan yang akan diterapkan terdapat pertanyaan yang terakit dengan pelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya oleh guru mata

pelajaran IPA. Seiring berjalannya waktu perubahan siswa semakin terlihat sangat baik, semangat belajar siswa meningkat, pengetahuan siswa bertambah, interaktif siswa juga meningkat sehingga kejenuhan belajar yang menjadi permasalahan siswa selama ini dapat teratasi.

Untuk memperdalam hasil penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa dengan tujuan dapat melihat perkembangan dari penerapan layanan penguasaan konten melalui model *Teams Games Tournament* ini. Berikut ini adalah hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa peserta layanan penguasaan konten.

✚ Siswa pertama dengan inisial AP, ia mengatakan bahwa :”*saya kurang suka belajar IPA sebab pembelajarannya tidak menarik. Jadi saya bosan. Itulah sebabnya saya suka bercerita dengan teman saya kalau guru menjelaskan di depan. Tapi ketika ibu datang ke kelas kami dengan permainan itu, saya jadi semangat untuk ikut karena belajar jadi lebih menarik aja gitu. Kalau belajarnya seperti itu pasti semua suka, kami bisa belajar tapi juga sambil bermain.*”

✚ Siswa kedua dengan inisial RK, ia juga mengatakan bahwa :”*saya kadang bosan dengan pelajaran ini, makanya saya gambar-gambar gak jelas. Bukan karena hobby gambar tapi karena bosan aja sama materinya. Saya kan pengennya bukan hanya dijelaskan gitu. Tapi kalau dengan permainan itu saya suka, satu kelas jadi rame sebabpada mau jawab. Walaupun kami harus belajar lagi biar bisa jawabnya tapi gapapa yang penting gak bosan pas belajar.*”

- ✚ Siswa ketiga dengan inisial MA, mengatakan bahwasanya : *”aku dari awal memang gak suka kalau belajarnya gini terus. Udahlah ini les terakhir, dijelaskan lagi mikir lagi kan sakit kepala jadinya. Tapi kalok dikasi permainan ginikan jadi gak bosan, kamipun tetap belajarnya kan buk. Jadi kok bisa dibuat kek gini ajala pelajarannya.”*
- ✚ Siswa keempat berinisial SK, ia mengatakan : *” saya senang kalipun buk, semalam aku malas jadinya belajar. Jelaskan ibu itu bukan paham aku sampek abis pena ku gigit. Kalok ada game nya ginikan enak. Awakpun jadi belajar kan mau gak mau biar bisa dapat hadiahnya. Hahaha “*
- ✚ Siswa kelima berinisial MR mengatakan : *”saya kalau belajar cemanapun jadinya buk, tapi kalok ada permainan gini memang jadi lebih semangat, pun gak setiap masuknya ada game kek gini. Apalagi les terakhir kan? Bosan memang orang kadang. Jadi kok guru nerapkan game kek gini enak sikit belajarnya. Lebih bervariasi jadinya. Ilmu dapat semangat dapat ilang bosan pasa belajar.”*

Dari hasil wawancara peneliti dengan siswa terkait kejenuhan belajar mereka merasa senang sebab pembelajaran yang tadinya monoton menjadi lebih bervariasi dan dapat meningkatkan semangat belajar mereka sehingga kejenuhan belajarpun dapat teratasi. Tak hanya dengan siswa, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru yang mengajar pelajaran IPA, ia mengatakan *“kalau dikatakan bosan ya mungkin iya, sebab pembelajaran IPA inikan memang banyak juga teorinya, kalau dengan praktek langsung pasti juga gak bisa. Jadi ya begitu siswanya ada yang merasa bosan. Tapi setelah ada model **Teams Games***

Tournament itu saya lihat memang siswa saya jadi lebih antusias, mereka pun lebih baik dalam memahami pelajaran yang saya jelaskan. Mungkin untuk kedepannya saya akan gunakan model ini dengan variasi berbeda supaya siswa jadi lebih aktif dan tidak jenuh lagi belajarnya.”

C. Diskusi Hasil Penelitian

Penerapan layanan penguasaan konten melalui model *Teams Games Tournament* untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa kelas VIII ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan operasional layanan. Pelaksanaan layanan berjalan dengan baik dan dengan hasil yang sesuai dengan keinginan peneliti.

Dari hasil pelaksanaan layanan dan hasil observasi serta wawancara yang peneliti lakukan dapat dikatakan bahwa penerapan layanan penguasaan konten melalui model *Teams Games Tournament* benar dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

Pada saat sebelum dilakukan layanan penguasaan konten dengan model *Teams Games Tournament* siswa cenderung bosan, malas berfikir dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah diterapkan layanan pertama penguasaan konten yang pertama didapatkan hasil bahwa siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Siswa tidak lagi mengantuk, berbicara dengan teman atau melakukan hal yang dirasa asik sendiri.

Pada pertemuan kedua, kejenuhan belajar sudah tidak lagi terasa sebab siswa lebih aktif dan menantikan jenis permainan apalagi yang akan peneliti bawakan dalam pertemuan kali ini. Siswa lebih mempersiapkan diri dan merefleksi kembali pelajaran sebelumnya agar bisa menjawab pertanyaan yang ada di depan kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, atraktif dan tidak

membosankan. Hal ini juga dirasakan oleh guru mata pelajaran juga guru BK yang merasakan perubahan suasana belajar pada siswanya. Ia mengatakan *“kalau dikatakan bosan ya mungkin iya, sebab pembelajaran IPA inikan memang banyak juga teorinya, kalau dengan praktek langsung pasti juga gak bisa. Jadi ya begitu siswanya ada yang merasa bosan. Tapi setelah ada model Teams Games Tournament itu saya lihat memang siswa saya jadi lebih antusias, mereka pun lebih baik dalam memahami pelajaran yang saya jelaskan. Mungkin untuk kedepannya saya akan gunakan model ini dengan variasi berbeda supaya siswa jadi lebih aktif dan tidak jenuh lagi belajarnya.”*

Tak hanya guru pelajaran dan guru BK, siswa juga memberikan pernyataan terkait kejenuhan belajar yang mereka rasakan sebelum diterapkan layanan penguasaan konten dan sesudahnya. Siswa pertama dengan inisial AP, ia mengatakan bahwa : *”saya kurang suka belajar IPA sebab pembelajarannya tidak menarik. Jadi saya bosan. Itulah sebabnya saya suka bercerita dengan teman saya kalau guru menjelaskan di depan. Tapi ketika ibu datang ke kelas kami dengan permainan itu, saya jadi semangat untuk ikut karena belajar jadi lebih menarik aja gitu. Kalau belajarnya seperti itu pasti semua suka, kami bisa belajar tapi juga sambil bermain.”*

Sedangkan siswa kedua dengan inisial RK, ia juga mengatakan bahwa : *”saya kadang bosan dengan pelajaran ini, makanya saya gambar-gambar gak jelas. Bukan karena hobby gambar tapi karena bosan aja sama materinya. Saya kan pengennya bukan hanya dijelaskan gitu. Tapi kalau dengan permainan itu*

saya suka, satu kelas jadi rame sebabpada mau jawab. Walaupun kami harus belajar lagi biar bisa jawabnya tapi gapapa yang penting gak bosan pas belajar.”

Kemudian siswa ketiga dengan inisial MA, mengatakan bahwasanya :
”aku dari awal memang gak suka kalau belajarnya gini terus. Udahlah ini les terakhir, dijelaskan lagi mikir lagi kan sakit kepala jadinya. Tapi kalok dikasi permainan ginikan jadi gak bosan, kamipun tetap belajarnya kan buk. Jadi kok bisa dibuat kek gini ajala pelajarannya.

Dan siswa keempat berinisial SK, ia mengatakan :” *saya senang kalipun buk, semalam aku malas jadinya belajar. Jelaskan ibu itu bukan paham aku sampek abis pena ku gigit. Kalok ada game nya ginikan enak. Awakpun jadi belajar kan mau gak mau biar bisa dapat hadiahnya. Hahaha “*

Terakhir siswa kelima berinisial MR mengatakan :” *saya kalau belajar cemanapun jadinya buk, tapi kalok ada permainan gini memang jadi lebih semangat, pun gak setiap masuknya ada game kek gini. Apalagi les terakhir kan? Bosan memang orang kadang. Jadi kok guru nerapkan game kek gini enak sikit belajarnya. Lebih bervariasi jadinya. Ilmu dapat semangat dapat ilang bosan pasa belajar.”*

D. Keterbatasan Penelitian

Sebagai manusia biasa peneliti tidak terlepas dari kekhilafan dan kesalahan yang berakibat dari keterbatasan berbagai faktor yang ada pada peneliti; kendala-kendala yang dihadapi sejak dari perbuatan, penelitian, pelaksanaan penelitian hingga pengolahan data.

1. Keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti baik moril maupun materi dari awal proses pembuatan skripsi, pelaksanaan penelitian sehingga pengolahan data.
2. Terbatasnya waktu peneliti untuk melakukan riset lebih lanjut pada siswa kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Adanya Covid-19 yang membuat peneliti tidak bisa leluasa dan bebas dalam melakukan pelayanan konseling. Peneliti dan siswa harus menggunakan masker guna melindungi diri antara yang satu dengan yang lain.

Selain keterbatasan di atas, penulis juga menyadari bahwa kekurangan wawasan penulisan dalam melakukan wawancara secara baik, dan juga kemampuan melakukan observasi dengan lebih mendetail, yang merupakan keterbatasan peneliti yang tidak dapat dihindari, oleh karena itu dengan tangan terbuka, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan tulisan-tulisan dimasa mendatang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil laporan penelitian di atas, maka pada bab ini penulis dapat menyimpulkan bahwa:

Pada saat sebelum dilakukan layanan penguasaan konten dengan model *Teams Games Tournament* siswa cenderung bosan, malas berfikir dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Namun setelah diterapkan layanan pertama penguasaan konten yang pertama didapatkan hasil bahwa siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Siswa tidak lagi mengantuk, berbicara dengan teman atau melakukan hal yang dirasa asik sendiri.

Pada pertemuan kedua, kejenuhan belajar sudah tidak lagi terasa sebab siswa lebih aktif dan menantikan jenis permainan apalagi yang akan peneliti bawakan dalam pertemuan kali ini. Siswa lebih mempersiapkan diri dan merefleksi kembali pelajaran sebelumnya agar bisa menjawab pertanyaan yang ada di depan kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, atraktif dan tidak membosankan.

Setelah dilakukan dua kali pertemuan layanan penguasaan konten dengan model *Teams Games Tournament* ini, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa **Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Dapat Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.**

B. Saran

Dari penelitian ini saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Bagi guru pembimbing dan guru mata pelajaran diharapkan lebih meningkatkan keterampilannya dalam upaya mengatasi kejenuhan belajar siswa.
2. Bagi siswa yang memiliki masalah khususnya kejenuhan belajar sebaiknya lebih muhasabah diri untuk menjadi lebih baik lagi.
3. Berdasarkan hasil penelitian ini yang telah teruji bahwa layanan penguasaan konten melalui model *Teams Games Tournament* dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa. Maka kepala sekolah dapat mendukung guru Bimbingan dan Konseling dan guru mata pelajaran untuk mengembangkan layanan bimbingan dan konseling secara berlanjut dalam rangka pembinaan pribadi siswa.
4. Bagi orang tua, dari beberapa data hasil penelitian sang peneliti yang mengatakan bahwa orang tua adalah pendidik yang paling utama bagi anak, maka orang tua dapat mempertimbangkan beberapa hasil penelitian ini untuk membantu anaknya dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa.
5. Bagi peneliti selanjutnya untuk peneliti disarankan untuk menggunakan metode yang berbeda dan lebih intensif dalam melakukan penelitian dan lebih dispesifikasikan dalam melakukan penelitian agar pembahasannya tidak terlalu lebar dan terkesan tidak menjurus pada permasalahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahrer-Kohler, S. (2012). *Burnout for Expert: Prevention in the context of living and working*. London: Springer Science & Business Media.
- Hariyanto, Agus. 2019. *Teams Games Tournament (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan saintifik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyadi. 2016. *Bimbingan Konseling Di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional Yang Berhasil*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Prayitno dan Erman Amti. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Syah, Muhibbin. 2016. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tohirin. 2008. *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Murti, Sari dan Yusri. 2019. *Profile Saturation of Student in High Scholl 8 Padang. Neo Konseling*, 1(2) : 1-2.
- Sari, Nichien dan Hartati, Maria T S. 2017. Kinerja Konselor Ditinjau dari Kompetensi Profesional Di SMA Negeri Se-Kabupaten Batang. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 2(4) : 57.
- Sari, Permata. dkk., Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandar Lampung. *Journal of Guidance and Counseling Inspiration*, 1(1) : 47.

Lampiran 1. Kegiatan Layanan Penguasaan Konten



**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING FORMAT KLASIKAL
TERJADWAL**

I. IDENTITAS RPL

- A. Satuan Pendidikan : MTS S Ulumul Qur'an Stabat
 B. Tahun Ajaran : 2021/2022 Semester Ganjil
 C. Sasaran Pelayanan : Siswa Kelas VIII
 D. Pelaksana : Dewi Adelia
 E. Pihak Terkait : Siswa

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. Tanggal : 5 Juli 2021
 B. Jam Pelayanan : Sesuai Jadwal
 C. Volume Waktu (JP) : 1 x 30 menit
 D. Spesifikasi Tempat Belajar : Ruang Kelas

III. MATERI LAYANAN

- A. Tema/Subtema : 1. Tema : Kejenuhan Belajar
 2. Subtema : Pengertian, Faktor kejenuhan belajar
 B. Sumber Materi : Internet

IV. TUJUAN/ARAH PENGEMBANGAN

- A. Pengembangan KES : Agar siswa tidak lagi jenuh saat belajar
 B. Penanganan KES-T : Untuk mencegah siswa dari kejenuhan belajar.

V. METODE DAN TEKNIK

- A. Jenis Layanan : Layanan Penguasaan Konten
 B. Kegiatan Pendukung : -

VI. SARANA

- A. Media : Print out materi
 B. Perlengkapan : Laptop

VII. SASARAN PENILAIAN HASIL PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh siswa terkait KES (Kehidupan Efektif Sehari-hari) dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Rasa, Sungguh-sungguh).

A. KES :

1. Acuan (A) : Perlunya siswa mengenal faktor kejenuhan belajar dan penanganannya.
2. Kompetensi (K) : Kemampuan siswa untuk mengatasi kejenuhan belajar.
3. Usaha (U) : Siswa mampu menemukan cara yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar.
4. Rasa (R) : Perasaan yang menjenuhkan dalam belajar
5. Sungguh-sungguh (S) : Bersungguh-sungguh dalam belajar.

B. KES-T, yaitu terhindarkannya kehidupan efektif sehari-hari yang terganggu, dalam hal :

1. Belajar dengan baik
2. Tidak ketinggalan pelajaran di kelas

C. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas dan Tabah

Memohon ridho Tuhan Yang Maha Esa untuk suksesnya siswa dalam berlatih dan mempratikkan bagaimana menyusun jadwal dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dan produktif.

VIII. LANGKAH KEGIATAN

A. PENGANTARAN/PERENCANAAN

1. Mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa.

2. Mengecek kehadiran siswa, dan mengajak mereka berempati kepada siswa yang tidak hadir.
3. Mengajak dan membimbing siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran/ pelayanan dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan dengan melakukan kegiatan berpikir, merasa, bersikap, bertindak dan bertanggung jawab (BMB3) berkenaan dengan materi pembelajaran/ pelayanan yang akan dibahas.
4. Menyampaikan arah materi pokok pembelajaran, yaitu dengan tema “Kejenuhan Belajar”
5. Menyampaikan tujuan pembahasan yaitu:
 - a. Agar siswa memahami apa itu kejenuhan belajar
 - b. Siswa dapat memahami faktor dan penanganan kejenuhan belajar.

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Menanyakan kepada siswa apa itu kejenuhan belajar
2. Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan pendapat mereka.
3. Melihat dan membaca materi tentang kejenuhan belajar
4. Meminta respon siswa tentang materi yang diberikan.

C. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

1. Penilaian Hasil

Di akhir proses pembelajaran / pelayanan siswa diminta merefleksikan (secara lisan dan atau tertulis) apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dalam unsur-unsur AKURS:

- a. Berfikir: Siswa berpikir mengenai kejenuhan belajar.(Unsur A).
- b. Merasa: Perasaan mereka tentang kejenuhan belajar. (Unsur R).

- c. Bersikap: Sikap mereka dalam menghindari kejenuhan belajar.(Unsur K dan U).
- d. Bertindak: Bagaimana siswa bertindak dalam menghadapi kejenuhan belajar. (Unsur K dan U).
- e. Bertanggung Jawab: Bagaimana siswa mampu bertanggung jawab untuk terus belajar. (Unsur S).

2. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses pembelajaran/ pelayanan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa dan efektifitas pembelajaran/pelayanan yang telah diselenggarakan dengan dinamika BMB3.

3. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran atau pelayanan selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses, dengan disertai arah tindak lanjutnya.

Medan, 5 Juli

2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pelaksana,

.....

Dewi Adelia

KEJENUHAN BELAJAR

Pengertian Kejenuhan Belajar

Dalam proses belajar mengajar pastinya terdapat berbagai kendala yang dihadapi, misalnya salah satunya yaitu permasalahan yang terkait dengan kejenuhan belajar. Menurut Muhibbin Syah (2016:162) secara harfiah arti kejenuhan ialah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Selain itu, jenuh juga dapat berarti jemu atau bosan. Menurut Reber (dalam Muhibbin Syah, 2015:181) kejenuhan belajar ialah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil. Berdasarkan pendapat di atas maka yang dimaksud dengan kejenuhan belajar adalah kebosanan yang dihadapi pada saat belajar dimana dalam hal tersebut tidak dapat mendatangkan hasil dalam menerima informasi yang baru, seakan-akan pemahaman dalam belajarnya itu-itu saja.

Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar

Faktor merupakan keadaan atau peristiwa yang dapat menyebabkan atau mempengaruhi sesuatu. Sehingga orang yang mengalami kejenuhan belajar pastinya memiliki faktor yang menyebabkan ia jenuh dalam belajar.

Menurut Chaplin (dalam Muhibbin Syah, 2016:163) kejenuhan belajar dapat melanda siswa apabila ia telah kehilangan motivasi dan kehilangan konsolidasi salah satu tingkat keterampilan

tertentu sebelum siswa tertentu sampai pada tingkat keterampilan berikutnya. Selain itu, kejenuhan juga dapat terjadi karena proses belajar siswa telah sampai pada batas kemampuan jasmaniahnya karena bosan (*boring*) dan keletihan (*fatigue*).

Menurut Cross (dalam Muhibbin Syah, 2016:163) dalam bukunya *The Psychology of Learning*, keletihan siswa dapat dikategorikan menjadi tiga macam yakni: 1) keletihan indera siswa, 2) keletihan fisik siswa, 3) keletihan mental siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa faktor penyebab kejenuhan belajar dari kedua pendapat di atas adalah tidak adanya dorongan atau semangat dalam belajarnya, tidak adanya usaha atau perbuatan yang bisa dilakukan untuk mencapai keterampilan berikutnya, keletihan indera, keletihan fisik, keletihan mental.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA
UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN**

**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : www.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id**

Form : K-1

Kepada Yth. Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Bimbingan dan
Konseling FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Persetujuan Judul Skripsi**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Adelia
NPM : 1702080051
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Kredit Kumulatif : 134 SKS

IPK =3,72

Persetujuan Ket./Sekret.Prog.Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model Teams Games Tournament untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.	
	Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Diskusi untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Math pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.	
	Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Public Speaking untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu/ Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2021
Hormat Pemohon,

Dewi Adelia

Keterangan:

- Dibuat rangkap3:
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/ Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K-2

Kepada Yth. Ibu Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Bimbingan dan Konseling
 FKIP UMSU

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Adelia
 NPM : 1702080051
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

Sekaligus saya mengajukan/ menunjuk Bapak/Ibu :

1. Dra. Jamila, M.Pd

Sebagai dosen pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Maret 2021
 Hormat Pemohon,

Dewi Adelia

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/ Fakultas
 - Untuk Ketua/ Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 716 /II.3-AU /UMSU-02/F/2021
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Dewi Adelia**
 NPM : 1702080051
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Skripsi : Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021

Pembimbing : **Dra. Jamila.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **08 Maret 2022**

Medan, 26 Rajab 1442 H
 08 Maret 2021 M

Wassalam
 Dekan



Prof. Dr. H. Elfrianto .,M.Pd.
 NIDN 0115057302

- Dibuat rangkap 4 (Empat) :
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Dewi Adelia
 NPM : 1702080051
 Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling
 Judul Proposal : Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model
Teams Games Tournament untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas
 VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
15 Maret 2021	Perbaikan Bab I: Identifikasi Masalah Batasan Masalah Rumusan Masalah.	
22 Maret 2021	Perbaikan Bab II: Cara pengelompokan kutipan Terdapat kejenuhan belajar	
5 April 2021	Perbaikan Bab III: subjek / objek penelitian. Tabel observasi / wawancara	

Medan, 6 April 2021

Diketahui/Disetujui
Ketua Prodi

Dra. Jamila, M.Pd

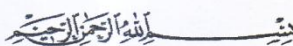
Dosen Pembimbing

Dra. Jamila, M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jumat, Tanggal 30 April 2021 telah diselenggarakan seminar proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Dewi Adelia
N.P.M : 1702080051
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model *Teams Games Tournament* untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Masukan dan Saran
Judul	Sudah tepat
Bab I	Sudah tepat
Bab II	Sudah tepat
Bab III	Rencana waktu penelitian (Penambahan bulan atau sampai bulan Juli serta pemajuan dan pemunduan waktu penelitian)
Lainnya	spasi pada daftar pustaka
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [✓] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Dosen Pembahas

Drs. Zaharuddin Nur, M.M

Dosen Pembimbing

Dra. Jamila, M.Pd

Panitia Pelaksana,

Ketua

Dra. Jamila, M.Pd

Sekretaris

Drs. Zaharuddin Nur, MM



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

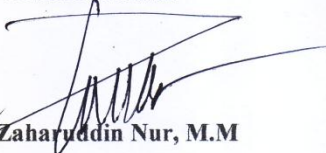
Nama Lengkap : Dewi Adelia
 N.P.M : 1702080051
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Proposal : Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model *Teams Games Tournament* untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021

Pada hari Jumat, 30 April 2021 sudah layak menjadi proposal skripsi.

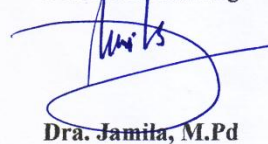
Medan, April 2021

Disetujui oleh :

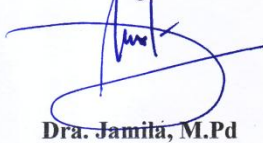
Dosen Pembahas


Drs. Zaharuddin Nur, M.M

Dosen Pembimbing


Dra. Jamila, M.Pd

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


Dra. Jamila, M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

NO.:

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dewi Adelia
N.P.M : 1702080051
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model *Teams Games Tournament* untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTS S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jumat, 30 April 2021.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2021

Diketahui oleh,

Ketua Prodi

Dra. Jamila, M.Pd



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1200 /II.3-AU/UMSU-02/F/2021
 Lamp : ---
 Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 03 Dzulkaidah 1442 H
 14 Juni 2021 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
 MTs S Ulumul Qur'an Stabat
 di
 Tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi Mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset ditempat yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : Dewi Adelia
 N P M : 1702080051
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Judul Penelitian : Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model Teams Games Tournament untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.



Dekan
Prof. Dr. H. E. F. Nst. M. Pd.
 NIDN. 0115057302

**** Pertiinggal****



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

Alamat : Jalan Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. 6624567 –Ext. 113 Medan 20238
 Website : <http://perpustakaan.umsu.ac.id> Email : perpustakaan@umsu.ac.id

Bila menjawab surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1195/KET/II.3-AU/UMSU-P/M/2021

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Dewi Adelia
NPM : 1702080051
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Bimbingan Dan Konseling

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 Muharam 1443 H.
 30 Agustus 2021 M

Kepala UPT Perpustakaan



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd



**MADRASAH TSANAWIYAH
PONDOK PESANTREN ULUMUL QUR'AN
STABAT – KABUPATEN LANGKAT**

NPSN:69752218

NSM: 12 12 12 05 00 26

Jl. K.H. Wahid Hasyim No. 3 Stabat – Kab. Langkat – Sumut Telp. (061) 8910612 Kode Pos 20814

Nomor : MTs. 014./KP.01.4/ 008 /2021

Stabat, 15 Agustus 2021

Lamp. : -

Hal : Surat Balasan Izin Riset

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rusman, S. Ag.

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa:

Nama : Dewi Adelia

NPM : 1702080051

Program Studi : Bimbingan Kesiswaan

Judul Penelitian : Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model Teams Games Tournament untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Pelajaran 2021/2022

Diberikan izin untuk mengadakan Riset dengan judul **“Penerapan Layanan Penguasaan Konten melalui Model Teams Games Tournament untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Pelajaran 2021/2022”** Mulai tanggal 15 Juli s/d 15 Agustus 2021.

Demikian Surat Izin Riset ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ka. Madrasah

Rusman, S. Ag.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dewi Adelia merupakan Mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis merupakan Mahasiswa rantau yang berasal dari Kabupaten Langkat. Penulis merupakan anak ke-3 dari 3 bersaudara. Lahir pada 16 April 1999 di Stabat Kabupaten Langkat. Penulis gemar traveling, menyanyi, dan menari. Tidak suka keributan dan sangat menghargai suatu ikatan, baik pertemanan maupun persahabatan. Riwayat pendidikan penulis yaitu Sekolah Dasar di SDN 050659 Stabat, SMPN 1 Stabat, SMAN 1 Stabat dan Kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara angkatan 2017.

Facebook : Dewi Adelia

Instagram : dewiadelya

Email : dewiadellia16@gmail.com



PENERAPAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUKK MENGATASII KEJENNUHAN BELAJAR PADAA SISWA KELAS VIII MTS S ULUMUL QUR'AN STABAT TAHUN AJARAN 2020/2021

ORIGINALITY REPORT

32%
SIMILARITY INDEX

32%
INTERNET SOURCES

11%
PUBLICATIONS

15%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	6%
2	repository.uinsu.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%
6	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
7	123dok.com Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%

9	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1 %
10	www.scribd.com Internet Source	1 %
11	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
12	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
13	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.uinib.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnal.stkippgribl.ac.id Internet Source	<1 %
17	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
18	es.scribd.com Internet Source	<1 %
19	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
20	id.123dok.com Internet Source	<1 %

21	Abdurahman Wahid Abdullah. "Peran Keteladanan Pendidik dalam Perilaku Belajar Mahasiswa.", Jurnal Ilmiah Iqra', 2019 Publication	<1 %
22	docplayer.info Internet Source	<1 %
23	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
24	katriyahenggas.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
27	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
28	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
29	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
30	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
31	www.stkippgribl.ac.id Internet Source	<1 %

32	Submitted to Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung Student Paper	<1 %
33	shulhiyyahyayah.wordpress.com Internet Source	<1 %
34	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
35	ponpesaqalmandili.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	repository.wima.ac.id Internet Source	<1 %
37	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1 %
38	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
39	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
40	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
41	id.scribd.com Internet Source	<1 %
42	repository.unpar.ac.id Internet Source	<1 %

43	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
44	Abidin Abidin, Hafsa Hafsa. "PENGUNAAN MODEL EVALUASI RESPONSIVE STAKE PADA PROGRAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS VII MTS LABUAN BAJO KABUPATEN MANGGARAI BARAT", CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2019 Publication	<1 %
45	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
46	repository.iainambon.ac.id Internet Source	<1 %
47	kamboja-hitam.blogspot.com Internet Source	<1 %
48	ketutsusiladewi.blogspot.com Internet Source	<1 %
49	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
50	batoks.wordpress.com Internet Source	<1 %
51	e-journal.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
52	eprintslib.ummgl.ac.id	

Internet Source

<1 %

53

journal.staidenpasar.ac.id

Internet Source

<1 %

54

nurfitriyanielfima.wordpress.com

Internet Source

<1 %

55

Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas
Indonesia

Student Paper

<1 %

56

jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

57

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

<1 %

58

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

59

e-theses.iaincurup.ac.id

Internet Source

<1 %

60

eprints.stainsalatiga.ac.id

Internet Source

<1 %

61

jurmafis.untan.ac.id

Internet Source

<1 %

62

kadding.blogspot.com

Internet Source

<1 %

63

repository.uksw.edu

Internet Source

<1 %

64

Yuli Hardiana, Tri Andari, Ika Krisdiana.
"EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN
MEDIA ULAR TANGGA DAN MEDIA QUESTION
CARD TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA SMA DITINJAU DARI
ADVERSITY QUOTIENT (AQ) TAHUN AJARAN
2014 / 2015", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan
Matematika), 2015

Publication

<1 %

65

lib.um.ac.id

Internet Source

<1 %

66

labkonselingumk.blogspot.com

Internet Source

<1 %

67

Martin Martin, Toni Elmansyah, Fety Novianty.
"PENGUATAN NILAI KARAKTER DALAM
LAYANAN PENGUASAAN KONTEN UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI AKADEMIK
MAHASISWA", Sosial Horizon: Jurnal
Pendidikan Sosial, 2020

Publication

<1 %

68

Siti Mahmudah. "APPLICATION OF
MASTERING CONTENT SERVICES TO
INCREASE MATHEMATIC ACHIEVEMENT OF
STUDENT AT CLASS VII SMP NEGERI 2 METRO

<1 %

YEAR 2013/2014", GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling, 2016

Publication

69	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
70	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
71	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
72	imronfauzi.wordpress.com Internet Source	<1 %
73	jurnal.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
74	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1 %
75	kaltengpos.web.id Internet Source	<1 %
76	ojs.ikipmataram.ac.id Internet Source	<1 %
77	publikasi.unprimdn.ac.id Internet Source	<1 %
78	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %

79	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1%
80	smpnegeri10jakarta.net Internet Source	<1%
81	usahaberkah-luqman.blogspot.com Internet Source	<1%
82	www.kompasiana.com Internet Source	<1%
83	Fatur Rahman Al Isfahani, Sutijono Sutijono, Dimas Ardika Miftah Farid. "Traditional play therapy "Bancakan" efektif dalam mengurangi kejenuhan pembelajaran daring siswa SMA saat pandemi Covid-19", TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021 Publication	<1%
84	Wise Meilan, Salastri Rohiat, Hermansyah Amir. "PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA CALL CARD DAN TRUTH AND DARE", Alotrop, 2017 Publication	<1%
85	N Nelyahardi, Molia Prizunil. "Layanan Bimbingan Belajar dalam Mengurangi Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2016 Publication	<1%
86	adoc.pub Internet Source	

<1 %

87

downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com

Internet Source

<1 %

88

henipratiwikonselorcs.blogspot.com

Internet Source

<1 %

89

library.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

90

moam.info

Internet Source

<1 %

91

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

Exclude quotes OnExclude matches OffExclude bibliography On



Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA
UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K-1

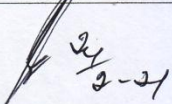

Kepada Yth. Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Bimbingan dan
Konseling FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Persetujuan Judul Skripsi**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Adelia
NPM : 1702080051
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Kredit Kumulatif : 134 SKS


IPK =3,72

Persetujuan Ket./Sekret.Prog.Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Penerapan Layanan Penguasaan Konten Melalui Model Teams Games Tournament untuk Mengatasi Kejuhan Belajar pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.	
	Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Diskusi untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Math pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.	
	Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik Public Speaking untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Siswa Kelas VIII MTs S Ulumul Qur'an Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu/ Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2021

Hormat Pemohon,


Dewi Adelia

Keterangan:

Dibuat rangkap3: - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/ Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**BADAN AL-ISLAM DAN KEMUHAMMADIYAHAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SERTIFIKAT KELULUSAN

Nomor : 2224 /II.3-AU/UMSU-BIM/F/ 2020

Diberikan Kepada:

Nama : DEWI ADELIA

NPM : 1702080051

Sebagai peserta ujian komprehensif mata kuliah Al-Islam dan Kemuhammadiyah yang diadakan pada hari/tanggal:

Rabu, 09 R. Akhir 1442H / 25 November 2020M

Dinyatakan

LULUS

Medan, 14 R. Akhir 1442 H
30 November 2020 M

**BADAN AL-ISLAM DAN KEMUHAMMADIYAHAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Ketua

Nur Rahmah Amini, M.Ag

Sekretaris

Rasta Kurniawati Br Pinem, M.A





SERTIFIKAT KOMPETENSI

Nomor : 2169/II.3-AU/UMSU/PUSKIIBI-UKK/F/2020

Dengan ini menyatakan bahwa,

DEWI ADELIA

NPM : 1702080051

Telah memenuhi persyaratan untuk kompetensi pada

UJI KOMPETENSI KEWIRAUSAHAAN

Medan, 10 Desember 2020



Ketua PUSKIIBI UMSU



Hj. DEWI ANDRIANY, S.E., M.M





Certificate of Achievement

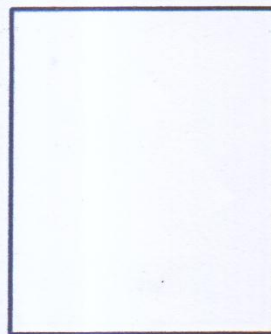
Nomor : 0911/II.3-AU/ST/UMSU-PBB/C/2021

This is to certify that

Dewi Adelia

NPM 1702080051

Has achieved the following scores on English Proficiency Test (EPT)
as a requirement of English skills competency



Head of Language Center



Rini Ekayati, SS, MA

Language Center
Head Office
Jl. Kapten Mochtar Basri No 3 Glugur Darat II
Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara 20238
Telp. 081361353617

Issued in Medan on February, 2021
This certificate is effective for 1 (one) year after issued



UMSU



Unggul - Cerdas - Terampil

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIC INDONESIA

I J A Z A H

SEKOLAH MENENGAH ATAS

PEMINATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

TAHUN PELAJARAN 2016/2017



Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Atas

Negeri 1 Stabat

Nomor Pokok Sekolah Nasional : *10201335*

Kabupaten/Kota *Langkat*

Provinsi *Sumatera Utara*

menerangkan bahwa:

nama : *DEWI ADELIA*

tempat dan tanggal lahir : *Stabat, 16 April 1999*

nama orang tua/wali : *Rusiadi*

Nomor Induk Siswa : *9597*

Nomor Induk Siswa Nasional : *9998416113*

nomor peserta Ujian Nasional : *10-005-395-6*

sekolah penyelenggara Ujian Sekolah : *SMA Negeri 1 Stabat*

sekolah penyelenggara Ujian Nasional : *SMA Negeri 1 Stabat*

LULUS

dari sekolah menengah atas setelah memenuhi seluruh kriteria sesuai dengan peraturan perundang-undangan.



Kabupaten Langkat, 2 Mei 2017
Kepala Sekolah,
RERWITO, S.Pd, M.Pd
DINAS PENDIDIKAN
NIP. *19660630 199202 1 001*




DN-07 Ma/13 0004598


**SEKOLAH MENENGAH ATAS
PEMINATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Nama : DEWI ADELIA
 Tempat dan Tanggal Lahir : Stabat, 16 April 1999
 Nomor Induk Siswa : 9597
 Nomor Induk Siswa Nasional : 9998416113

No.	Mata Pelajaran (Kurikulum 2013)	Nilai Rata-rata Rapor	Nilai Ujian Sekolah
Kelompok A			
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	88.00	97.00
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	83.00	90.00
3.	Bahasa Indonesia	88.00	96.00
4.	Matematika	82.00	78.00
5.	Sejarah Indonesia	84.00	86.00
6.	Bahasa Inggris	83.00	90.00
Kelompok B			
1.	Seni Budaya	80.00	88.00
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	81.00	92.00
3.	Prakarya dan Kewirausahaan	90.00	94.00
4.	Muatan Lokal		
	a.		
	b.		
	c.		
Kelompok C (Peminatan)			
1.	Geografi	86.00	98.00
2.	Sejarah	84.00	96.00
3.	Sosiologi	87.00	94.00
4.	Ekonomi	87.00	86.00
5.	Pilihan Lintas Minat/Pendalaman Minat		
	<i>Kimia</i>	79.00	90.00
	Rata-rata	84.43	91.07

Kabupaten Langkat, 2 Mei 2017
 Kepala Sekolah,

 PURWITO, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19660630 1992021001

TANDA BUKTI PEMBAYARAN
VIRTUAL ACCOUNT BILLING
PT. BANK NEGARA INDONESIA (Persero) Tbk.




ID REFERENSI : 502806
JENIS TRANSAKSI : Virtual Account Billing
TANGGAL DAN WAKTU TRANSAKSI : 03-Sep-2021 11:02:52
No.VA : 8241001702080051
Nama : DEWI ADELIA
DETAIL 1 : -
DETAIL 2 : -
DETAIL 3 : -
Total Tagihan : Rp 500.000
BIAYA ADMIN : Rp0
TOTAL BAYAR : Rp500.000
REKENING DEBET : -
STATUS : Sukses

RESI INI HARAP DISIMPAN BAIK-BAIK SEBAGAI BUKTI PEMBAYARAN YANG SAH

TTD DAN STAMP

(87722)





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
BIRO KEUANGAN

Tgl Transaksi 2020-08-10 02.16.04.000000
ID Tagihan BPP8JT6DLPS72016-1702080051
Nama DEWI ADELIA
No Induk 1702080051
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi Bimbingan Konseling (Pagi)
Bank Bank Rakyat Indonesia Syariah

Item Pembayaran

No	Deskripsi
1	BPP Per-tahun / Lunas

Jumlah
7.500.000

Total Dibayar
Terbilang

7.500.000
Tujuh juta lima ratus ribu rupiah

Petugas Penerima usp_H2H_PullPayment
User Cetak DEWI ADELIA
Tgl Cetak 2021-09-02 11.16.28