

Analisis Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Negeri 1 Gorontalo

Mohammad Fahmi Pulumoduyo¹, Sitti Suhada², Arif Dwinanto³, Eka Vickraien Dangkoa⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

⁴Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

Email: muhammadfahmi_s1pti2017@mahasiswa.ung.ac.id

Abstract

The learning process is pivotal in delivering materials from teachers to students. However, obstacles often render the learning process less effective, one of which is learning fatigue. Students' learning fatigue can be caused by various factors, such as the condition of the students, the classroom environment, the method used by the teacher in delivering the materials, and external factors outside of school. This leads to an ineffective learning process. Thus, this study aimed to determine the fatigue level among students and analyze the factors causing learning fatigue. It employed a mixed-method approach with a Concurrent Embedded Strategy, encompassing research focus and problem formulation, theoretical review, quantitative and qualitative data collection and analysis, data display, and conclusion drawing. Data on students' fatigue levels obtained through questionnaires indicated that nine students (14%) were in the low category, 43 students (68%) were in the moderate category, and 11 students (18%) were in the high category out of a total of 63 students. Meanwhile, qualitative analysis identified several factors causing learning fatigue, including monotonous learning material, teacher teaching strategi, ineffective class schedules, and lack of facilities and infrastructure. In conclusion, most students experienced moderate learning fatigue (68%), and there were four main factors causing fatigue: learning material, teachers' teaching strategies, learning hours, and lack of facilities and infrastructure.

Keywords: Informatics, Learning Fatigue, Mixed Method

Abstrak

Proses pembelajaran adalah aktivitas penting dalam penyampaian materi pelajaran dari guru ke siswa. Namun, sering terjadi kendala yang menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif, salah satunya adalah kejenuhan belajar. Kejenuhan belajar pada siswa bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kondisi siswa, lingkungan kelas, cara penyampaian materi oleh guru, dan faktor eksternal di luar sekolah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat kejenuhan serta menganalisis faktor penyebab kejenuhan belajar pada siswa. Metode yang digunakan adalah metode campuran dengan model terpadu bersama-sama (*Concurrent Embedded Strategy*), meliputi fokus dan rumusan masalah, kajian teori, pengumpulan dan analisis data kuantitatif serta kualitatif, analisis data kuantitatif dan kualitatif, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil Data tingkat kejenuhan siswa yang diperoleh melalui angket yang menunjukkan 9 siswa (14%) dalam kategori rendah, 43 siswa (68%) dalam kategori sedang, dan 11 siswa (18%) dalam kategori tinggi dari total 63 siswa. Sementara itu analisis kualitatif menunjukkan beberapa faktor penyebab kejenuhan belajar antara lain materi pembelajaran yang kurang diminati, strategi mengajar guru, jam pelajaran yang kurang efektif, dan kurangnya sarana prasarana. Kesimpulan penelitian di ketahui rata-rata siswa mengalami kejenuhan belajar dalam kategori sedang (68%). Serta empat faktor utama penyebab kejenuhan: materi pelajaran, strategi guru, jam pelajaran, dan kurangnya sarana prasarana.

Kata Kunci: Informatika, Kejenuhan Belajar, Metode Campuran

PENDAHULUAN

Kejenuhan belajar merupakan salah satu faktor penghambat terlaksananya proses pembelajaran yang baik. Menurut (Ritonga, 2021) Kejenuhan bisa meredam semangat belajar siswa. Jika tidak ditangani dengan tepat, kejenuhan belajar dapat berdampak negatif pada proses dan hasil belajar siswa. Kejenuhan dalam belajar dapat mempengaruhi berbagai aspek pada proses pembelajaran, salah satunya adalah minat belajar. Menurut (M Berutu dan M Tambaun, 2018) Minat untuk belajar memiliki peran yang besar, karena minat belajar siswa merupakan faktor dalam menentukan keaktifan siswa.

Kejenuhan belajar jika dialami seorang siswa yang sedang dalam proses belajar dapat membuat siswa merasa telah memubazirkan usaha belajarnya, Menurut Muhibbin Syah (dalam Andriani, Dkk. 2021) Kejenuhan yang dialami siswa bisa menyebabkan usaha belajar yang dilakukan menjadi sia-sia ini disebabkan sebuah proses (akal) yang tidak bekerja sebagaimana mestinya dalam memproses kumpulan informasi atau pengalaman yang baru diperoleh.

Kejenuhan dalam pembelajaran sendiri terjadi ketika peserta didik merasa kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus dengan intensitas yang sama yang menyebabkan pembelajar menjadi monoton serta ditambah dengan tidak adanya pembaharuan dalam sistem yang dilalui. Menurut (Pawicara dan Conilie, 2020) Kejenuhan dalam proses pembelajaran dapat berakibat terhadap turunnya konsentrasi serta daya serap dari intisari materi yang disajikan. Karena kejenuhan merupakan letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang terjadi secara berkelanjutan.

Faktor eksternal dan internal pun dapat menjadi penyebab kejenuhan, menurut (Pawicara dan Conilie, 2020) faktor eksternal yang mempengaruhi kejenuhan antara lain persaingan ketat serta menuntut pola pikir yang berat serta durasi waktu dan banyaknya materi yang harus dicerna otak sehingga dapat menimbulkan kejenuhan, sedangkan dari sisi internal merupakan perasaan yang dialami oleh individu yang merasa keletihan yang dapat menimbulkan kehilangan motivasi dalam pembelajaran.

Melalui wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Gorontalo, guru pengajar menyampaikan bahwa siswa-siswa yang ada dikelas untuk mata pelajaran informatika memiliki ketertarikan untuk mengikuti pelajaran. namun tidak jarang beberapa siswa mulai tidak fokus pada pelajaran, hal ini bisa didasari berbagai faktor. Menurut (Rahma, R. O., dkk. 2022) Konsentrasi merupakan hal yang sulit diterapkan, karena banyak faktor yang memengaruhi kemampuan peserta didik untuk berkonsentrasi, salah satunya adalah perasaan kejenuhan.

Pembelajaran yang sedianya ditargetkan memiliki untuk meningkatkan kualitas belajar menjadi kurang maksimal dengan adanya kejenuhan dalam proses pembelajaran. untuk mengetahui secara analisis mendalam, penelitian ini dilakukan untuk melihat serta mengetahui penyebab kejenuhan yang ada pada siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian menggunakan *mixed-method Model Terpadu Bersama-sama (Concurrent Embedded Strategy)*. Pada penelitian ini data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan dalam waktu yang sama. Kemudian data dianalisis bersama-sama sehingga dapat dihasilkan data yang akan disandingkan dan akan saling mendukung satu sama lain. metode analisis data untuk data kualitatif menggunakan *Miles-Huberman*. Tahapan penelitian meliputi 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, 4) pengambilan kesimpulan.

Dalam analisis data kuantitatif tingkat kejenuhan siswa, menggunakan instrumen kejenuhan belajar yang dikembangkan oleh Mubair Agustin dengan koefisien item validitasnya telah diukur sebesar 0,914 dengan 86 butir item serta koefisien reliabilitas $R_{xx} = 0.862$. Pengukuran instrumen pada penelitian ini menggunakan skala Guttman dengan skor 1 dan 2, jumlah total pernyataan sebanyak 86 item. Deskripsi yang disajikan adalah data secara umum dari kejenuhan (*Burnout*) belajar yang meliputi: skor minimal, skor maksimal, mean dan standar deviasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa

Penelitian dilakukan dengan mengambil sampel pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, tepatnya kelas X-Pemasaran 1 dan X-Pemasaran 3, yang berjumlah 63 siswa atau 2.76% dari total 2246 siswa SMK Negeri 1 Gorontalo (Dapodikbud, 2024)

Tabel 1. Data Siswa

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	X-Pemasaran 1	14	14	28
2.	X-Pemasaran 3	15	20	35
	Total			63

Penyajian data kejenuhan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan melalui angket. Dalam mendeskripsikan data penelitian ini penulis menggunakan analisis data Guttman dengan skor 1 dan 2. Jumlah pertanyaan sebanyak 86 item pertanyaan yang dibagikan melalui google form. Data disajikan secara umum meliputi skor minimal, skor maksimal, mean dan standar deviasi.

Tabel 2. Deskripsi Data kejenuhan Siswa

Variabel	Jumlah Item	Statistik	Hipotetik
Kejenuhan Belajar	86	Skor Minimum	0
		Skor Maksimal	86
		Mean	43
		Standar Deviasi	12,71

Berdasarkan tabel 2, diketahui nilai skor maksimal dari data kejenuhan belajar yakni 86 poin dan untuk nilai standar deviasi yang diperoleh yaitu 12.71. Sehingga data kemudian dapat dikategorikan dengan batasan skor yakni <14.92 masuk kategori rendah, skor $14.92 - 40.35$ masuk kategori sedang, serta skor >40.35 masuk kategori tinggi.

Nilai distribusi frekuensi data kejenuhan siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Kejenuhan Siswa

No	Kriteria	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	>40.35	11	18%	Tinggi
2	$14.92 - 40.35$	43	68%	Sedang
3	<14.92	9	14%	Rendah
	Total	63	100%	

Dari data yang diperoleh melalui kuisioner 63 siswa kelas X-Pemasaran 1 dan X-Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Gorontalo, diketahui 9 siswa (14%) mempunyai tingkat

kejenuhan belajar kategori rendah, 43 siswa (68%) mempunyai tingkat kejenuhan belajar sedang, serta terdapat 11 siswa (18%) yang mengalami tingkat kejenuhan belajar tinggi. Dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar siswa kelas X-Pemasaran 1 dan X-Pemasaran 3 SMK Negeri 1 Gorontalo masuk kategori sedang dengan 43 siswa (68%) dari total 63 siswa yang di uji.

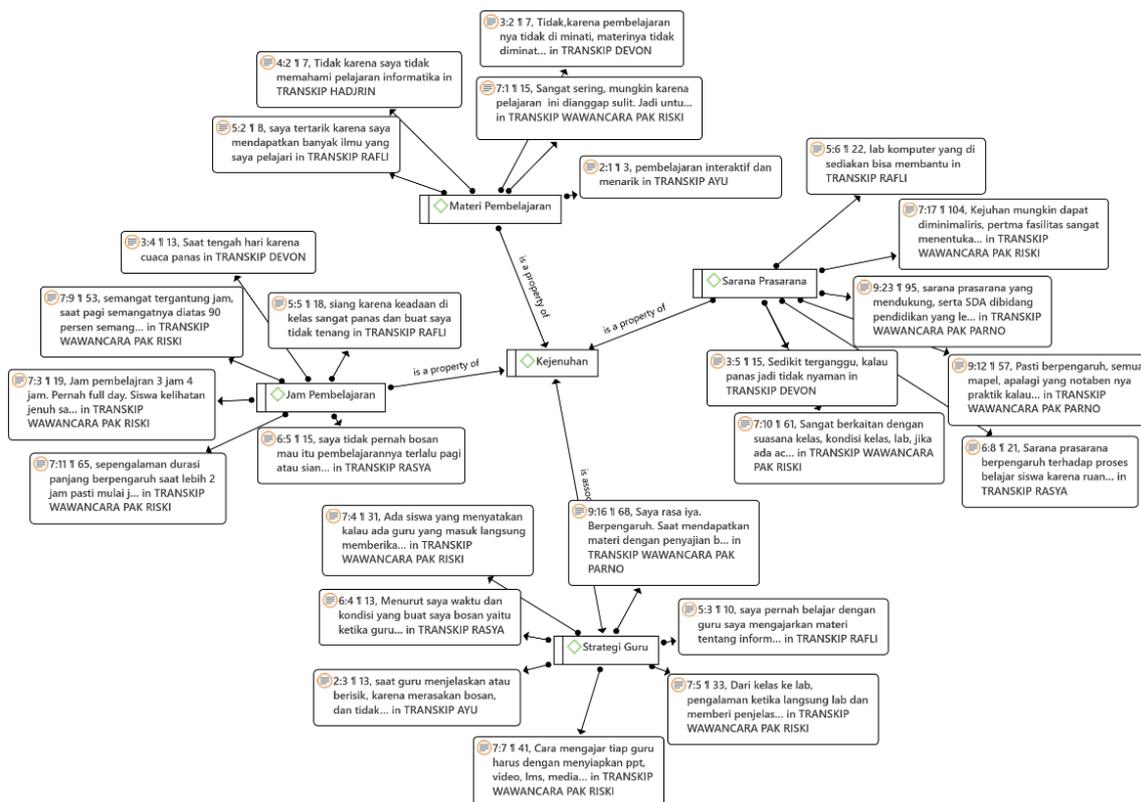
Hasil Analisis kejenuhan Belajar Siswa

Data yang dikumpulkan untuk analisis kejenuhan belajar siswa mencakup wawancara dengan guru dan siswa. Penentuan sampel pada siswa menggunakan *Purposive Sampling* atau sampling pertimbangan, dimana penulis memilih subjek secara sengaja karena dianggap mampu memberikan informasi yang berguna untuk penelitian. Menurut Sugiyono (2017) *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan.

Reduksi Data, dari wawancara dengan Pak Parno Tuu dan Pak Risal Pakaya, kejenuhan belajar siswa sering terjadi pada jam terakhir dan mata pelajaran sulit seperti pemrograman. Guru menggunakan berbagai metode untuk menjaga fokus siswa, seperti ice breaking, video pembelajaran, dan apresiasi. Fasilitas yang memadai dan interaksi yang baik sangat penting. Durasi pelajaran yang panjang dan banyaknya tugas juga menyebabkan kejenuhan. Diperlukan pelatihan guru dan peningkatan fasilitas untuk mendukung pembelajaran yang efektif.

Reduksi Data Wawancara Siswa, Para siswa memiliki pandangan yang beragam tentang pelajaran informatika, namun secara umum menilai mata pelajaran ini menarik dan bermanfaat, meskipun kejenuhan dan minat mereka bervariasi. Rafli Aditya Putra Antu menilai informatika positif karena memberikan pengalaman belajar yang menarik, meskipun terkadang merasa jenuh ketika sakit atau terganggu oleh teman. Suhu kelas yang panas mengurangi kenyamanan, tetapi lab komputer sangat membantu dalam proses belajar. Annas Rasya Usman menganggap informatika sebagai kemajuan teknologi yang menarik dengan persiapan minimal. Ia merasa jenuh saat pembelajaran hanya berupa rangkuman tanpa penjelasan, namun tetap bersemangat belajar informatika. Kondisi kelas penuh semangat dan fasilitas mendukung pembelajaran. Devon Daud tidak terlalu tertarik pada informatika karena materi yang tidak diminati. Ia merasa jenuh saat cuaca panas, tetapi kondisi kelas dianggap baik. Devon jarang berinteraksi dengan guru atau teman, meskipun fasilitas tetap mendukung proses belajar. Sri Wahyuni Achmadi menilai informatika interaktif dan menarik, dengan persiapan menggunakan kemampuan logika. Kejenuhan muncul jika guru terlalu lama menjelaskan atau suasana kelas berisik. Kondisi kelas bervariasi, tetapi fasilitas sangat mendukung pembelajaran. Hazrin Abdjul menganggap informatika bagus tetapi sulit. Ia tidak memiliki persiapan khusus atau pengalaman berkesan, dan tidak tahu apakah kejenuhan mempengaruhi pembelajaran. Kondisi kelas agak ribut dengan minim interaksi, dan tidak ada saran tambahan. Zelita Butola menilai informatika positif karena belajar hal baru tentang komputer. Kejenuhan terjadi saat materi sulit dipahami, dan kondisi kelas bervariasi. Ia aktif berinteraksi dengan guru dan teman, serta merasa fasilitas sangat membantu pembelajaran. Secara keseluruhan, siswa mengakui pentingnya fasilitas yang memadai dan interaksi yang baik dalam pembelajaran informatika, meskipun tingkat kejenuhan dan minat mereka bervariasi tergantung pada individu dan kondisi kelas.

Penyajian data, dari data wawancara yang telah dikumpulkan, kemudian disederhanakan pada proses reduksi data. Penyajian data wawancara menggunakan bantuan aplikasi Atlas TI.



Gambar 1. Network Knowledge

Dari hasil wawancara, ditemukan 4 faktor yang berpengaruh dalam munculnya kejenuhan antara lain;

1) Materi Pembelajaran, Dalam kurikulum merdeka, pelajaran informatika merupakan pelajaran wajib, termasuk bagi siswa non-kejuruan informatika. Hal ini berpotensi menimbulkan kejenuhan belajar, terutama karena siswa di luar kejuruan informatika sering kurang tertarik. Pak Parno, seorang guru, mencatat bahwa siswa sering merasa jenuh dengan materi yang tidak mereka minati, meskipun materi tersebut harus diberikan sesuai kurikulum (Parno, Guru. Hasil Wawancara. 2024). Siswa seperti Zelita dan Devon juga menyatakan bahwa minat mereka terhadap informatika tergantung pada pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, yang sering kali tidak diminati (Zelita, Siswa. Hasil Wawancara. 2024; Devon, Siswa. Hasil Wawancara. 2024). Namun, beberapa siswa menemukan ketertarikan dalam pelajaran ini. Rafli, misalnya, merasa tertarik pada informatika karena mendapatkan banyak pengalaman dan bekal untuk masa depan (Rafli. Siswa. Hasil Wawancara. 2024). Pak Parno juga mencatat bahwa meskipun beberapa siswa tidak tertarik, masih ada yang merasa nyaman dengan materi yang disajikan dengan cara yang sederhana dan menantang (Parno, Guru. Hasil Wawancara. 2024).

Menurut Pak Risal, materi informatika yang sulit sering kali menimbulkan rasa jenuh di kalangan siswa. Ia mencatat bahwa hanya sebagian kecil siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dalam kelasnya (Risal, Guru. Hasil Wawancara. 2024). Pak Parno menambahkan bahwa cara penyajian materi sangat mempengaruhi minat siswa. Dengan menggunakan berbagai model pembelajaran seperti ice breaking atau kuis, guru dapat menghidupkan kembali suasana kelas dan menjaga perhatian siswa (Parno. Guru. Hasil Wawancara. 2024).

2) Strategi Guru, Strategi pengajaran guru sangat mempengaruhi tingkat kejenuhan siswa. Menurut Wangge (2021), strategi adalah rencana tindakan untuk mencapai tujuan tertentu,

sementara metode adalah langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Pak Parno menjelaskan bahwa berbagai trik digunakan untuk menjaga keefektifan pembelajaran, terutama saat siswa mulai mengantuk (Parno, Guru. Hasil Wawancara. 2024). Pak Risal menekankan pentingnya mencari metode baru yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Ia berusaha membuat siswa memahami materi secara perlahan tanpa memberikan tugas yang terlalu sulit (Risal, Guru. Hasil Wawancara. 2024). Penyajian materi yang baik juga penting untuk meningkatkan motivasi siswa (Parno, Guru. Hasil Wawancara. 2024). Siswa seperti Annas dan Sri Wahyuni mencatat bahwa mereka merasa jenuh saat metode pengajaran tidak menarik, seperti hanya merangkum atau penjelasan panjang tanpa interaksi (Annas. Siswa. Hasil Wawancara. 2024; Sri Wahyuni. Siswa. Hasil Wawancara. 2024). Pak Parno juga mencatat bahwa pemberian *ice breaking* atau kuis di sela-sela pembelajaran sangat efektif untuk menetralkan suasana kelas dan menjaga fokus siswa (Parno. Guru. Hasil Wawancara. 2024).

3) Jam Pelajaran, Jadwal pelajaran juga mempengaruhi tingkat kejenuhan siswa. Pak Parno mencatat bahwa siswa sering merasa jenuh saat pelajaran informatika ditempatkan di jam-jam terakhir, yang kurang optimal untuk belajar (Parno, Guru. Hasil Wawancara. 2024). Menurut teori jam biologis, kondisi biopsikososial sangat berpengaruh pada produktivitas individu. Pada jam-jam tertentu, seperti siang hari, kondisi ini kurang optimal untuk belajar (Deskimo, 2022). Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa jenuh saat siang hari karena kondisi kelas yang panas (Rafli. Siswa. Hasil Wawancara. 2024). Pak Risal juga mencatat bahwa siswa mulai merasa jenuh setelah dua jam pertama pembelajaran (Risal, Guru. Hasil Wawancara. 2024).

4) Sarana Prasarana, Ketersediaan sarana prasarana yang memadai sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Annas mencatat bahwa ruang kelas, alat belajar, dan perpustakaan yang nyaman sangat penting untuk pembelajaran (Annas. Siswa. Hasil Wawancara. 2024). Zelita juga menyatakan bahwa lab komputer sangat membantu proses pembelajaran (Zelita. Siswa. Hasil Wawancara. 2024). Pak Risal menambahkan bahwa fasilitas yang baik, seperti AC/kipas yang berfungsi dan koneksi internet yang baik, sangat penting untuk menjaga semangat belajar siswa (Risal, Guru. Hasil Wawancara. 2024). Pak Parno juga mencatat bahwa fasilitas yang memadai sangat penting untuk mendukung pembelajaran, dan dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa (Parno. Guru. Hasil Wawancara. 2024).

Secara keseluruhan, kejenuhan belajar dapat diminimalisir dengan penyusunan materi yang menarik, strategi pengajaran yang efektif, penjadwalan pelajaran yang sesuai dengan jam biologis siswa, dan penyediaan sarana prasarana yang memadai. Guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa.

Pembahasan

Dari 63 siswa yang diangket, 68% (43 siswa) menunjukkan tingkat kejenuhan belajar sedang, 14% (9 siswa) berada pada kategori rendah, dan 18% (11 siswa) mengalami kejenuhan belajar tinggi. Jika dilihat per kelas, pada kelas X-Pemasaran 1, 18% (5 siswa) mengalami kejenuhan tinggi dan 82% (23 siswa) berada dalam kategori sedang dari total 27 siswa. Di kelas X-Pemasaran 3, distribusinya adalah 26% (9 siswa) dengan kejenuhan rendah, 17% (6 siswa) dengan kejenuhan tinggi, dan 57% (20 siswa) dalam kategori sedang.

Materi pembelajaran sering kali terkait dengan kejenuhan belajar siswa. Kejenuhan ini bisa disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran, ketidakrelevanan materi dengan kebutuhan siswa, atau kurangnya keterlibatan siswa. Penelitian menunjukkan

bahwa siswa tertarik pada materi yang relevan, namun sebagian merasa tidak tertarik jika materi tidak sesuai dengan kejuruan yang dipilih. Strategi pengajaran yang berfokus pada interaksi siswa, aplikasi praktis materi, dan penggunaan beragam sumber daya dapat mengurangi kejenuhan. Guru perlu mencoba berbagai cara dan menggunakan sumber daya yang tersedia untuk memastikan proses pembelajaran tetap efektif, dengan mempertimbangkan kondisi tiap siswa yang berbeda dalam satu kelas.

Strategi Guru, Guru memiliki peran penting dalam mencegah kejenuhan belajar siswa. Haidir dan Salim (2012) menyebutkan bahwa penyampaian materi yang tidak menarik bisa membuat siswa bosan dan kehilangan motivasi. Strategi guru yang efektif meliputi penggunaan gaya belajar berbeda, metode pembelajaran inovatif, dan pendekatan yang melibatkan siswa aktif. Firmansyah (2017) mengidentifikasi indikator strategi guru: memberikan motivasi, pemahaman, dan apresiasi kepada siswa. Mengetahui kondisi kelas sangat penting untuk merancang strategi yang efektif.

Jam pelajaran yang terlalu pagi atau terlalu siang dapat memicu kejenuhan belajar. Pada pagi hari, siswa mungkin masih mengantuk dan belum siap belajar, sedangkan pada siang hari, mereka mungkin sudah lelah dan kurang konsentrasi. Lestari (2015) menyatakan bahwa siswa cenderung lebih fokus pada pagi hari, tetapi beberapa siswa mungkin lebih suka belajar di siang atau sore hari.

Sarana prasarana, seperti laboratorium komputer, penting dalam menunjang proses belajar dan mengurangi kejenuhan. Laboratorium komputer memungkinkan siswa mengaplikasikan pengetahuan teoritis ke dalam konteks praktis, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Piaget dalam teori kognitif menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan Sutarto (2017). Sianturi, dkk. (2023) menegaskan bahwa sarana prasarana merupakan indikator penting kualitas sekolah dan minat siswa dalam belajar. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dan interaktif, laboratorium komputer dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan di lapangan serta hasil analisis tentang kejenuhan siswa pada mata pelajaran informatika, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. 1) Tingkat kejenuhan siswa kelas X-Pemasaran 1 dan X-Pemasaran 3 berdasarkan pembagian angket berada pada rentang kategori sedang, dengan rincian dari 63 orang siswa 9 orang siswa masuk kategori rendah (14%), 43 orang siswa masuk kategori sedang (68%), dan 11 orang siswa masuk kategori tinggi (18%) dari total 63 orang siswa. 2) Analisis pada penelitian menemukan empat faktor utama yang mempengaruhi kejenuhan siswa X-Pemasaran 1 dan X-Pemasaran 3 yaitu materi pelajaran, jam atau waktu pelajaran diberikan, penggunaan strategi yang tepat dari guru kepada siswa dengan memperhatikan kondisi siswa, serta ketersediaannya sarana prasarana laboratorium komputer dalam menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dapodikbud. (2024). *SMK NEGERI 1 GORONTALO*. Retrieved 3 24, 2024, from SEKOLAH KITA: <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/p-rofil/e7c5b961-b5a9-4d38-a242-86d18af1f3ab>
- Deskimo. (2022, 04 16). *Jam Biologis Tubuh: Waktu Terbaik Untuk Bekerja Dan Tidur*. Retrieved 04 19, 2024, from Deskimo: <https://www.deskimo.com/id/blog/jam-biologis-tubuh-waktu-terbaik-untuk-bekerja-dan-tidur/#:~:text=Jam%20biologis%20adalah%20mekanisme%20pengaturan,tubuh%20dalam%20siklus%2024%20jam.>
- Firmansyah, T. W. (2017). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Talang Ubi Pendopo.
- Fitri Andriani, dkk. (2021, Agustus). Analisis Kejenuhan Belajar Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1. *BIKONS: Bimbingan dan Konseling, 1*.
- Haidir, & Salim. (2012). *Strategi Pembelajaran Suatu Pendekatan Bagaimana*. Medan: Perdana Publishing.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*.
- M Berutu dan M Tambaun. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil. *Jurnal Biolokus*, 109.
- Maria Yuliana Wangge, A. P. (2021). Strategi Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Daring Pada. *urnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)* .
- Putri Bunga Darmayanti Sianturi, A. L. (2023). Pengaruh Sarana dan Prasarana Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Pematang Siantar. . *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*.
- Ramadhani Oktavia Rahma, Vita Rahmawati, Agung Setyawan. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar. *Jurnal PANCAR: Pendidik Anak Cerdas dan Pintar*.
- Ritonga, M. (2021). Efektivitas Ice Breaking dalam Mengurangi Kejenuhan Peserta Didik Mempelajari Bahasa Arab. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 112-138.
- Ruci Pawicara dan Maharani Conilie. (2020, Juni). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di Tengah Pandemi Covid-19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 29-38.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Afabet.
- Sutarto. (2017, 12 28). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *ISLAMIC COUNSELING: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*.