

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU U“NO...KEJENUHAN BELAJAR” UNTUK SISWA
SMP NEGERI 3 BABAT**

***THE DEVELOPMENT OF U“NO..STUDENT BURNOUT” CARD FOR JUNIOR HIGH
SCHOOL 3 BABAT STUDENTS***

Yoga Kusuma

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email (yoga.kusum4@gmail.com)

Dra. Titin Indah Pratiwi, M.Pd.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email (titinindahpratiwi@yahoo.co.id)

Abstrak

Karena banyaknya tuntutan dalam pembelajaran, antara lain tuntutan prestasi, penguasaan materi, dll, kurangnya kreasi dalam penyampaian oleh guru dan bahkan cenderung monoton, menyebabkan banyak dari siswa SMP yang merasa tertekan. Dari tekanan tersebut kemudian timbul kejenuhan dalam belajar, yang menjadikan siswa kurang termotivasi, dan malas dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan di SMPN 3 Babat, siswa mengalami kejenuhan belajar ditandai dengan sering keluar masuk kelas ketika pembelajaran di kelas berlangsung, kurangnya motivasi untuk aktif di kelas, dan kurang memperhatikan guru dengan melakukan kegiatan lain di kelas. Siswa mengalami kejenuhan belajar disebabkan karena keletihan akibat banyaknya kegiatan, kurangnya variasi dalam menyampaikan materi oleh guru, dan pengaruh kondisi dan lingkungan siswa. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media kartu U“NO..Kejenuhan Belajar” yang memenuhi kriteria dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Berdasarkan hasil uji validasi kepada ahli media, media kartu U“NO..Kejenuhan Belajar” untuk siswa memperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 100%, kriteria kelayakan sebesar 96,87%, kriteria ketepatan sebesar 92,5%, dan kriteria kepatutan sebesar 100%. Rata-rata dari keseluruhan kriteria adalah 97,3%. Dan hasil uji validasi kepada ahli Bimbingan Konseling, diperoleh presentase dengan kriteria kegunaan sebesar 92,5%, kriteria kelayakan sebesar 80,35%, kriteria ketepatan sebesar 82,7%, dan kriteria kepatutan sebesar 87,5%. Rata-rata dari keseluruhan kriteria tersebut adalah 83,2%. Sedangkan untuk hasil uji ahli lapangan (konselor) diperoleh persentase dengan kriteria kegunaan sebesar 100%, kriteria kelayakan sebesar 96,4%, kriteria ketepatan sebesar 94,2%, dan kriteria kepatutan sebesar 96,4%. Rata dari keseluruhan kriteria adalah 96,75%. Dari hasil tersebut, jika dibandingkan dengan kriteria akseptabilitas menurut Mustaji (2005. dalam Fitri, 2015), telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media kartu U“NO..Kejenuhan Belajar” telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci: Kartu UNO, Kejenuhan Belajar

Abstract

Because of many demand on study (like achievement demand, mastery of lesson , etc), low on creativity to teach by teacher and moreover monotonous, causing students on junior high school are suppressed. That pressure causing the student burnout, makes students be low on motivation and lazy to follow lesson. Based on preliminary studies at SMPN 3 Babat, students are experiencing the student burnout that signed by enter-out of class, low on motivation to be active at class, and low on paying attention to teacher even doing else. The student burnout is caused by tired result of activities, low on various teaching by teacher, and influence of circle's students. The purpose of this research is to develop U“NO..Burnout Students” cards that fulfill acceptability criteria using Borg and Gall's (1983) research and development that adapted for research requirement.

Based on result of validation test of media expert, obtained the average percentage of usability criteria 100%, feasibility criteria 96,87%, accuracy criteria 92,5%, propriery criteria 100%. The average of all criteria is 97,3%. And result of validation test of Guidance and Counseling expert, obtained percentage of usability criteria 92,5%,

feasibility criteria 80,35%, accuracy criteria 82,7%, proprierty criteria 87,5%. The average of all criteria is 83,2%. Whereas result of Guidance and Counseling field expert, obtained percentage of usability criteria 100%, feasibility criteria 96,4%, accuracy criteria 94,2%, and proprierty criteria 96,4%. The average of all criteria is 96,75%. From the result, if compared to acceptability criteria refer to Mustaji (2005. in Fitri, 2015), has fulfilled by very good and no need to repair criteria. So, can be concluded that U"NO..Burnout Students" cards has fulfilled acceptability criteria.

Keywords: UNO Card, Student Study

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting dalam penentuan tinggi rendahnya mutu sumber daya manusia. Karena pendidikan merupakan proses yang kompleks dan seiring dengan perkembangan manusia. Dalam pendidikan selalu ada hal yang menarik untuk dipelajari dan dikembangkan. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses pembelajaran.

Situasi pendidikan di Indonesia pada dewasa ini sedemikian rupa hingga kebutuhan anak dan anak muda untuk bersekolah begitu besarnya hingga sekolah-sekolah yang ada tidak dapat menampungnya lagi. Seleksi menjadi begitu ketat hingga anak-anak yang tidak tergolong bodoh tetapi sangat pandai terpaksa tidak bisa melanjutkan sekolahnya. Karena kesempatan kerja juga tidak banyak maka akhirnya banyak remaja tidak menentu nasibnya. Banyak yang mengalami frustrasi dan melakukan hal-hal negatif. Masalah sekolah ini merupakan masalah remaja yang serius yang di Indonesia masih memerlukan pengentasan yang tepat.

Hampir semua orang tua di Indonesia mengharapkan anaknya pandai di sekolah. Mereka yang mampu ingin anaknya menjadi sarjana. Seakan-akan dengan modal kepandaian seseorang dijamin akan berhasil dalam hidupnya.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran di sekolah kebanyakan menjadi sebuah tekanan psikologis bagi peserta didik. Pemenuhan standar nilai, tugas yang sulit, metode pengajaran yang statis dan berorientasi pada standar nilai menjadikan pengalaman stress bagi siswa.

Menurut Chang, Rand, & Srunk (Dalam Aypay, 2011) a quite large of studies on school personel assume that school alone might be a factor that produces stress. Bahwa sejumlah besar studi pada personil sekolah berasumsi bahwa sekolahlah yang mungkin menjadi faktor yang menjadikan stress. Aypay (2011) menyatakan dalam proses pembelajaran, stress muncul dari pelajaran di kelas, tugas mata pelajaran, atau tekanan psikologis lainnya yang dapat menghantarkan pada kelelahan emosional, kecenderungan berkurangnya reaksi emosional dan fisik (desensitization), dan rasa berprestasi rendah. Pendapat tersebut memberikan sinyal bahwa

perlu ada perhatian lebih jika gejala stress mulai muncul dalam proses pembelajaran.

Kondisi masa remaja yang menurut dikenal dengan masa rentan "badai dan tekanan" (storm and stress), menambah keyakinan bahwa perlu adanya perhatian lebih terhadap stress yang dialami siswa. Hal ini akan menjadi bahaya karena tidak menutup kemungkinan, pengalaman stress di sekolah akan memicu munculnya dampak lain yang lebih parah. Pengalaman stress siswa tersebut jika dibiarkan berkepanjangan akan memunculkan dampak baru dalam efek jangka panjang, stress sekolah dapat menyebabkan gejala kejenuhan (Burnout Syndrom).

Menurut Freduenberger (dalam Aypay, 2011) mendefinisikan burnout as failure, attrition or exhaustion as a result of the excessive use of power, energy, and other individual sources. Burnout merupakan suatu kegagalan, pengurangan atau keletihan akibat dari kelebihan penggunaan tenaga, energi, dan sumber individu.

Burnout yang selanjutnya disebut sebagai kejenuhan merupakan akibat dari tingginya tuntutan sekolah dan pendidikan pada siswa. Selain itu dalam proses pembelajaran, kejenuhan tersebut dihasilkan dari pelajaran serta tekanan psikologis lainnya dalam belajar. Sehingga berdampak pada siswa enggan untuk hadir di kelas, motivasi belajar yang menurun, menjadikan siswa kejenuhan secara emosional, dan kurangnya keaktifan siswa.

Kejenuhan belajar dapat pula memberikan dampak pada prestasi akademik belajar siswa (Yang, 2004). Siswa yang mengalami kejenuhan belajar prestasinya akan menurun walaupun kegiatan belajar dilakukan secara rutin. (dalam Sulfiyah, 2014)

Seperti halnya di SMP Negeri 3 Babat, siswa cenderung jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditandai dengan seringnya siswa yang keluar-masuk ketika pembelajaran berlangsung dan kurangnya motivasi untuk aktif di kelas. Selain itu, siswa cenderung kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru dan melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman ketika di kelas.

Berdasarkan pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara terhadap konselor di SMPN 3 Babat, banyak faktor yang menjadi pemicu timbulnya kejenuhan belajar pada siswa. Diantaranya, siswa merasa kurang motivasi untuk aktif ketika pelajaran berlangsung. Hal tersebut karena kurangnya variasi dalam menyampaikan materi pelajaran oleh guru, sehingga terkesan monoton. Banyaknya kegiatan siswa menyebabkan siswa merasa kelelahan, mulai dari kegiatan ekstrakurikuler yang ada hampir setiap hari dan siswa diwajibkan memilih 2 kegiatan ekstrakurikuler untuk diikuti, sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa menjadi kurang semangat.

Siswa di SMPN 3 Babat tersebut juga dapat dikatakan sebagai siswa "sisa" dari sekolah lain. Mereka pun banyak yang berpikir bahwa mereka adalah siswa "buangan", sehingga dalam mengikuti pembelajaran di sekolah mereka hanya "apa adanya" tanpa motivasi lebih untuk bersaing dalam prestasi.

Selain itu, mayoritas siswa di SMPN 3 Babat berasal dari daerah pelosok dan dari golongan ekonomi menengah kebawah. Ditambah pula lingkungan di sekitar rumah mereka tersebut cenderung mempengaruhi siswa untuk bermain. Sehingga ketika mereka mengikuti pelajaran yang kurang menarik, akibatnya mereka sering mengalami kejenuhan di kelas.

Sejauh ini, dalam menangani kejenuhan belajar pada siswa di sekolah tersebut adalah dengan melakukan konseling individu oleh konselor. Sehingga peneliti merasa perlu adanya cara lain untuk membantu siswa dalam mengurangi kejenuhan belajarnya.

Berangkat dari fenomena tersebut, peneliti ingin membantu siswa dalam mengurangi kejenuhan belajar yang dialami mereka. Sehingga peneliti mengembangkan suatu media kartu Uno. Kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" yang akan dikembangkan merupakan jenis media visual yang mengandung unsur materi, memiliki aturan permainan dan dikemas agar mampu mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran akan mampu mengurangi kejenuhan siswa. Seperti menurut Erikson permainan adalah salah satu fungsi ego, sebuah upaya untuk mensinkronkan proses-proses badaniah dan sosial dengan self (diri). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu atau barang yang digunakan untuk bermain. Maka media yang akan dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif bagi siswa dalam mengurangi kejenuhan belajar. Peneliti beranggapan bahwa penelitian ini layak dilakukan karena belum ada

penelitian sebelumnya yang menggunakan media tersebut untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa SMPN 3 Babat peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall (1983).

Namun, dalam penelitian pengembangan, Putra (2013. dalam Maslahah, 2015) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan bersifat fleksibel dan bukan merupakan jenis penelitian yang tunggal atau homogen, sehingga peneliti dapat melakukan modifikasi pada model penelitian untuk menyesuaikan tujuan, keterbatasan dan kebutuhannya. Oleh karena itu, dalam pengembangan media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" ini, peneliti menyederhanakan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan produk awal
4. Uji validasi ahli
5. Evaluasi dan revisi
6. Uji coba ahli lapangan (konselor) produk
7. Evaluasi dan revisi
8. Produk akseptabilitas

Dimana penelitian tidak sampai melakukan uji lapangan dalam skala kecil maupun skala besar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket penilaian yang digunakan untuk mengetahui akseptabilitas produk yang dikembangkan. Uji validasi produk dilakukan oleh:

1. Validasi ahli media, yaitu Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd selaku dosen jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Unesa.
2. Validasi ahli BK yang terdiri dari dua orang yaitu :
 - a) Drs. Mochamad Nursalim, M.Si selaku dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Unesa.
 - b) Denok Setyowati, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku dosen jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP Unesa.
3. Validasi ahli pengguna (Guru BK), yaitu Helmi Setiawan, S.Pd. selaku guru Bimbingan dan Konseling SMPN 3 Babat.

Dalam penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti terdiri dari analisis deskriptif prosentase untuk data kuantitatif dan analisis isi untuk data kualitatif. Analisis deskriptif prosentase untuk data kuantitatif digunakan untuk

mengetahui penilaian dari instrumen uji ahli dan uji pengguna. Sedangkan analisis isi untuk data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli dan ahli lapangan (konselor) untuk memperbaiki dan merevisi media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan dan Hasil Pengembangan

a. Pengumpulan informasi awal

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan literatur-literatur terkait tentang kepastakaan variabel dan melakukan pengumpulan data untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa di SMPN 3 Babat. Dalam pengumpulan data tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan wawancara pada konselor dan pengamatan pada siswa secara tidak terstruktur.

Berdasarkan pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara terhadap konselor di SMPN 3 Babat, banyak faktor yang menjadi pemicu timbulnya kejenuhan belajar pada siswa. Diantaranya, siswa merasa kurang motivasi untuk aktif ketika pelajaran berlangsung. Hal tersebut karena kurangnya variasi dalam menyampaikan materi pelajaran oleh guru, sehingga terkesan monoton. Banyaknya kegiatan siswa menyebabkan siswa merasa kelelahan, mulai dari kegiatan ekstrakurikuler yang ada hampir setiap hari dan siswa diwajibkan memilih 2 kegiatan ekstrakurikuler untuk diikuti, sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa menjadi kurang semangat.

Siswa di SMPN 3 Babat tersebut juga dapat dikatakan sebagai siswa "sisa" dari sekolah lain. Mereka pun banyak yang berpikir bahwa mereka adalah siswa "buangan", sehingga dalam mengikuti pembelajaran di sekolah mereka hanya "apa adanya" tanpa motivasi lebih untuk bersaing dalam prestasi.

Selain itu, mayoritas siswa di SMPN 3 Babat berasal dari daerah pelosok dan dari golongan ekonomi menengah kebawah. Ditambah pula lingkungan di sekitar rumah mereka tersebut cenderung mempengaruhi siswa untuk bermain. Sehingga ketika mereka mengikuti pelajaran yang kurang menarik, akibatnya mereka sering mengalami kejenuhan di kelas.

Sejauh ini, dalam menangani kejenuhan belajar pada siswa di sekolah tersebut adalah

dengan melakukan konseling individu oleh konselor. Sehingga peneliti merasa perlu adanya cara lain untuk membantu siswa dalam mengurangi kejenuhan belajarnya.

b. Perencanaan

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah melakukan perencanaan terhadap pengembangan produk. Berikut rincian langkahnya:

a. Merumuskan tujuan dari media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" yang dikembangkan, yaitu Kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" memiliki tujuan sebagai media permainan dengan variasi gambar, sehingga siswa akan lebih tertarik dengan materi yang disajikan pada kartu.

b. Penyiapan bahan atau materi pada media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar". Pada tahap ini peneliti menyiapkan dan merumuskan materi apa saja yang dibutuhkan terkait dengan kejenuhan belajar.

c. Pengembangan format produk awal

Media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" yang akan dikembangkan peneliti adalah kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" yang berjumlah 100 lembar kartu dan terbagi dalam 4 *suit* (bagian) ditambah dengan kartu *wild*. 4 *suit* tersebut memiliki ciri yaitu warna dan materi yang berbeda. Materi pada masing-masing kartu disesuaikan dengan materi seputar kejenuhan belajar, kata-kata motivasi dan tokoh inspirasi yang dapat memotivasi siswa. Selain materi juga terdapat beberapa tugas untuk siswa yang berguna untuk membantu siswa mengurangi kejenuhan belajarnya.

Pada media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar" ini juga terdapat lembar panduan yang berisi tentang pengertian, tujuan dan prosedur permainan kartu U"NO..Kejenuhan Belajar", serta terdapat konten tugas yang ada pada kartu U"NO..Kejenuhan Belajar".

d. Uji validasi ahli dan revisi

a. Ahli media

Ahli media yang akan melakukan penilaian adalah Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Unesa yang berkompeten dibidang media. Pelaksanaan pada tanggal 11-16 Februari 2016.

Dari proses uji validasi tersebut, diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

- 1) Tingkat kegunaan media adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- 2) Tingkat kelayakan media adalah 96,87% yang dapat dikategorikan baik, tidak perlu direvisi.
- 3) Tingkat ketepatan media adalah 92,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- 4) Tingkat kepatutan media adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Sedangkan untuk data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis font diganti dengan font comic sans

b. Ahli materi

Ahli materi yang akan penilaian dan saran dari ahli materi Bimbingan dan Konseling. Bertindak sebagai validator ahli Bimbingan dan Konseling adalah 1) Drs. Mochamad Nursalim, M.Si dan 2) Denok Setyawati, S.Pd., M.Pd. kedua validator merupakan Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling. Pelaksanaan pada tanggal 17-29 Februari.

Berikut adalah paparan data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian kedua ahli materi Bimbingan dan Konseling:

- 1) Tingkat kegunaan media adalah 82,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- 2) Tingkat kelayakan media adalah 80,35% yang dapat dikategorikan baik, tidak perlu direvisi.
- 3) Tingkat ketepatan media adalah 82,7% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- 4) Tingkat kepatutan media adalah 87,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Sedangkan untuk data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari ahli materi Bimbingan dan Konseling untuk memperbaiki produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi 1
 - a) Memperbaiki font tulisan.
 - b) Manual (lembar panduan) kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"dibuat yang menarik.
- 2) Ahli materi 2

- a) Judul kartu perlu diubah atau ditambah menjadi "No...Kejenuhan Belajar".

c. Revisi

Berpatokan pada catatan saran dan masukan dari hasil validasi ahli, peneliti melakukan perbaikan terhadap media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar". Adapun perbaikannya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengganti jenis font pada media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"menjadi font comic sans.
- 2) Mengganti judul pada depan kartu UNO menjadi "No...Kejenuhan Belajar".
- 3) Mempercantik lembar panduan dengan menambah motif dan mengganti kertas lembar panduan menjadi lebih tebal.

d. Uji ahli lapangan (konselor) dan revisi

Setelah mendapatkan saran dan masukan dari para ahli, peneliti melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu uji ahli lapangan. Dalam hal ini adalah Guru BK (Konselor) SMPN 3 Babat, yaitu Helmi Setiawan, S.Pd. Pelaksanaan pada tanggal 17 April 2016.

Berikut adalah sajian data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian angket kepada ahli lapangan (konselor):

- a. Tingkat kegunaan media adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- b. Tingkat kelayakan media adalah 96,4% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- c. Tingkat ketepatan media adalah 94,2% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- d. Tingkat kepatutan media adalah 96,4% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.'

Sedangkan untuk data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari ahli lapangan (konselor) digunakan peneliti untuk merevisi dan memperbaiki media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar". Berikut adalah data kualitatif tersebut:

- a. Bentuk tulisan agar lebih diperjelas lagi.
- b. Ukuran huruf agak diperbesar.

Kemudian berpatokan pada catatan saran dan masukan dari ahli lapangan (konselor), peneliti melakukan perbaikan terhadap media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar". Adapun perbaikannya adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk dan ukuran tulisan dibuat menjadi lebih besar.

e. Produk Akseptabilitas

Produk akseptabilitas dari pengembangan ini berupa media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"yang terdiri dari 2 bentuk, yaitu (1) Kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"dan (2) Lembar Panduan. Lembar panduan digunakan untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan kartu UNO.

Kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"dicetak berukuran 6x9cm dengan ketebalan kertas 230gram. Sedangkan lembar panduan dicetak di kertas A4 dengan ketebalan kertas 100gram.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"sebagai media yang berguna menurunkan kejenuhan belajar siswa kelas IX SMP N 3 Babat. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam menghasilkan media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"ini yaitu tahap pertama adalah mengumpulkan informasi, dalam hal ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru BK di SMPN 3 Babat. Tahap selanjutnya adalah melakukan perencanaan, yaitu peneliti menyiapkan pengembangan produk meliputi menyusun tujuan media dan persiapan bahan-bahan materi untuk media. Tahap ketiga, peneliti mengembangkan format produk awal yaitu mendesain produk terlebih dahulu dengan bahan-bahan yang telah disediakan dan kemudian mencetak produk.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan uji validasi ahli dan revisi. Dalam tahap ini peneliti pertama-tama melakukan validasi kepada ahli media. Kemudian peneliti melakukan uji validasi kepada ahli materi, yaitu ahli Bimbingan dan Konseling dan terakhir melakukan validasi kepada ahli lapangan (konselor). Hasil dari uji validasi dapat dilihat pada rincian sebagai berikut:

1. Hasil uji validasi ahli media

- a. Tingkat kegunaan media adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- b. Tingkat kelayakan media adalah 96,87% yang dapat dikategorikan baik, tidak perlu direvisi.
- c. Tingkat ketepatan media adalah 92,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

d. Tingkat kepatutan media adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Dengan rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 95,4% yang dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

2. Hasil uji validasi ahli materi Bimbingan dan Konseling

- a. Tingkat kegunaan media adalah 82,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- b. Tingkat kelayakan media adalah 80,35% yang dapat dikategorikan baik, tidak perlu direvisi.
- c. Tingkat ketepatan media adalah 82,7% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- d. Tingkat kepatutan media adalah 87,5% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Dengan rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli BK sebesar 83,2% yang dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

3. Hasil uji ahli lapangan (konselor)

- a. Tingkat kegunaan media adalah 100% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- b. Tingkat kelayakan media adalah 96,4% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- c. Tingkat ketepatan media adalah 94,2% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- d. Tingkat kepatutan media adalah 96,4% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Dengan rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli lapangan (konselor) sebesar 96% yang dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

Berikut rata-rata secara keseluruhan dari rata-rata yang diperoleh dari uji validasi ahli dan ahli lapangan (konselor) dari media kartu *UNO*, yaitu:

- a. Tingkat kegunaan media adalah 94,16% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- b. Tingkat kelayakan media adalah 91,2% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.

- c. Tingkat ketepatan media adalah 89,8% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi.
- d. Tingkat kepatutan media adalah 94,6% yang dapat dikategorikan sangat baik, tidak perlu direvisi

Dari data penilaian akseptabilitas tersebut, maka pada media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"mendapat rata-rata penilaian dari uji validasi ahli dan ahli lapangan (konselor) sebesar 92.4%. Hasil persentase ini akan dibandingkan dengan kriteria akseptabilitas Mustaji (2005:102. dalam Fitri, 2015) yang harus memiliki presentasi > 66%. Hasil akseptabilitas yang diperoleh sebesar 92.4% > 66% maka kartu *UNO* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria akseptabilitas sehingga media kartu *UNO* dikategorikan sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan dari hasil analisis data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli dan ahli lapangan (konselor) dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan agar diperbaiki yaitu:

- a. Jenis *font* pada media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"untuk lebih diperjelas, yaitu mengganti *font* dengan *comic sans*.
- b. Ukuran *font* pada media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"untuk lebih diperbesar.
- c. Judul kartu pada produk cenderung negative jika hanya bertuliskan "Kejenuhan Belajar", sehingga perlu diganti dengan "No...Kejenuhan Belajar".
- d. Lembar panduan dikemas menjadi lebih menarik dengan menggunakan kertas yang lebih tebal.

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

Katu U"NO..Kejenuhan Belajar"untuk siswa SMPN 3 Babat. Media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"yang dikembangkan ini sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall (1983) yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Berdasarkan hasil uji coba produk dengan validasi ahli dan ahli lapangan (konselor), media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang meliputi aspek kegunaan dengan hasil penilaian 94,16%, aspek kelayakan dengan hasil penilaian 91,2%, aspek ketepatan dengan hasil penilaian 89,8%, dan aspek kepatutan dengan hasil penilaian 94,6%. Dan dengan hasil rata-rata penilaian akseptabilitas produk adalah 92,4% yang termasuk kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi.

Dengan demikian hasil analisis data yang diperoleh telah menjawab rumusan masalah yaitu media kartu U"NO..Kejenuhan Belajar"telah memenuhi kriteria akseptabilitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Aypay, Ayse. 2011. Elementary School Student Burnout Scale for Grades 6-8: A Study of Validity and Reliability. Academic Journal. Turki: Eric Institute of Education Sciences
- Fitri, Nurhinggil. 2015. Pengembangan Paket Bimbingan Perencanaan Karir Untuk Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Negeri Atas 11Surabaya.Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Gall, M.D. & Borg, W.R. 1983. Educational Research An Introduction. USA: Longman Inc.
- Hurlock, Elizabeth B . 1980. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga
- Maslahah, Richa. 2015. Pengembangan Media Kartu Remi Komunikasi Interpersonal Untuk Melatih Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMPN 1 Driyorejo Gresik.Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Sulfiyah, Liya Triyastutik. 2014. Hubungan Antara Persepsi Terhadap Kebisingan Dengan Kejenuhan Belajar Siswa Di Kawasan Industri. Undergraduate Thesis. UIN Sunan Ampel Surabaya

PENUTUP

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan suatu produk, yaitu media