

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., Bahri, S., & Bakar, A. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 96–102. <http://jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/7153>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Damayanti, A., Suradika, A., & Asmas, B. (2020). Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–10. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Fatmawati.(2018). Hubungan Antara Kejenuhan Belajar Dengan Stres Akademik. *Psikoborneo*, 6(4), 704–712.
- Fauziah, M. dkk.(2021). *Usaha Pemberian Layanan Yang Optimal Guru BK Pada Masa Pandemi Covid 19*. UAD Press.
- Hasliah.(2020). Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Games Pada Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Parepare. *IX*, 125–155.
- Herawati, A. A., Afriyati, V., Mishbahuddin, A., & Habibi, A. S. Y. (2021). Layanan Penguasaan Konten Berbasis Digital Game Based Learning untuk Mengurangi Burnout Belajar. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(2), 157. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i2.10390>
- Maslach, C., Schaufeli & Leither. 2001. *Job Burnout. Annual Review of Psychology*, Hlm. 397-422.
- Menanti, A. (2013). *Penelitian Eksperimen Sebuah Pengantar*. Unimed Press.
- Milfayetty, S. (2017). *Innovation in Teaching and Learning Through Creative Art Model. European Journal of Social Sciences Education and Research*, 10(2), 119–124. <https://scholar.google.co.id/scholar?oi=bibs&hl=id&cites=3640733565517000281>
- Milfayetty, S., Mawaddah, S., & Siregar, A. G. (2021). Teknik Creative Art untuk Meningkatkan Kemampuan Mengelola Perilaku Siswa Sekolah Dasar. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 13(1), 65–73. <https://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika/article/view/5035>
- Mulyadi.(2016). *Bimbingan Konseling di Sekolah & Madrasah*. Prenada Media group.

- Prayitno.(2004). *Layanan Penguasaan Konten*.Universitas Negeri Padang.
- Shakti, G. (2014). *Visualisasi Kreatif Mewujudkan Impian Dengan Kekuatan Imajinasi*.Bright Publisher.
- Sugiyono.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sudjana.(2002). *Metode Statistika*.Tarsito.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutanta, (2019).*Belajar Mudah Metodologi Penelitian*. Thema Publishing
- Syah, M. (2010).*Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2015).*Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syaimi, K. U., & Putra, S. (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Six Thinking Hats untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar.*Genta Mulia*, 10(2), 174–181.
- Thursan, H. (2000). *Belajar secara Efektif paduan menemukan teknik belajar, memilih jurusan, dan menentukan cita - cita*.
- Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah ( Berbasis Integrasi)*. Rajawali Pers.