

PENGARUH STIMULASI HUMOR PERMAINAN TERHADAP *BURNOUT STUDY*

Rahmawati¹, Bangun Yoga Wibowo², Meilla Dwi Nurmala³
Mohamad Saripudin⁴, Laili Sabrina Amalia⁵, Ica Khairunnisa⁶, Balqis Urwatul Wutsqo⁷
Jurusan Bimbingan Konseling, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa - Banten
rzhrahmawati@untirta.ac.id

Abstrak

Kesulitan dalam belajar atau *learning disability* menyebabkan seorang tidak dapat belajar sebagaimana mestinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan teknik konseling kontemporer stimulasi humor sebagai upaya mengatasi *burnout study*. Metode yang digunakan *quasy eksperiment* dengan desain penelitian prevalensi *follow up study* dengan *non randomized four group pre test-post test control group design*. Alat ukur yang digunakan *Maslach Burnout Inventory* (MBI) dengan nilai adaptasi *tryout* $r = 0,887$ dan *Sense of Humor Scale* (SHS) dengan nilai adaptasi *tryout* $r = 0,746$. Populasi *tryout* alat ukur adalah mahasiswa FKIP Untirta sejumlah 139 diambil secara *purposive sample*, dengan batasan usia 18-21 tahun dan batasan inteligensi diatas *low average*. Dari 139 kelompok *tryout* didapat 13 orang kelompok eksperimen dan 15 orang kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen didapatkan hasil uji t pretest dan post test t hitung 19,442 dan sign (2-tailed $<0,05$) 0,000 artinya terdapat perbedaan MBI pre test dan post test. Sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan data hasil pre test dan post test nilai t hitung 1,840 dan sign (2-tailed $>0,05$) 0,087 artinya tidak terdapat perbedaan MBI pre test dan post test.

Kata kunci: *learning disability, burnout, stimulus humor*

Abstract

Difficulty in learning or learning disability causes someone cannot learn properly. The purpose of this research is to develop the techniques of contemporary counseling stimulation of humor in an effort to overcome burnout study. The method used quasy experiment with research design prevalence follow up study with non randomized four group pre test-post test control group design. Measuring tool used Maslach Burnout Inventory (MBI) with tryout adaptation value $r = 0,887$ and Sense of Humor Scale (SHS) with tryout adaptation value $r = 0,746$. The tryout population of the measuring instrument is a FKIP Untirta student of 139 taken by purposive sample, with the age limit of 18-21 years and the limitation of intelligence above the low average. Of 139 tryout groups, 13 experimental groups and 15 controls were obtained. In the experimental group, the result of pretest and post test t test of 19,442 and sign (2-tailed $<0,05$) 0,000 means that there is difference of MBI pre test and post test. While in the control group obtained data of pre test and post test value of t count 1,840 and sign (2-tailed $>0,05$) 0,087 meaning there is no difference of MBI pre test and post test.

Key Words: *learning disability, burnout, stimulus humor*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan berproses dan menjadi unsur fundamental pada tiap jenjang pendidikan. Pada proses belajar tidak terlepas dari kesulitan belajar atau *learning disability*. Kesulitan belajar adalah keadaan menyebabkan

seorang tidak dapat belajar sebagaimana mestinya (Dalyono, 2009) ditandai adanya hambatan tertentu dalam pencapaian kesuksesan. Kesulitan tidak hanya dialami individu yang berkemampuan/ berinteligensi kurang, tetapi juga dialami yang berkemampuan rata-rata dan tinggi. Karena individu dengan

kemampuan IQ yang tinggipun belum tentu mendapat jaminan keberhasilan belajar.

Pada proses belajar di perguruan tinggi misalnya, mahasiswa dituntut untuk tanggap, kreatif dan inisiatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya tidak semua mahasiswa mudah menerima dan merekam hasil dari suatu proses pembelajaran. Ada berbagai macam kesulitan belajar diantaranya yang sering dialami salah satu diantaranya kejenuhan belajar atau *burnout study*.

Burnout

Freundenberger (1980) menyampaikan pengertian tentang *burnout* bahwa "*Burnout is a state of fatigue or frustration brought about by a deviation to a cause, a way of life, or a relationship that failed to produce the expected reward. Etiology : Burnout is a problem born of good intentions, because it happens when people try to reach unrealistic goals and end up*". *Burnout* dapat diartikan kondisi internal negatif berupa kehabisan tenaga, kehilangan emosi (Fith & Britton, 1989) erosi keadaan pikiran yang positif (Maslach & Leiter, 1997), kelelahan fisik, emosional dan mental (Pines & Aronson, 1989). Selain itu Maslach (1993) menyampaikan bahwa *burnout* merupakan sindrom psikologis berupa kelelahan emosional, depersonalisasi, maupun *low personal accomplishment*.

Burnout study bagian dari masalah belajar *learning disabilities*. Adapun indikator *burnout study* berupa hasil belajar rendah, lambat mengerjakan tugas belajar, menunjukkan sikap yang tidak wajar, seperti: acuh tak acuh, menentang, berpura-pura, dusta dan sebagainya, menunjukkan perilaku yang berkelainan, membolos, datang terlambat, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, mengganggu di dalam atau pun di luar kelas, tidak mau mencatat pelajaran, tidak teratur dalam kegiatan belajar, tidak mau bergabung dengan teman, mudah marah, emosi labil, dan merasa tidak percaya diri. Alasan yang sering disampaikan adalah sakit, tidak diberi uang saku oleh orangtua, sepatunya kotor, dan masih banyak lagi alasan siswa yang mengalami *burnout* bersekolah.

Maslach, Schaufeli, Leiter, (2001) menyampaikan bahwa kualitas pekerjaan berfokus pada peran dan ambiguitas peran, secara konsisten sangat berhubungan dengan

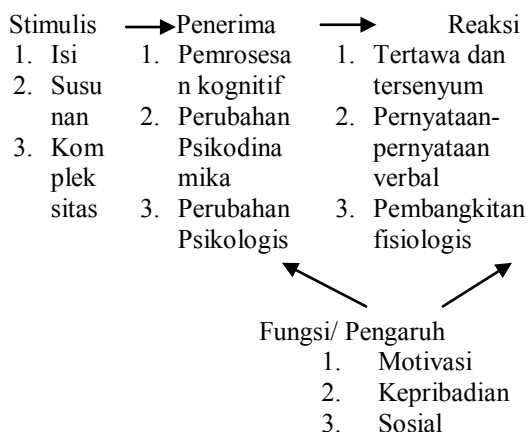
burnout. Konflik peran terjadi ketika ada tuntutan akan pekerjaan, ambiguitas peran terjadi ketika kurangnya informasi untuk melakukan pekerjaan dengan baik. Selain itu sumber daya berupa dukungan sosial juga berhubungan dengan *burnout*. Ketika dukungan sosial tinggi maka *burnout* rendah dan sebaliknya ketika dukungan sosial rendah maka *burnout* tinggi. *Burnout* juga lebih tinggi untuk orang sedikit berpartisipasi dalam pengambilan keputusan dan kurang memiliki otonomi.

Stimulasi Humor

Humor didefinisikan oleh *The Oxford English Dictionary* sebagai kualitas tindakan, ucapan, atau tulisan yang menggairahkan. Humor merupakan aspek afektif, kognitif, atau estetika dari seseorang, stimulus, atau peristiwa yang membangkitkan, seperti hiburan, sukacita, kegembiraan, tertawa, tersenyum (Wasylowich, 2011). Tertawa adalah ekspresi perilaku yang paling umum dari pengalaman lucu dan tawa juga biasanya dikaitkan dengan emosi yang menyenangkan (Martin, 2001). Humor dapat didefinisikan pendekatan untuk diri sendiri dan orang lain yang ditandai dengan pandangan yang fleksibel yang memungkinkan seseorang untuk menemukan, mengekspresikan atau menghargai segala sesuatu yang bersifat lucu dan jalan menghilangkan konflik terpendam dan menyedihkan (Gruyter 1998).

Humor dapat digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dalam situasi sulit atau tegang (filipowicz, 2003) sehingga mampu mengontrol terjadinya konflik interpersonal. Dampak negatif konflik interpersonal dapat menimbulkan stress, menyebabkan kesulitan berkonsentrasi dan berfikir jernih, serta ketidakmampuan untuk rileks. Melalui humor, akan mampu mencegah perasaan stres yang diliputi perasaan amarah dan takut (Edelmann, 1997). Menurut *American Association for Humor Therapy* (AATH) dalam Meyer (2007), terapi humor adalah intervensi terapeutik menggunakan stimulus yang merangsang ekspresi senang. Intervensi ini dapat meningkatkan kesehatan atau digunakan sebagai pengobatan komplementer penyakit untuk memfasilitasi penyembuhan baik fisik, emosional, kognitif, sosial, atau spiritual. Pada pengelola stimulus masing-masing individu melalui suatu proses fisiologis, psikologis, dan kognitif sebagai berikut :

Mindess (1991) berpendapat bahwa fungsi humor yang paling penting dan paling



Gambar 1 : Model umum tentang kualitas yang bisa dipertanggungjawabkan dalam teori psikologi humor (Sumber : Mc.Ghee, 1979)

fundamental adalah kekuatannya untuk membebaskan diri dari banyak rintangan dan pembatasan dalam kehidupan sehari-hari. Humor dapat melepaskan individu dari berbagai tuntutan yang dialami. Humor juga dapat membebaskan individu dari perasaan inferioritas. Keyakinan pada pentingnya humor untuk kesehatan mental yang baik, tampaknya diakibatkan dari pengalaman umum banyak orang bahwa humor sering dapat mengangkat individu dari cengkraman depresi atau keadaan mental yang negatif (Mc.Ghee, 1979). Humor secara positif berkaitan dengan *adjustment* yang sehat. Tingkat penghargaan terhadap humor dikalangan orang dewasa secara positif berkorelasi dengan tolak ukur psikologis atau kematangan dan memiliki karakteristik kepribadian yang stabil (O'Connell, 1989). Selain itu bentuk reaksi humor yang tebatas cenderung berkorelasi dengan gaya hidup yang lebih represif (O'Connell & Cowgill, 1990). Sejauh ini tolak ukur *adjustment* atau kesehatan mental belum berhubungan dengan banyaknya tertawa atau humor yang ditunjukkan. Ada fakta bahwa anak-anak yang kurang baik beradaptasi (seperti diindikasikan berdasar penilaian guru) lebih banyak menghargai bentuk-bentuk humor non sosial dan agresi daripada anak-anak yang adaptasinya lebih baik (Gruyter 1998). Bila digunakan secara cermat humor dapat bermanfaat untuk : a) menciptakan suasana yang lebih rileks; b) memacu komunikasi pada persoalan yang sensitif; c) menjadi sumber wawasan suatu konflik; d) membantu mengatasi

pola sosial yang kaku dan formal; e) mempermudah pengungkapan perasaan atau impuls dengan cara aman tidak mengancam (Hershkowitz, 1997).

Oleh karenanya tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan teknik konseling kontemporer dengan stimulasi humor, dan mengembangkan bahan panduan teknik konseling kontemporer melalui stimulasi humor. Adapun urgensi dari penelitian bahwa permasalahan *burnout study* bukanlah permasalahan yang dihadapi peserta didik saja, tetapi sudah menjadi tanggung jawab bersama. Ketika *burnout study* tidak dapat diatasi akan berdampak masalah penyerapan informasi yang disampaikan. Sehingga anak akan malas dalam belajar, tidak dapat menguasai materi, menghindari pelajaran, dan mengabaikan tugas yang diberikan. Pada akhirnya terjadi ketidakberhasilan dalam belajar seperti nilai yang jelek untuk sebagian atau seluruh mata pelajaran, tidak naik kelas, putus sekolah (*dropout*) dan tidak lulus ujian akhir. Hal ini juga berdampak buruk terhadap tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Karenanya perlu peran bersama dalam mengatasi permasalahan belajar melalui penerapan *treatment* dalam proses konseling.

METODE

Penelitian dilakukan secara *quasi experiment* dengan teknik *four group pre test-post test control group design*. Populasi adalah mahasiswa FKIP laki-laki dan perempuan usia 18 – 21 tahun, tidak mengalami permasalahan psikologis. Responden didapat secara *purposive sampling*, berjumlah diambil 28 orang. Responden terbagi menjadi 2 stimulasi humor audio visual (Xa) dan kelompok tidak mendapat stimulasi humor (Xo).

Pada penelitian digunakan instrumen berupa lembar persetujuan, alat ukur *burnout*, alat ukur *sense of humor*, angket observasi, dan lembar evaluasi pasca perlakuan. Alat ukur *burnout* diadaptasi dari *Maslach Burnout Inventory* (MBI). MBI mengeksplorasi tiga komponen yaitu: kelelahan, depersonalisasi dan prestasi pribadi. Dari hasil uji adaptasi alat ukur *Maslach Burnout Inventory* (MBI) didapatkan nilai adaptasi *trayout* $r = 0,887$. Sedangkan alat ukur *sense of humor* diadaptasi dari the *Multidimensional Sense Of Humor Scale* (MSHS) yang disusun oleh Thorson dan Powell. The

MSSH terdiri dari 4 aspek, yakni ketrampilan melawak, menggunakan humor untuk menyelesaikan masalah, menghargai humor, serta sikap terhadap humor dan orang-orang humoris. Dari hasil uji MSSH didapatkan nilai adaptasi *trayout* $r = 0,746$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tryout alat ukur dilakukan pada 139 responden mahasiswa FKIP, dengan sebaran 18 tahun sebanyak 12,2%, usia 19 tahun 41,7%, 20 tahun 39,6%, dan 21 tahun 6,5%. Responden 18% laki-laki dan 82% perempuan. Dari sejumlah 139 responden yang mengikuti *tryout* uji *Sense Of Humor Scale* (SHS) dan *Maslach Burnout Inventory* (MBI) didapatkan 28 responden yang bersedia menjadi responden penerima perlakuan atau mengikuti proses eksperimen. Kelompok responden di pisah menjadi 2 kelompok 13 orang anggota kelompok yang mendapat perlakuan stimulasi humor audio visual (Xa) dan 15 orang kelompok yang tidak mendapat perlakuan sama sekali (Xo).

Hasil Analisis Uji Item Skala Ukur Adaptasi Dari *Sence Of Humor* Dan Adaptasi *Maslach Burnout Inventory*

Hasil analisis uji item skala ukur *Sense of Humor Scale* (SHS) dari 28 item terdapat 1 item gugur dan tersisa item 27 valid dengan reliabilitas skala sebesar 0,887. Sedangkan dari hasil analisis uji item skala ukur *Maslach Burnout Inventory* (MBI) dari 22 item soal didapatkan 3 item gugur dan sisa item 19 valid dengan reliabilitas skala sebesar 0,746. Dari data tabulasi silang antara SHS dan MBI didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 1. Tabulasi silang SHS dan MBI

		MBI			
		Sangat Burnout	Burnout	Kadang-kadang burnout	Sangat sedikit Burnout
SHS	Sangat humor	0,0%	0,7%	0,0%	0,0%
	Humor	2,2%	5,0%	18,7%	1,4%
	Kadang-kadang humor	5,0%	17,3%	46,0%	3,6%

Uji coba materi stimulasi video humor dan permainan humor

Responden diberi lembar evaluasi setelah pemberian tritmen tujuannya untuk memperbaiki teknik penyampaian materi berdasarkan evaluasi pertama. Adapun penilaian evaluasi berdasarkan metode *Semantic Differential* dengan skala 1 sampai 7. Pada uji coba materi humor dan permainan humor didapatkan data sebagai berikut :

1. Mengenai penyampaian materi pada skala 4 (cukup) sampai dengan 6 (baik).
2. Mengenai mengikuti tritmen berada dalam kelompok pada skala 4 (cukup) sampai dengan 6 (baik).
3. Mengenai proses pelatih memberikan stimulasi berada pada kelompok 3 (cukup) sampai dengan 6 (baik)
4. Mengenai pelaksanaan memberikan stimulasi humor pada skala 4 (cukup) sampai dengan 6 (baik).

Analisis data kelompok dan pembahasannya Hasil analisis tingkat *Sence of Humor Scale* (SHS) dari kelompok eksperimen

Responden kelompok eksperimen terbagi atas 2 kelompok. Kesemuanya diawal treatment diukur kepekaan terhadap humor dengan alat ukur *sence of humor scale*. Skala ukur yang digunakan mencakup aspek humor untuk menyelesaikan masalah, ketrampilan melawak, dan menghargai humor yang digunakan.

Tabel 2. Tingkatan SHS dari kelompok yang mendapat stimulasi humor permainan (Xa)

Responden	SHS	Kategori
1	74	Kadang-kadang humor
2	88	Humor
3	75	Kadang-kadang humor
4	89	Humor
5	87	Humor
6	74	Kadang-kadang humor
7	85	Humor
8	73	Kadang-kadang humor
9	76	Kadang-kadang humor
10	83	Humor
11	72	Kadang-kadang humor
12	72	Kadang-kadang humor
13	62	Sangat Sedikit Humor

Tabel 3. Tingkatan SHS dari kelompok tidak mendapat stimulasi humor (Xo)

Responden	SHS	Kategori
1	76	Kadang-kadang humor
2	88	Humor
3	83	Humor
4	73	Kadang-kadang humor
5	75	Kadang-kadang humor
6	75	Kadang-kadang humor
7	92	Sangat Humor
8	88	Humor
9	76	Kadang-kadang humor
10	92	Sangat Humor
11	78	Kadang-kadang humor
12	83	Humor
13	89	Humor
14	88	Humor
15	83	Humor

Hasil analisis tingkat *burnout* dari kelompok eksperimen

Tabel 4. Tingkatan MBI dari kelompok yang mendapat stimulasi humor permainan (Xa)

Responden	Pre test	Post test	Follow Up 1	Follow Up 2
1	82	77	75	72
2	68	64	60	57
3	83	79	76	72
4	66	61	58	55
5	66	62	59	56
6	81	76	71	65
7	70	65	61	59
8	80	74	71	67
9	81	75	72	68
10	65	60	57	56
11	88	82	79	74
12	84	79	79	74
13	107	104	100	95

Tabel 5. Tingkatan MBI dari kelompok yang tidak mendapat stimulasi humor (Xo)

Responden	Pre test	Post test	Follow Up 1	Follow Up 2
1	90	88	88	87
2	64	61	61	60
3	68	68	70	70
4	80	78	78	78
5	83	82	80	80
6	113	113	112	112
7	67	65	67	67
8	76	75	77	75
9	83	83	82	84
10	76	76	75	74
11	86	86	84	83
12	83	81	81	79

Responden	Pre test	Post test	Follow Up 1	Follow Up 2
13	57	57	53	54
14	69	67	65	64
15	70	68	68	67

Hasil uji antar kelompok eksperimen pada tahap pre test, post test, follow up 1, dan follow up 2.

Pada uji T test pada kelompok eksperimen pre dan post test didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 8. Uji T kelompok Xa pre test dan post test

	Mean	SD	T	Sign (2-tailed)
MBI pre test	78,54	11,752	19,442	0,000
MBI post test	73,69	11,961		

N=28

Pada Uji t didapatkan nilai t hitung 19,442 dan sign (2-tailed<0,05) 0,000 artinya terdapat perbedaan MBI pre test dan post test

Tabel 9. Uji T kelompok Xa post test dan follow up 1

	Mean	SD	T	Sign (2-tailed)
MBI post test	73,69	11,961	9,342	0,000
MBI follow up 1	70,62	12,038		

N=28

Pada Uji t didapatkan nilai t hitung 9,342 dan sign (2-tailed<0,05) 0,000 artinya terdapat perbedaan MBI post test dan follow up 1

Tabel 10. Uji T kelompok Xa follow up 1 dan follow up 2

	Mean	SD	T	Sign (2-tailed)
MBI follow up 1	70,62	12,038	9,665	0,000
MBI follow up 2	66,92	11,131		

N=28

Pada Uji t didapatkan nilai t hitung 9,665 dan sign (2-tailed<0,05) 0,000 artinya terdapat perbedaan MBI follow up 1 dan follow up 2

Tabel 11. Uji T kelompok X_o pre test dan post test

		Mean	SD	T	Sign (2-tailed)
MBI pre test		75,67	13,420	1,840	0,087
MBI post test		74,67	14,206		

N=28

Pada Uji t didapatkan nilai t hitung 1,840 dan sign (2-tailed>0,05) 0,087 artinya tidak terdapat perbedaan MBI pre test dan post test.

Tabel 12. Uji T kelompok X_o post test dan follow up 1

		Mean	SD	T	Sign (2-tailed)
MBI post test		74,67	14,206	1,468	0,164
MBI follow up 1		74,53	13,964		

N=28

Pada Uji t didapatkan nilai t hitung 1,468 dan sign (2-tailed>0,05) 0,164 artinya tidak terdapat perbedaan MBI post test dan follow up 1.

Tabel 13. Uji T kelompok X_o follow up 1 dan follow up 2

		Mean	SD	T	Sign (2-tailed)
MBI follow up 1		74,53	13,964	1,146	0,271
MBI follow up 2		74,33	13,916		

N=28

Pada Uji t didapatkan nilai t hitung 1,146 dan sign (2-tailed>0,05) 0,271 artinya tidak terdapat perbedaan MBI follow up 1 dan follow up 2

Kesulitan dalam belajar atau *learning disability* menyebabkan seorang tidak dapat belajar sebagaimana mestinya. Salah satu kesulitan belajar yang dibahas dalam penelitian ini adalah *burnout study*. Penelitian ini bersifat quasy eksperiment dengan desain penelitian prevalensi *follow up study* dengan *non randomized four group pre test-post test control group design* melalui stimulasi humor dengan mengeksplorasi kearifan lokal Banten. Alat ukur yang digunakan *Maslach Burnout Inventory* (MBI) dengan nilai adaptasi *trayout* $r = 0,887$ dan *Sense of Humor Scale (SHS)* dengan nilai adaptasi *trayout* $r = 0,746$.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa FKIP Untirta yang dipilih secara *purposive sampling* sejumlah 139 orang untuk menjadi responden *trayout* alat ukur dengan jumlah usia 18 tahun sebanyak 12,2%, usia 19 tahun 41,7%, 20 tahun 39,6%, dan 21 tahun 6,5%. Dari itu didapat data demografi lain berupa 18% terdiri dari laki-laki dan 82% perempuan. Status tingkatan anak didalam keluarga 80,6% merupakan anak ke 1 sampai 3 dan lebih dari 19,4% merupakan anak 4 atau lebih. Pada data intensitas menonton film humor didapat 28,8% sering dan 71, 2% kadang-kadang. Berdasar intensitas menonton stand up comedy 30,2% sering, 66,9% kadang-kadang dan 2,9% jarang. Berdasar intensitas membaca cerita lucu 18% sering, 71,2% kadang-kadang, dan 10,8% tidak pernah. Berdasar intensitas mendengarkan orang melucu 79,1% sering dan 20,9% jarang. Berdasar tingkat distorsi kognitif 19,4% sering terdistorsi dan 80,4% kadang-kadang. Berdasarkan tingkah kepercayaan diri 1,4% menyampaikan percaya diri kuat, 5,8% cukup kuat, 54,7% cukup lemah, dan 38,1% lemah.

Selain itu juga didapat data 7,2% responden mengalami sangat burnout, 23% mengalami burnout, 64,7% kadang-kadang burnout, dan 5% sangat sedikit burnout. Sedangkan dari data inteligensi 6,5% berada pada tingkat high average dan 78,4% berada pada average, dan 15,1% pada tingkat average. Dari 139 kelompok *trayout* didapat responden eksperimen sejumlah 28 orang yang terbagi menjadi 13 orang yang mendapat stimulasi humor audio visual (X_a) dan 15 orang yang tidak mendapat perlakuan apapun (X_o).

Pada kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan stimulasi humor audio visual (X_a) didapatkan hasil uji t pretest dan post test nilai t hitung 19,442 dan sign (2-tailed<0,05) 0,000 artinya terdapat perbedaan MBI pre test dan post test. Pada post test dan follow up 1 didapatkan nilai t hitung 9,342 dan sign (2-tailed<0,05) 0,000 artinya terdapat perbedaan MBI post test dan follow up 1. Sedangkan pada follow up 1 dan 2 didapatkan nilai t hitung 9,665 dan sign (2-tailed<0,05) 0,000 artinya terdapat perbedaan MBI follow up 1 dan follow up 2. Dari data tersebut didapatkan kesimpulan bahwa pemberian stimulasi humor berdampak pada penurunan burnout responden.

Sedangkan pada kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan stimulasi humor (X_o)

didapatkan data hasil pre test dan post test nilai t hitung 1,840 dan sign (2-tailed>0,05) 0,087 artinya tidak terdapat perbedaan MBI pre test dan post test. Pada post test dan follow up 1 didapatkan nilai t hitung 1,468 dan sign (2-tailed>0,05) 0,164 artinya tidak terdapat perbedaan MBI post test dan follow up 1. Pada follow up 1 dan 2 t didapatkan nilai t hitung 1,146 dan sign (2-tailed>0,05) 0,271 artinya tidak terdapat perbedaan MBI follow up 1 dan follow up 2. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa pada responden yang tidak mendapatkan stimulasi humor, maka tidak terdapat nilai penurunan dari burnout responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Edelmann, Robert. 1997. *Konflik Interpersonal di Tempat Kerja*. Kanisius, Yogyakarta.
- Filipowicz, 2003. *The New Science of Teaching and Learning: Using the Best of Mind, Brain*. Colombia:Techer Collage Press
- Fith & Britton, 1989. *'Burnout', absence and turnover amongst British nursing staff*. Great Britain : Jurnal of Occupational Pscilogy
- Freudenberger, H.J., & Richelson, G. (1980). *Burnout: The- cost of& achievement*. Garden -- -- City, NY: Doubleday.
- Gruyter. 1998. *The Sense of Humor: Explorations of a Personality Characteristic*. New York: Ansi
- Hershkowitz, A. 1997. *The essential ambiguity of and in humor*. In chapman, A.J. and Foot, H.C. (eds). *It's a funny thing, humour*. Oxford, England : Pergamon Press
- Martin. 2001. *Humor, laughter, physical health*. *Pschicologycal Bulletin*. 122 (4), 504-519.
- Maslach, C. (1993), "Burnout: a multidimensional perspective", in *Schaufeli, W.B., Maslach, C.and Marek, T. (Eds), Professional Burnout: Recent Developments in Theory and Research*, Taylor & Francis, Washington, DC, pp. 19-32.
- Maslach, C. and Leiter, M.P. 1997. *The Truth about Burnout*. Jossey-Bass, New York, NY
- Maslach, C., Schaufeli, W.B. and Leiter, M.P. 2001. "Job burnout". *Annual Review of Psychology*, 52,397-422
- Mathofani, W. S. & Wahyuni, S. E. 2011. *Terapi Tertawa dan Kecemasan Mahasiswa Program Ekstensi Dalam Menghadapi Skripsi Di Fakultas Keperawatan USU*. *Jurnal Keperawatan Usu*. (diunduh tanggal 29 januari 2014).
- Mc. Ghee, P.E. 1979. *Humor. Its origin and development*. San Fransisco W. H. Freeman and Company
- Meyer, J. P, 2007, *The Measurement and Antecedents of Affective, Continuance and Normative Commitment to the Organization*. *Journal of Occupational Psychology*, 63, 1-18
- Mindess .1991. *In Fracture mechanics Test Methods for concrete* (eds. S.P. Shah and A. Carpinteri), p.231. Chapman dan Hall: London
- O'Connell, W.E. & Cowgill, S. 1990. *Humor and repression*. *Journal of existential psychology*.72(4), 309-316
- O'Connell, W.E. 1989. *The adaptation fuction of wit and humor*. *Journal of abnormal and social psychology*, 61(3), 263-270
- Pines. A & Aronson. E. 1989. *Career Burnout: Causes and cures*. New York: The Free Press, A Division of Macmillan, inc.

