

**PENGUNAAN MEDIA *MOVIE* DALAM MENGURANGI
KEJENUHAN BELAJAR SISWA KELAS XI
DI SMA NEGERI 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

INNAYATUL HUSNI

NIM. 180213072

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2022 M/ 1444 H**

**PENGUNAAN MEDIA *MOVIE* DALAM MENGURANGI KEJENUHAN
BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Oleh

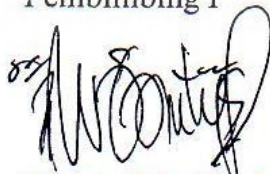
INNAYATUL HUSNI

NIM. 180213072

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh:

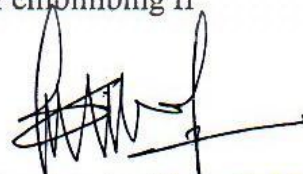
Pembimbing I



Wanty Khaira, M.Ed

NIP. 197606132014112002

Pembimbing II



Annisa Apriliyanti, M.Pd

NIP. -

**PENGUNAAN MEDIA *MOVIE* DALAM MENGURANGI KEJENUHAN
BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 11 BANDA ACEH**

SKRIPSI

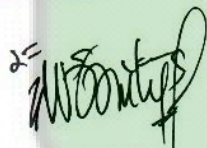
Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 28 Oktober 2022 M
28 Rabiul Akhir 1444 H

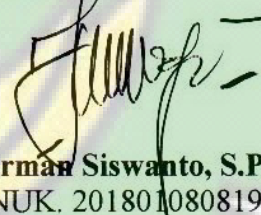
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



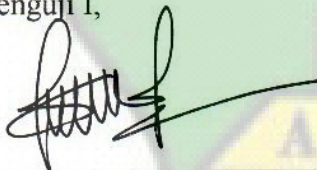
Wanty Khaira, M.Ed
NIP. 197606132014112002

Sekretaris,



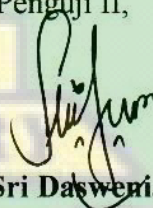
Irman Siswanto, S.Pd.I
NUK. 201801080819891071

Penguji I,



Annisa Apriliyanti, M.Pd

Penguji II,



Sri Daswari, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Dandaram Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H., M. Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Innayatul Husni
NIM : 180213072
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Movie* Dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 28 Oktober 2022

Yang menyatakan,


Innayatul Husni
NIM. 180213072



ABSTRAK

Nama : Innayatul Husni
NIM : 180213072
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling
Judul : Penggunaan Media *Movie* Dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh
Tanggal Sidang : 28 Oktober 2022
Tebal Skripsi : 73 Halaman
Pembimbing I : Wanty Khaira, M.Ed.
Pembimbing II : Annisa Apriliyanti, M.Pd.
Kata Kunci : Media *Movie*, Kejenuhan Belajar Siswa

Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental dan fisik dimana seorang siswa mengalami rasa bosan, timbulnya rasa malas sehingga siswa tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas dalam belajar. Namun yang terjadi pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh terdapat siswa yang mengalami kelelahan emosional, kelelahan fisik, kelelahan kognitif dan kehilangan motivasi. Salah satu alternatif yang dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa dengan menggunakan media teknologi berupa media-media pembelajaran menggunakan media *movie*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa. Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan *skala likert* dengan penyebaran angket kepada seluruh siswa yang mengalami kejenuhan belajar. Populasi dalam penelitian seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 199 siswa. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa ditunjukkan dari hasil uji hipotesis yaitu $\text{sig } 0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Kata Kunci: Media *Movie*, Kejenuhan Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga para sahabatnya. Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Penggunaan Media *Movie* Dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh”**.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, pengarahan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini peneliti menyampaikan ungkapan rasa terimakasih kepada:

1. Muslima, S.Ag., M.Ed, selaku ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Wanty Khaira, M.Ed, selaku dosen pembimbing I, yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, saran, motivasi dan pikiran untuk membimbing peneliti selama penyusunan skripsi berlangsung.
3. Annisa Apriliyanti, M.Pd, selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran, kritik yang membangun dan memberi motivasi kepada peneliti untuk membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.

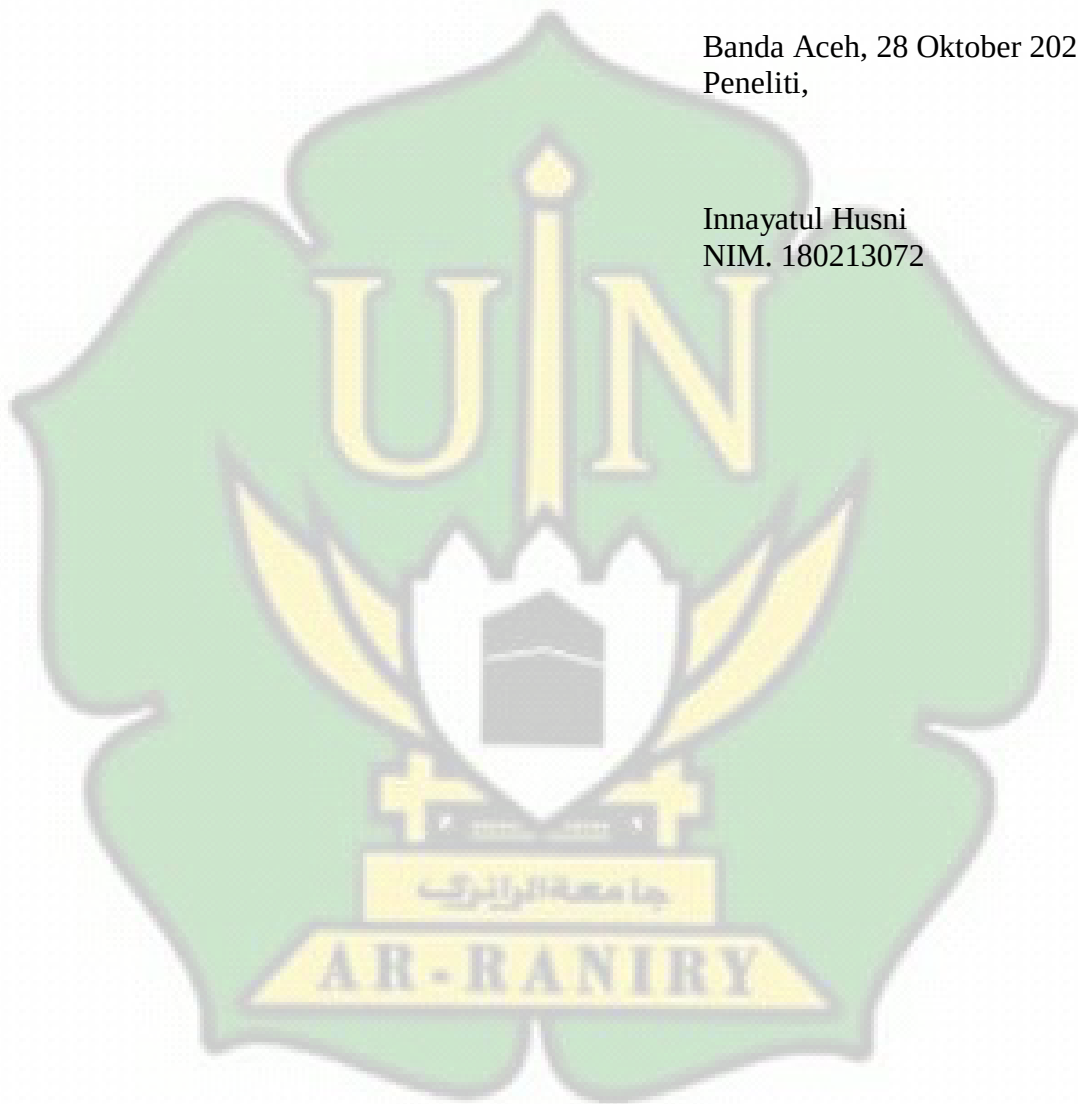
4. Seluruh dosen dan asisten serta karyawan/karyawati Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti.
5. Dra. Nuriati, M.Pd, selaku kepala sekolah SMAN 11 Banda Aceh yang telah memberikan izin untuk pengumpulan data. Serta seluruh guru dan siswa yang ikut membantu peneliti dalam mengumpulkan data.
6. Nurjannah, S.Ag, selaku guru Bimbingan Konseling SMA Negeri 11 Banda Aceh, yang telah memberi izin peneliti untuk memperoleh data di lokasi penelitian.
7. Persembahan yang sangat istimewa untuk kedua orang tuaku ayahanda tercinta bapak Abdullah Hasan dan ibunda tersayang Cut Afrida yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kesabaran serta memberikan bimbingan motivasi dan doa sehingga peneliti tetap kuat menghadapi rintangan yang ada untuk menyelesaikan studi. Tanpa kedua orang tua peneliti bukanlah siapa-siapa, mereka yang selalu memberikan dukungan, memberi semangat, yang selalu menguatkan peneliti, serta memberikan nasehat agar menjadi anak yang berguna dan bermanfaat bagi orang banyak.
8. Yang tercinta untuk kakakku Rati Afdillayani bersama suami Hengki Safori dan adekku Barliansyah, Hafiz Al-Hudawi yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti.
9. Untuk saudara-saudariku tercinta sekaligus teman-teman yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terimakasih banyak karena sudi membantu

peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan prodi Bimbingan dan konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2018

Banda Aceh, 28 Oktober 2022
Peneliti,

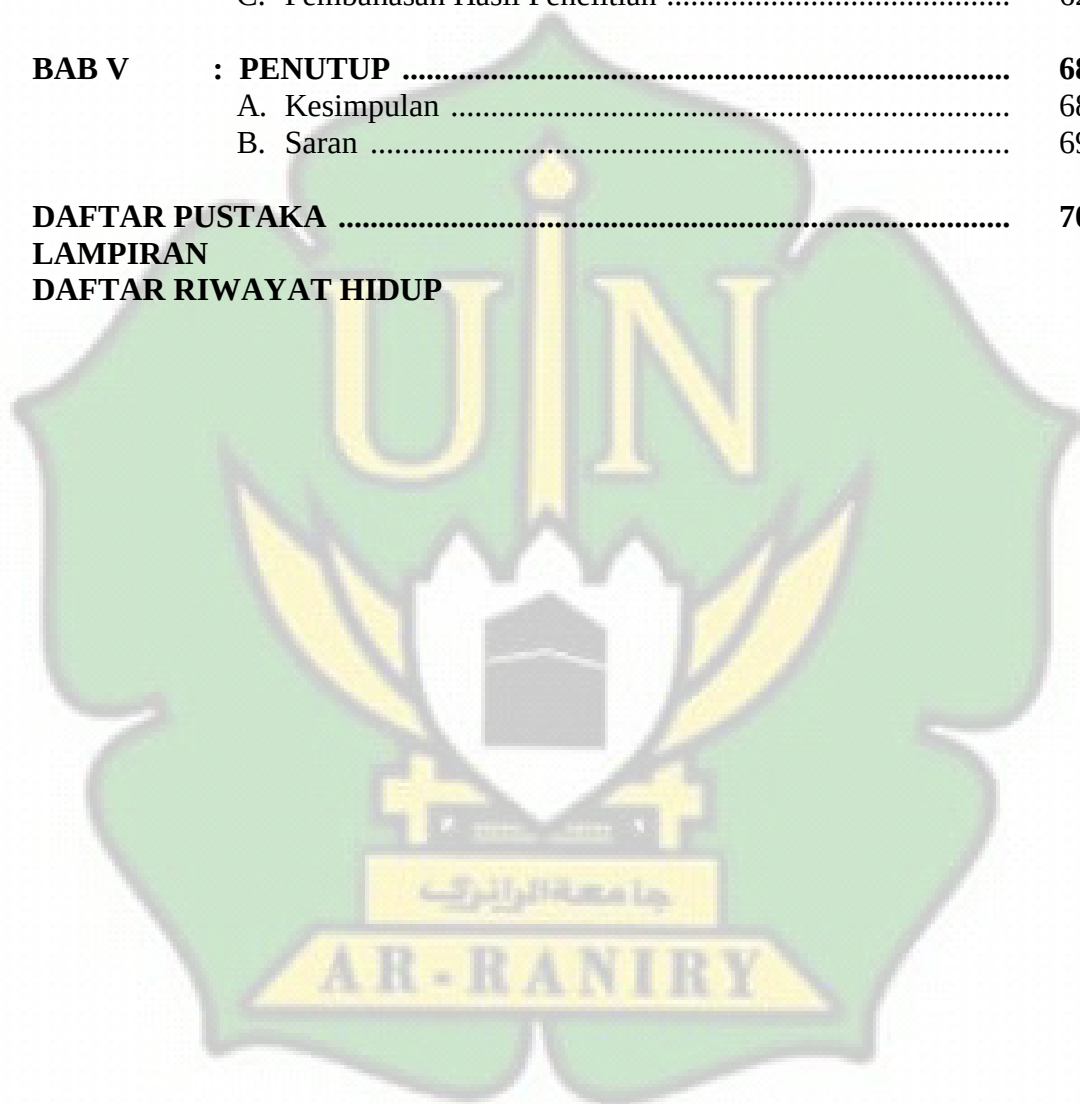
Innayatul Husni
NIM. 180213072



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Masalah	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Hipotesis Penelitian	11
F. Definisi Operasional	12
BAB II : KAJIAN TEORI	14
A. Media <i>Movie</i>	14
1. Pengertian Media <i>Movie</i>	14
2. Fungsi Media <i>Movie</i>	17
3. Manfaat Media <i>Movie</i>	18
4. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Movie</i>	19
5. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Movie</i>	19
B. Kejenuhan Belajar	21
1. Pengertian Kejenuhan Belajar	21
2. Karakteristik Kejenuhan Belajar	23
3. Faktor-Faktor Kejenuhan Belajar	24
4. Aspek-Aspek Kejenuhan Belajar	25
5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar	26
BAB III : METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Instrumen Pengumpulan Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Analisis Data	40

BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
	A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
	B. Hasil Penelitian	46
	1. Penyajian Data	46
	2. Pengolahan Data	57
	3. Intrepetasi Data	61
	C. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V	: PENUTUP	68
	A. Kesimpulan	68
	B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: <i>One Group Pre-test Pos-test Design</i>	30
Tabel 3.2	: Jumlah Anggota Populasi Penelitian	32
Tabel 3.3	: Rumus Validitas Instrumen	34
Tabel 3.4	: Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	35
Tabel 3.5	: Kategori Reliabilitas Instrumen	37
Tabel 3.6	: Output Uji Reliabilitas Instrumen	38
Tabel 3.7	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	39
Tabel 4.1	: Profil SMA Negeri 11 Banda Aceh	43
Tabel 4.2	: Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMA Negeri 1 Banda Aceh	45
Tabel 4.3	: Sarana/Prasarana SMA Negeri 11 Banda Aceh	45
Tabel 4.4	: Nilai Kejenuhan Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media <i>Movie</i>	47
Tabel 4.5	: Standar Pembagian Kategori	48
Tabel 4.6	: Kategori Kejenuhan Belajar Siswa	48
Tabel 4.7	: Batas Nilai dan Skor Kejenuhan Belajar Siswa	49
Tabel 4.8	: Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media <i>Movie</i>	49
Tabel 4.9	: Nilai Kejenuhan Belajar Siswa Sesudah Penggunaan Media <i>Movie</i>	54
Tabel 4.10	: Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sesudah Penggunaan Media <i>Movie</i>	55
Tabel 4.11	: Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test	56
Tabel 4.12	: Persentase Perbandingan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	57
Tabel 4.13	: <i>One Sample Kolmogorov-Smirnov</i>	58
Tabel 4.14	: <i>Paired Sampel Statistics</i>	59
Tabel 4.15	: <i>Sampel Corelaction</i>	60
Tabel 4.16	: Uji T berpasangan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kejenuhan Belajar Siswa	61

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Izin Dinas Pendidikan Aceh Penelitian di Sekolah SMA Negeri 11 Banda Aceh
- Lampiran 4 : Surat Izin Telah Selesai Melakukan Penelitian di SMA Negeri 11 Banda Aceh
- Lampiran 5 : Hasil Judgment Instrumen
- Lampiran 6 : Hasil Output SPSS
- Lampiran 7 : Kisi-Kisi Instrumen Kejenuhan Belajar Siswa
- Lampiran 8 : Instrumen Kejenuhan Belajar Siswa
- Lampiran 9 : RPL dan Materi
- Lampiran 10 : Uji Validitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 11 : Tabel Distribusi Uji T
- Lampiran 12 : Foto kegiatan Penelitian
- Lampiran 13 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang dirancang untuk pengajaran siswa dibawah pengawasan guru. Menurut Syamsu Yusuf, sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran dan latihan dalam rangka membantu siswa agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, intelektual, emosional maupun sosial.¹

Belajar adalah perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.² Kegiatan belajar dalam proses pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dimana proses belajar yang dialami siswa menjadi tolak ukur dalam menentukan berhasil atau tidaknya dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan.

Belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang dan tempat belajar serta wadah bagi siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan.³ Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari antusiasme dan juga semangat dari para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang didukung dengan suasana belajar yang tidak monoton sehingga kelas menjadi tidak membosankan dan akan tercipta suasana yang menyenangkan

¹Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2001, hal.54

²M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011), cet. 25, h. 84

³Hasbullah, 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada

dari adanya aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru sehingga siswa tidak merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran.⁴

Namun yang terjadi saat ini, belajar malah sering membuat siswa mengalami peningkatan stress, jika stress ini dibiarkan berlarut-larut dapat menimbulkan kejenuhan belajar. Kejenuhan adalah syndrome psikologis yang ditandai dengan kelelahan, sinisme dan ketidakberhasilan. Kejenuhan juga dipengaruhi oleh ketidaksesuaian kemampuan dengan tuntutan yang harus dipenuhi atau dikerjakan.⁵

Kejenuhan belajar dapat diartikan sebagai keadaan dimana kondisi mental siswa sedang merasakan lelah serta kebosanan cukup tinggi yang menyebabkan munculnya rasa malas, letih, hingga kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketika proses belajar yang terus menerus dilakukan oleh siswa serta muncul banyak tekanan, baik berasal dari diri maupun lingkungan siswa dalam memperoleh prestasi belajar yang maksimal, tentunya dapat membuat siswa sampai pada batas jasmaninya. Dalam pendidikan islam sangat penting untuk penataan individual dan sosial yang dapat menyebabkan seseorang tunduk taat pada islam dan menerapkannya secara sempurna di dalam kehidupan individual dan masyarakat.

Dalam proses pembelajaran terdapat ayat tentang kejenuhan belajar yang terdapat pada Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 53 yang berbunyi:

⁴ Ilahi, Mohammad Takdir. 2013. *Pendidikan Inklusi Konsep dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

⁵Usnaziqyah Raqfika, *Penerapan Konseling Individu dengan Teknik Intruksi Diri dalam Mahasiswa*. Juni 2016 diakses pada tanggal 10 januari 2017 (Jakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2016), h. 127.

قُلْ يَا عِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ
اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ

Artinya: Katakanlah: "Hai hamba-hamba-Ku yang malampaui batas terhadap diri mereka sendiri, janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sesungguhnya Dialah Yang Maha Pengampun lagi Maha Penyayang".

Berdasarkan ayat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ayat tersebut mengandung larangan berputus asa dari rahmat Allah, karena Allah Maha Pengampun dan Maha Penyayang, artinya Allah akan mengampuni dosa siapa saja yang bertaubat dan tidak berputus asa dari rahmat Allah. Untuk itu dilarang siapapun yang merasa jenuh, bosan ketika belajar karena ada Allah yang maha penyayang atas setiap masalah hambanya.

Menurut Dewi dan Yosef, kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental dimana seorang siswa mengalami kebosanan yang amat sangat untuk melakukan aktivitas belajar dan kebosanan tersebut membuat motivasi belajar siswa menurun, timbulnya rasa malas yang berat dan menurunnya prestasi belajar.⁶ Widari menyatakan bahwa kejenuhan belajar adalah seorang siswa yang mengalami rasa jenuh saat belajar disebabkan karena keadaan lemah atau letih yang berdampak pada pikiran dan emosional siswa.

⁶Dewi, R. P. dan Yosef, *Hubungan antara Academic Self-Confidence dengan Kejenuhan Belajar Siswa SMK Negeri 1 Indralaya Utara*. Konseling Komptehensif. Vol 4 Tahun 2017, h 14. Dari situs <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

Hal ini tentu saja berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa.⁷ Kejenuhan belajar dapat dikategorikan yaitu, kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif dan hilangnya motivasi dalam belajar.⁸

Faktor-faktor yang menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar seperti, metode pembelajaran yang digunakan guru tidak disukai oleh siswa, pembelajaran yang kurang mendukung dalam proses belajar, kurangnya waktu beristirahat yang menyebabkan siswa sulit fokus dalam belajar, terlalu banyak tugas dan tekanan mata pelajaran lainnya dari guru, termasuk guru yang mengajar terlalu monoton pada siswa tanpa adanya relaksasi dalam belajar, dan penggunaan metode yang tidak bervariasi seperti penggunaan metode ceramah, mencatat, merangkum dan menggunakan power point yang hanya berisi tulisan yang panjang.

Salah satu dampak yang dapat ditimbulkan karena siswa mengalami kejenuhan dalam belajarnya ialah, memiliki prestasi yang rendah dalam belajar, membolos, malas untuk belajar, pasif didalam kelas, ribut dikelas, tidak menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Dalam hal ini, guru Bimbingan Konseling sangat memegang peran penting disekolah dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa.

Bimbingan Konseling merupakan proses pemberian bantuan kepada siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dialami siswa itu sendiri. Dalam ranah

⁷Widari, Ni Kdk. 2014. *Penerapan Teori Konseling Rasional Emotif Behavioral dengan Teknik Relaksasi Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Siswa Kelas X MIA 2 SMA Negeri Singaraja*. Jurnal BK Undiksa. Vol. 2 (1) h.1-11.

⁸Schaufeli, W. B., dan Ezmann D. (1998). *The Bornout Companion to Study and Pratices : A Cristical Analysis*. United Kingdom: CRC press.

pendidikan pelayanan Bimbingan Konseling diberikan untuk membantu mengatasi permasalahan siswa. Hal ini, mengandung arti bahwa peran guru Bimbingan Konseling berupaya untuk memfasilitasi agar siswa dapat mengurangi kejenuhan belajar dengan memberikan berupa media-media pembelajaran kepada siswa.⁹

Salah satu media teknologi yang dapat digunakan untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa dengan menggunakan media *movie* agar siswa tidak merasa bosan. Menurut Arsyad Azhar, media *movie* merupakan media komunikasi yang bersifat audio-visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu dan *movie* merupakan salah satu media gambar yang bisa mempengaruhi penontonya.¹⁰ Berkenaan dengan definisi media *movie*, Rasulullah SAW bersabda:

خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا يَفِ الْوَسَى طَخَايِرًا يَمْنُهُ، وَخَطَّ خُطًّا يَصْغَارًا إِيْلَ هَذَا الَّ يَذِي يَفِ الْوَسَى يَطِيْمُنْ جَانِيْبِيْهِ الَّ يَذِي يَفِ الْوَسَى يَطِ، فَ قَالَ: هَذَا أَيِّ لِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ يِ مُيْطًا بِيْهِ أَوْقَدْ أَحَاطَ بِيْهِ وَهَذَا الَّ يَذِي هُ وَخَايِرُجْ أَمْلُهُ وَهَ يَذِيهِ الطُّطُ الي صَغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَيَاِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَ هَشَهُ هَذَا وَإِيْنِ أَخْطَأَهُ هَذَا نَ هَشَهُ هَذَا

⁹ Prayitno dan Amti. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 30

¹⁰ Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2009), hal. 3

Artinya: *Nabi SAW membuat gambar persegi panjang, ditengah-tengah ditarik suatu garis sampai keluar. Kemudian beliau membuat garis pendek-pendek di sebelah garis yang ditengah-tengah seraya bersabda: “ini adalah manusia, dan persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang di luar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain. Dan apabila ia dapat mengatasi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.” (H.R Bukhari).*

Hadist ini menunjukan kepada kita bahwa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode pembelajaran yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

Dari penjelasan mengenai isi kandungan hadist di atas, dikisahkan tentang Rasulullah SAW menggambar persegi empat dan membuat garis-garis lurus ketika beliau menyampaikan ajarannya kepada sahabat-sahabatnya. Hal ini berarti Rasulullah SAW menggunakan sarana gambar tersebut untuk memberi perumpamaan dan mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya.¹¹ *Movie* disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga siswa dengan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari *movie* yang ditonton, media *movie* diberikan melalui bimbingan klasikal.

¹¹Ahmad Sumarto, Terjemahan Riyadhush Shalihin, (Jakarta : Pustaka Amani, 1999)

Bimbingan klasikal merupakan suatu layanan bimbingan yang dirancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para siswa secara terjadwal. Melalui kegiatan ini konselor dapat memberikan berisikan informasi-informasi tentang berbagai hal yang yang dipandang bisa bermanfaat bagi siswa guna membantu untuk mengurangi kejenuhan belajar dan menentukan serta mengarahkan hidup siswa.¹²

Penggunaan media *movie* dalam proses belajar mengajar sangat membantu pendidik dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa dalam belajar, ditandai dengan kemauan siswa yang gemar menonton *movie* dapat memberikan semangat belajar pada saat pembelajaran berlangsung, media *movie* juga bisa menjadi sebuah ranah bagi pendidik untuk memberikan pembelajaran, melalui media tersebut pendidik dapat membuat suasana belajar siswa lebih semangat dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 11 Banda Aceh permasalahan kejenuhan belajar masih sering terjadi. Hal tersebut didukung oleh adanya gejala-gejala yang muncul dan menunjukkan bahwa siswa mengalami kejenuhan belajar yaitu siswa mengalami kebosanan yang amat sangat untuk melakukan aktivitas belajar dan kebosanan tersebut membuat motivasi belajar siswa menurun, timbulnya rasa malas dan menurunnya prestasi belajar. Gejala-gejala kejenuhan belajar dapat dikategorikan yaitu, kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif dan hilangnya motivasi dalam belajar.

¹²Marlina, Eni. 2018. *Pengaruh Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Film Terhadap kepedulian Sosial Kelas VIII SMP 7 Surakarta T.P 2017/2018*. Medikos: Jurnal Bimbingan dan Konseling Unisri Surakarta. (Online), Vol. 4 No. 2 (2018). Dari <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/mdk/srticle/view/2683>, diakses pada 28 Februari 2022.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan beberapa siswa di SMAN 11 Banda Aceh terkait dengan kejenuhan belajar, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka merasa bosan dengan metode belajar mengajar guru yang selalu sama tidak ada hal yang membuat siswa tertarik dengan mata pelajaran tersebut saat belajar dan beberapa siswa yang lainnya mengatakan bahwa siswa kurang mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru, suara guru yang terlalu kecil membuat siswa berpikir bahwa belajar terus tidak akan membuat pintar malahan membuat mereka lelah.

Sesuai penelitian yang sudah dilakukan oleh Lulut Putri Hamumpuni dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Film Drama Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI SMA PIRI I Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media film efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar Siswa Kelas XI SMA PIRI I Yogyakarta.¹³

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Lulut Putri Hamumpuni sependapat dengan hasil Penelitian yang dilakukan Khoirun Niswatin dengan judul “Penerapan Kombinasi Antara Teknik Intruksi Diri dan Film Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI TKR di SMK Assa’Adah Bungah”.¹⁴

¹³Lulut Putri Hamumpuni. Efektivitas Penggunaan Media Film Drama Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI SMA PIRI I Yogyakarta Tahun 2016. Skripsi UNY, (Online), journal. Student. uny. ac.id. Diakses pada tanggal 25 Juli 2022 dari situs: <https://123dok.com/document/zwy2n1I>.

¹⁴Khoirun Niswatin. *Penerapan Kombinasi Antara Teknik Intruksi Diri dan Film Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI TKR di SMK Assa’Adah Bungah*, Vol. 11 No 4 Tahun 2020. Diakses pada tanggal 25 Maret 2022 dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/35195>.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Qamariyah dengan judul “Upaya Mengatasi Kejenuhan Siswa Melalui Layanan Informasi dengan Teknik Relaksasi Berbasis Film Edukasi Pada Siswa Kelas XI PM 3 SMK Negeri 1 Kudus”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kejenuhan belajar siswa mengalami perubahan dari pra siklus ke siklus I ke siklus II, sehingga dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa melalui layanan informasi dengan teknik relaksasi berbasis film edukasi pada siswa kelas XI PM 3 SMK Negeri 1 Kudus.¹⁵

Berdasarkan permasalahan, dapat disimpulkan bahwa terdapat siswa yang mengalami kejenuhan dalam proses belajar yaitu siswa mengalami kebosanan yang amat sangat untuk melakukan aktivitas belajar dan kebosanan tersebut membuat motivasi belajar siswa menurun, timbulnya rasa malas dan menurunnya prestasi belajar. Dengan demikian berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam mengatasi permasalahan yang dialami siswa mengenai kejenuhan dalam belajar yang telah dijelaskan sebelumnya dengan judul **“Penggunaan Media Movie Dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Banda Aceh.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI di SMA negeri 11 Banda Aceh” ?

¹⁵Nur Qamariyah, *Layanan Informasi dengan Teknik Relaksasi Berbasis Film Edukasi Pada Siswa Kelas XI PM 3 SMK Negeri 1 Kudus Tahun 2014*. Dari situs: <https://eprint.umk.ac.id/3740/>.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh.”

D. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan Bimbingan dan Konseling tentang penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti, sebagai wahana ilmu pengetahuan dan informasi dalam mengurangi kejenuhan belajar pada siswa, dan peneliti juga terlibat langsung dalam dunia pendidikan dan dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dalam menerapkan penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa, dapat mengetahui situasi tentang perbedaan penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa.

b. Bagi Guru BK, dapat menjadikan hasil penelitian sebagai bahan rujukan dalam menangani masalah-masalah belajar yang dialami siswa, khususnya mengenai kejenuhan belajar melalui teknik penggunaan media *movie*. Selain itu, hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman pada pengembangan program layanan bimbingan dan konseling secara keseluruhan.

- c. Bagi Sekolah, dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah siswa khususnya bagi siswa yang jenuh dalam belajar.
- d. Bagi Siswa, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pedoman bagi siswa setelah dibekali keterampilan dalam menolong diri melalui penggunaan media *movie*, siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan yang diberikan sehingga mampu mengurangi kejenuhan belajar siswa secara mandiri.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan/asumsi yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan uraian tersebut maka yang menjadi hipotesis penelitian adalah:

Ho : Penggunaan Media *Movie* Tidak Dapat Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Ha : Penggunaan Media *Movie* Dapat Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

F. Definisi Operasional

1. Media *Movie*

Menurut Arsyad Azhar, media *movie* merupakan media komunikasi yang bersifat audio-visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu dan merupakan salah satu media gambar yang bisa mempengaruhi penontonya.¹⁶

¹⁶ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010, hal. 49

Sedangkan Cepi dan Susilana menyatakan media *movie* disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari *movie* yang ditonton.¹⁷

Menurut peneliti itu sendiri *movie* adalah merupakan media perantara yang memudahkan guru Bimbingan Konseling dalam memberikan informasi atau pesan sehingga dapat menghilangkan rasa penat dan rasa bosan dari diri siswa ketika belajar, dengan demikian pembelajaran dalam bentuk *movie* sangat membantu para pendidik dengan memberikan metode pembelajaran yang mengasyikkan namun efektif, karena belajar tidak semuanya dengan membaca buku, namun menonton *movie* juga termasuk belajar dengan diselingi pengetahuan yang menghibur.

2. Kejenuhan Belajar

Dewi dan Yosef menyatakan kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental dimana seorang siswa mengalami kebosanan yang amat sangat untuk melakukan aktivitas belajar dan kebosanan tersebut membuat motivasi belajar siswa menurun, timbulnya rasa malas yang berat dan menurunnya prestasi belajar.¹⁸ Schaufeli dan Ezmann menyatakan kejenuhan belajar dapat

¹⁷ Rudi dan Cepi, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2007), hal. 45

¹⁸ Dewi, R. P. dan Yosef, *Hubungan antara Academic Self-Confidence dengan Kejenuhan Belajar Siswa SMK Negeri 1 Indralaya Utara*. *Konseling Komprehensif*. Vol 4 Tahun 2017, h 14. Dari situs <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

dikategorikan yaitu, kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif dan hilangnya motivasi dalam belajar.¹⁹

Dalam penelitian ini, kejenuhan belajar yang dimaksud adalah kelelahan mental, fisik, sikap dan emosi siswa akibat tuntutan yang begitu banyak dan membebani tenaga serta kemampuan siswa dan kondisi yang kurang mendukung yang dilakukan dengan jangka waktu terlalu panjang, siswa yang memiliki kejenuhan belajar akan mengalami kesulitan dalam menerima informasi-informasi yang disampaikan oleh guru.

¹⁹Schaufeli, W. B., dan Ezmann D. (1998). *The Bornout Companion to Study and Prattice :A Cristical Analysis*. United Kingdom: CRC press.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Movie

1. Pengertian Media Movie

Menurut kamus Bahasa Indonesia, bahwa media merupakan alat. Media dalam pendidikan merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Media merupakan suatu alat atau sarana sebagai saluran proses komunikasi.²

Sedangkan menurut Gegne dan Dina Indriana, media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.³ Media yang baik adalah media yang mengandung pesan sebagai perangsang sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, tujuannya agar siswa menjadi tidak bosan dan tidak cepat jenuh saat proses belajar berlangsung.

Disimpulkan bahwa media adalah perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dan penerima pesan atau informasi yang digunakan untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi untuk

¹Anton Mulyono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2007, hal. 127

²Sadiman, Arief. 1993. *Media Pendidikan :Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*, Jakarta : Grafindo Pers.

³Dina Indriana. 2001. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press

memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi komunikasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komunikasi, bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.⁴

Saat ini, *movie* telah mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. *Movie* merupakan alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada hanya dibaca atau didengar saja.⁵ *Movie* memiliki berbagai peran, selain sebagai sarana hiburan, *movie* juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar di sekolah untuk menunjang keefektifan tujuan belajar.

Movie merupakan sebuah karya yang berisikan rangkaian dari berbagai gambar yang bergerak dan tercipta ilusi yang hidup dan menjadi sarana hiburan untuk dapat merasakan pesan atau imajinasi dalam beberapa waktu tertentu.⁶ *Movie* dapat menyampaikan sebuah pesan yang baik dan mengandung nilai moral yang patut di contoh untuk dijadikan sebagai pedoman hidup. Cerita yang ada dalam sebuah *movie* sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), h.160.

⁵Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2013), h. 102.

Media *movie* yang digunakan untuk bahan ajar adalah *movie* yang berkualitas dan mempunyai nilai-nilai yang baik. Artinya, *movie* yang ditayangkan menyampaikan beberapa amanat yang patut dicontoh.⁷

Movie merupakan media yang sangat menarik dalam proses belajar mengajar guna untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa. Sebelum membahas lebih jauh, maka perlu diketahui pengertian media *movie* dari berbagai sumber dari perspektif untuk lebih menegaskan tentang definisi *movie* itu sendiri yaitu sebagai berikut:

- a. Menurut Arsyad Azhar, *movie* atau gambar hidup adalah merupakan komunikasi yang bersifat audio-visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu dan *movie* merupakan salah satu media gambar yang bisa mempengaruhi penontonnya.⁸
- a. Cepi dan Susilana menyatakan *movie* disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengamati pelajaran dari *movie* yang di tonton.⁹

Movie adalah karya seni yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan suasana yang dapat dipertunjukan serta memiliki efek sedih dan senang yang dapat ditimbulkan saat dan setelah menonton sebuah *movie*, sehingga *movie* menjadi alasan utama kemenarikan

⁷Sabri. (2012). Alam Musfiquon, *pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta:Prestasi Pustaka, h.106

⁸Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010, hal. 49

⁹Rudi Susilana dan Cepi Rayana, *Media Pembelajaran* (Bandung:Wacana prima, 2008), h. 5

dari sebuah *movie*.¹⁰ *Movie* dapat menghilangkan rasa penat dan rasa bosan dari diri siswa ketika belajar, dengan demikian pembelajaran dalam bentuk *movie* sangat membantu para pendidik dengan memberikan metode pembelajaran yang mengasyikkan namun efektif, karena belajar tidak semuanya dengan membaca buku, namun menonton *movie* juga termasuk belajar dengan diselingi pengetahuan yang menghibur, sehingga *movie* dapat dijadikan sebagai media belajar atau sumber belajar bagi siswa.¹¹

Dapat disimpulkan bahwa media *movie* adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan baik karena menggabungkan audio-visual, pergerakan warna secara bersamaan agar lebih baik dan menarik. Media *movie* merupakan sebuah teknik sebagai media dalam mereduksi ketegangan dengan melepaskan emosi dan mampu untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan baru kepada siswa.

2. Fungsi Media *Movie* Dalam Pembelajaran

Fungsi media *movie* dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. *Movie* sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi kepada siswa
- b. *Movie* tidak hanya sebagai media hiburan secara tidak langsung *movie* dapat berpotensi menularkan nilai-nilai yang dapat mendidik siswa

¹⁰Guritno. (2018). Dalam Irianto, *Memperoduksi Film* (Semarang:Dinas Kebudayaan dan Psriwisata), h. 1

¹¹Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2006), h. 127

- c. *Movie* sebagai media komunikasi yang tujuannya mempengaruhi dan meyakinkan siswa.¹²

3. Manfaat Media *Movie*

Manfaat media *movie* antara lain:

- a. Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa
- b. Menambah daya ingat pada pelajaran
- c. Mengembangkan daya fantasi siswa
- d. Mengembangkan minat dan motivasi belajar
- e. Mengatasi pembatasan jarak dan waktu
- f. Dapat mempermudah siswa menyampaikan dan menerima suatu pelajaran atau informasi yang dapat menghindarkan salah pengertian
- g. Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru
- h. *Movie* tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio - visual lebih lama tinggal dalam ingatan.
- i. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing
- j. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat dalam memahami.¹³

¹²Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran : Sebuah Baru*, GP Press Group, Jakarta, 2002, Hal. 117

¹³Munadi, Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta:Gaun Persada

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Movie*

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan *movie* sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Movie* harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Guru harus mengenal *movie* yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi siswa
- c. Sesudah *movie* dipertunjukkan, didalam diskusi yang perlu dipersiapkan juga sebelumnya
- d. Siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan
- e. Adakalah *movie* tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek tertentu
- f. Agar siswa memandang *movie* sebagai media hiburan, sebelumnya perlu ditegaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu
- g. Sesudah itu dapat dites berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari *movie* tersebut.¹⁴

5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Movie*

a. Kelebihan Media *Movie*

Movie kurang efektif jika diberikan tersendiri, karena itu harus digunakan dengan metode lain setelah penayangan *movie* selesai. *Movie* berperan sebagai penarik perhatian dan bersifat menghibur agar tidak bosan.

¹⁴Yudhi Munadhi, Op. Cit, h. 119

Ada banyak sekali keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan media *movie* yaitu sebagai media pembelajaran terhadap siswa. Menurut Arsyad antara lain :

1. *Movie* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan aktif
2. *Movie* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang
3. Dapat menimbulkan emosi dan memotret kenyataan
4. *Movie* sebagai audio-visual yang menyenangkan
5. *Movie* dapat meningkatkan hasil belajar siswa
6. *Movie* dapat memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa
7. *Movie* menanamkan sifat dari segi efektif dan disamping itu dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta mengurangi kejenuhan belajar siswa.¹⁵

Menurut Sulaeman menjelaskan bahwa kelebihan dari media *movie* yaitu:

1. Selain bergerak dan bersuara, *movie* dapat menggambarkan suatu proses
2. Dapat menimbulkan kesan tentang ruang dan waktu
3. Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk impresi yang murni
4. *Movie* sebagai suatu pembelajaran, dapat menyampaikan suara seorang ahli dan sekaligus memperlihatkan penampilannya¹⁶
5. Dapat menggambarkan teori sains dengan teknik animasi

¹⁵ Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

¹⁶ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009)., 176-177

b. Kekurangan Media Movie

Disamping memiliki kelebihan, media *movie* juga memiliki kekurangan diantaranya:

1. *Movie* bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan selagi *movie* diputar
2. Jalan *movie* terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya dengan baik apa yang sudah lewat tidak dapat diulang apabila bagian *movie* harus mendapat perhatian kembali atau seluruh *movie* diputar kembali.
3. *Movie* memerlukan tempat dan waktu
4. Tidak dapat menggambarkan realitas sebenarnya.¹⁷

B. Kejenuhan Belajar

1. Pengertian Kejenuhan Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas mental (*psikis*) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang relatif konstan. Pendapat lain tentang pengertian belajar menurut Slameto, menyatakan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁸

Dalam proses belajar siswa memiliki kendala dalam belajar, salah satunya tentang kejenuhan. Kejenuhan belajar menurut Agus Mubiar adalah kondisi mental yang dialami oleh siswa yang diakibatkan tuntutan terhadap kegiatan

¹⁷ <http://neozonk.wordpress.com/2012/09/17/film-sebagai-media-pembelajaran/>

¹⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Op. Cit, hal.181

belajar yang semakin meningkat.¹⁹ Kejenuhan ialah penuhnya memori seseorang sehingga menimbulkan kapasitas yang telah diterima tidak dapat terserap dengan baik. Akibat dari kejenuhan belajar, siswa mengalami ketidakmampuan dalam menerima pelajaran sehingga proses pembelajaran tidak terserap dengan baik.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) jenuh berarti jemu atau bosan dengan pekerjaan yang selalu sama setiap tahun. Istilah jenuh akar katanya adalah jenuh, kejenuhan bisa berarti padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Kejenuhan belajar adalah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil.²⁰

Kejenuhan merupakan suatu keadaan fisik, mental, sikap, emosi individu yang lelah dan kondisi kurang mendukung, atau pekerjaan yang dilakukan dengan jangka waktu yang terlalu panjang. Menurut Dewi dan Yosef, kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental dimana seorang siswa mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat untuk melakukan aktivitas dalam belajar dan kebosanan tersebut membuat motivasi belajar siswa menurun, timbulnya rasa malas yang berat dan menurunnya prestasi belajar.

Kejenuhan belajar adalah sindrom dari pengalaman negatif dalam bekerja, termasuk rasa kelelahan dan terlepas dari pekerjaan. Kelelahan didefinisikan sebagai konsekuensi dari aktivitas fisik, emosi dan ketegangan kognitif yang berkepanjangan. kejenuhan belajar adalah sebagai suatu keadaan kelelahan fisik, emosional dan mental dimana cirinya sering disebut *physical depletion*, yaitu

¹⁹Agustin Mubiar dan Syaodih Ernawulan (2008). *Bimbingan dan Konseling Anak usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka

²⁰ Ecep Supriatna, *Gambaran Kejenuhan Belajar Siswa SMK Kelas X*, Vol, 4, No.4 ISSN 2614-4131

dicirikan dengan perasaan tidak berdaya dan putus harapan, keringnya perasaan, konsep diri yang negatif, sikap diri yang negatif dan perasaan untuk mencapai tujuan diri yang ideal.²¹

Kejenuhan belajar adalah kondisi emosional yang terjadi terhadap seseorang yang telah mengalami jenuh secara mental maupun fisik sebagai tuntutan dari pekerjaan yang terkait dengan belajar yang meningkat.²² Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar adalah kondisi dimana seseorang lelah secara fisik dan emosi karena banyaknya tanggung jawab dan tugas-tugas yang harus diselesaikan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, sehingga seseorang tersebut tidak dapat menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik.

2. Karakteristik Kejenuhan Belajar

Menurut Hakim Mulyati menyatakan, kejenuhan belajar adalah tanda atau gejala-gejala yang sering dialami yaitu timbulnya rasa malas, rasa enggan, lesu dan tidak bergairah untuk belajar. Sedangkan menurut Muhibbin Syah, tanda-tanda kejenuhan belajar adalah sebagai berikut :

1. Merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari proses belajar tidak ada kemajuan. Siswa yang mulai memasuki kejenuhan dalam belajarnya merasa pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dalam belajar tidak meningkat, sehingga siswa merasa telah menia-nyiakan waktu

²¹Suwarjo dan Diana Septi Purnama. *Model Bimbingan Pengembangan Kompetensi Pribadi Sosial Bagi Siswa SMA yang Mengalami Kejenuhan Belajar (Burnout)*. Laporan Penelitian. FIP UNY 2014.

²²Edi Sutarjo., Dewi Arum WMP., & Ni, Kt. Suarni (2014). Efektifitas Teori behavioral teknik relaksasi dan brain gym untuk menurunkan burnout belajar pada siswa kelas VIII SMP Laboratorium UNDIKSHA Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. Diakses dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBK/article/download/3740/2995>. Pada tanggal 23Februari Jam 00.59

belajarnya. Contohnya; Merasa tidak memiliki ilmu pengetahuan walaupun telah mempelajarinya.

2. Sistem akalnya tidak dapat bekerja dengan baik sebagaimana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman, sehingga mengalami stagnan dalam kemajuan belajarnya. Seorang siswa yang sedang dalam keadaan jenuh, sistem akalnya tidak akan bekerja dengan baik seperti yang diharapkan dalam memproses dalam berbagai informasi yang diterima atau pengalaman baru yang di dapatkannya.

Contohnya : Tidak dapat mengingat kembali banyak materi yang diberikan guru. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa, tanda-tanda kejenuhan belajar disebabkan karena rasa malas, lesu, tidak bersemangat untuk belajar sehingga proses belajarnya tidak ada kemajuan sebagai mana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman dan kehilangan motivasi untuk belajar.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejenuhan Belajar

Menurut Hakim penyebab kejenuhan belajar pada umumnya disebabkan karena adanya proses belajar yang monoton (tidak bervariasi) dan telah berlangsung sejak lama. Adapun faktor umum yang menyebabkan kejenuhan belajar adalah sebagai berikut :

- a. Cara atau metode belajar yang tidak bervariasi
- b. Belajar hanya ditempat tertentu
- c. Suasana belajar yang tidak berubah-ubah
- d. Kurang aktivitas rekreasi atau hiburan
- e. Faktor dukungan sosial

- f. Faktor beban ekonomis
- g. Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlarut-larut pada saat belajar.²³

4. Aspek-Aspek Kejenuhan Belajar

Schaufeli dan Enzmann, menyatakan bahwa aspek-aspek kejenuhan adalah sebagai berikut :²⁴

- a. *Maslach*, mengemukakan bahwa kelelahan emosional ditandai dengan perasaan lelah yang dialami oleh siswa. Hal ini dapat memicu berkurangnya energi yang dimiliki untuk menghadapi berbagai kegiatan dan pekerjaan yang dimiliki siswa. Kelelahan emosi disini seperti: Perasaan depresi, merasa cemas, merasa jenuh mendengar materi pelajaran, gugup ketika guru berbicara dengan tegas.
- b. Kelelahan fisik, dimana gejala yang terjadi pada kelelahan fisik adalah seperti sakit kepala, bahkan kehilangan selera makan. Hal ini sejalan dengan Baron dan *Greenberg* bahwa kelelahan fisik ditandai dengan sakit kepala, merasa gelisah, kurang nafsu makan, penurunan berat badan dan mengantuk.
- c. Demereonti dan Kawan-kawan menyatakan bahwa kelelahan kognitif ini siswa yang sedang mengalami kejenuhan cenderung sedang mendapat beban yang terlalu pada otak. Hal ini kemudian berdampak seperti yang diungkapkan Kauhil yakni kehilangan makna dan harapan dalam belajar,

²³Ilfiandra, *Fenomena Burnout Guru SD Di Kota Bandung dan Faktor –Faktor Yang Melatar belakangnya*, (Bandung: Jurnal Psikopedia, 2008), Vol.2, No.3

²⁴Schaufeli & Ezmann D, *The Burnout Kompanion to Studi and Practice: A critical Analysis*, (United Kingdom: CRC Pres, 1998), h. 21-22

perasaan gagal yang menghantui, ketidakmampuan untuk berkonsentrasi, dan terbebani dengan banyak tugas.

- d. *Bahre-Kohler*, menyatakan bahwa kehilangan motivasi pada siswa ditandai dengan hilangnya idealisme, siswa sadar dari impian mereka yang tidak realistis dan kehilangan semangat.²⁵ Dari gejala di atas maka siswa sudah dianggap kehilangan motivasi, kehilangan semangat dalam belajar, mudah menyerah, tidak percaya diri, dan usaha dalam belajar berkurang.

5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar

Cara yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar, antara lain yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar dengan cara atau metode yang bervariasi

Belajar dengan metode yang monoton akan menyebabkan kejenuhan dalam belajar, untuk itu kita dituntut untuk menggunakan metode yang biasa digunakan dengan metode baru dan seterusnya akan menciptakan suasana baru didalam kelas.

- b. Mengadakan perubahan fisik diruangan belajar

Mengadakan perubahan fisik diruang belajar baik dikelas maupun di rumah yang ada kaitannya dengan perubahan bentuk materi seperti perubahan letak meja, kursi, papan tulis dan segala sesuatu yang ada kaitannya dengan aktivitas belajar. Suatu pekerjaan yang dilakukan dengan perasaan senang akan menimbulkan suatu pekerjaan menjadi semangat. Begitu juga dengan

²⁵ Bahrer Kohler, *Burnout for Expert: Prevention In The Kontex Of Living And Working*, (London: Springer Science & Busines media, 2012), h. 57

kegiatan belajar, apabila merasa senang, siswa akan belajar dengan penuh semangat.

c. Menciptakan suasana baru di ruang belajar

Pada umumnya ruang belajar yang tenang dan jauh dari kebisingan merupakan tempat yang ideal untuk belajar, namun hal ini jika dilakukan dalam waktu yang lama tanpa ada perubahan maka akan mengakibatkan kejenuhan belajar, oleh sebab itu ciptakan suasana baru di ruang belajar, misalnya belajar sambil mendengarkan musik yang tenang atau musik kesukaan.

d. Melakukan aktivitas rekreasi dan hiburan

Belajar adalah salah satu kegiatan melelahkan yang berlarut-larut akan mengakibatkan kejenuhan, untuk itu perlu adanya istirahat yang cukup sebagai alternatif dalam mengembalikan energi yang banyak terkuras atau tersita saat belajar.

e. Hindari adanya ketegangan mental saat belajar

Ketegangan mental akan membuat aktivitas belajar akan terasa jauh lebih berat, melelahkan dan berujung pada kejenuhan belajar. Ketegangan mental dapat dihindari dengan jalan belajar santai artinya belajar dengan sikap rileks dan bebas dari ketegangan.

f. Cari manfaat dari belajar yang dilakukan.

Belajar yang dilakukan oleh siswa pasti ada manfaatnya, dengan belajar siswa bisa memperoleh ilmu pengetahuan, menambah wawasan dan pengalaman hidup.

g. Lakukan belajar dengan perasaan senang dan kreatif

Suatu pekerjaan yang dilakukan dengan perasaan senang akan menimbulkan semangat, apabila merasa senang, siswa akan belajar dengan gairah dan bersemangat.

h. Pandang guru dari segi positifnya

Guru sebagai manusia biasa tidak lepas dari segala kelebihan dan kekurangan. Setiap bertemu dengan guru, siswa bisa diskusi, bertukar pendapat informasi untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan.

i. Anggaplah belajar itu sebagai kebutuhan yang mendesak

Setiap orang juga mempunyai ambang kebosanan yang berbeda-beda dan mempunyai karakter yang berbeda pula terhadap rasa bosan.

Umumnya yang terjadi dalam setiap individu adalah kebiasaan yang monoton dan terus menerus berulang yang menjadikan kejenuhan terjadi, perlunya inovasi baru dalam setiap kegiatan terutama dalam belajar agar kejenuhan siswa bisa diminimalisir, siswa, mampu melakukan aktivitas seperti bermain, rekreasi disela-sela belajar siswa dan menonton, karena hal itu bisa membuat pikiran ringan dan dapat mengurangi beban pikiran atau stress.²⁶

²⁶ Hakim, Thursan (2022). *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Puspa Swara

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik, bersifat linear, langkah-langkahnya jelas, sistematis, mulai dari rumusan masalah, berteori, berhipotesis, mengumpulkan data, analisis data dan membuat kesimpulan dan saran.¹

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan yang akan terjadi pada suatu variabel manakala diberikan suatu perlakuan tertentu pada variabel lainnya.² Penelitian kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data numerikal berupa persentase dinamika gejala kejenuhan belajar pada siswa dan penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *One Group Pretest Posttest Design* yang akan mengkaji penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan dua variable yaitu “media *movie*” sebagai variabel bebas (X) dan “kejenuhan belajar siswa” sebagai variabel terikat (Y). Kelompok eksperimen yang akan diberikan *treatment* yaitu kelompok belajar yang sudah ditentukan oleh peneliti dengan teknik *Purposive Sampling*,

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7

² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 37

eksperimen yang diberikan dalam penelitian ini berbasis klasikal menggunakan teknik media *movie*. Adapun bentuk skema dari desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
One Group Pretest Posttest Design

O₁	X	O₂
<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>

(Sumber : Juliansyah Noor, 2013)

Keterangan :

O₁ : *Pre-Test* diberikan sebelum menggunakan media *movie*

X : Perlakuan penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa

O₂ : *Post-Test* diberikan setelah menggunakan media *movie*

1. Pengukuran Variabel (*Pre-test*)

Pre-test dilakukan untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa sebelum diberikan *treatment* oleh peneliti. *Pre-test* yang diberikan berbentuk skala kejenuhan belajar.

2. Pemberian *Treatment*

Treatment yang diberikan peneliti yaitu berupa Bimbingan Klasikal. Pemberian *treatment* kejenuhan belajar siswa dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Awal pertemuan peneliti memperkenalkan dan menjelaskan tentang *movie*, *movie* dapat memberikan solusi belajar kepada siswa dan dapat menghilangkan kebosanan khususnya dalam bidang belajar.

Kedua, peneliti memberikan *treatment* hampir sama dengan *treatment* yang pertama, hanya saja pada *treatment* ini memiliki judul dengan *movie* yang berbeda. ketiga, pada tahap ini adalah tahap akhir dimana peneliti memberikan materi dan *movie* yang berbeda pula dengan *treatment* yang diberikan sebelumnya dalam bentuk klasikal.

1. *Pos-Test*

Pos-test dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kejenuhan belajar siswa setelah diberikan *treatment*. *Post-test* diberikan kepada siswa yang telah diberikan *treatment* berupa *movie*.

B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 11 Banda Aceh yang berlokasi di Jl.Paya Umeet Lueng Bata Banda Aceh. Peneliti memilih lokasi tersebut dengan alasan terdapat masalah, masalah yang ada pada saat observasi awal, serta ingin melihat penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.³ Populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

³Suharsimi Arikunto. *Posedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta:Rineka Cipta) 2010, hal.174\

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 11 Banda Aceh. Populasi yang berjumlah 199 orang, sebagaimana terlihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2
Jumlah Anggota Populasi Penelitian SMA Negeri 11 Banda Aceh

Kelas	Jumlah Siswa
XI IPA 1	28
XI IPA 2	22
XI IPA 3	30
XI IPA 4	32
XI IPS 1	23
XI IPS 2	29
XI IPS 3	35
TOTAL	199

Sumber : Data Siswa Asuh Guru Bimbingan Konseling SMA 11 Banda Aceh

Pada tabel 3.2 menjelaskan jumlah siswa siswi kelas XI IPA-1 sebanyak 28 orang, siswa kelas XI IPA-2 sebanyak 22 orang, siswa kelas XI IPA-3 sebanyak 30 orang, siswa kelas XI IPA-4 sebanyak 32 orang, siswa kelas XI IPS-1 sebanyak 23 orang, kelas XI IPS-2 sebanyak 29 orang dan siswa kelas XI IPS 3 sebanyak 35 orang. Jumlah keseluruhan siswa kelas XI 199 orang. Pertimbangan memilih kelas XI karena banyak siswa-siswi yang memiliki kejenuhan dalam belajar.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil dengan cara tertentu, sugiyono menyatakan sampel adalah bagian dari banyaknya jumlah populasi dengan berbagai jenis karakteristik yang dimiliki.⁴ Peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi dengan segala keterbatasan waktu,

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 118

tenaga serta dana. Karena itu, peneliti hanya mengambil beberapa sampel dari populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu dengan pengambilan sampel terhadap siswa yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan tujuan peneliti. Sebelum menentukan sampel penelitian, peneliti terlebih dahulu membagikan kuesioner kejenuhan belajar siswa yang menjadi populasi penelitian.

Kemudian peneliti melakukan analisis untuk menentukan sampel penelitian yang akan diberikan perlakuan (*treatment*). Sampel dalam penelitian ini yaitu 30 orang siswa kelas XI IPA3 yang memiliki kejenuhan dalam belajar.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan data sistematis dan mudah.⁵ Instrumen yang digunakan peneliti adalah *skala likert*, dan lembar observasi. *Skala likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat orang berkaitan dengan fenomena sosial. *Skala likert* yang digunakan dalam penelitian berbentuk *ceklist*.

Sedangkan lembar observasi dalam penelitian adalah langkah-langkah penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa yang dialami oleh siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. *Skala likert* dan lembar observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai kejenuhan belajar siswa, Sehingga tingkat kejenuhan belajar siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh dapat diketahui.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta:Rineka Cipta, 2010), h. 27.

Sebelum menggunakan instrumen penelitian, instrumen yang akan digunakan oleh peneliti harus di uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu.⁶

1. Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan atau pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel.⁷ Penelitian menggunakan validitas kontruks, yaitu bersifat konstruksi teoritis yang diukur oleh satu jenis alat ukur . Untuk mengetahui kevalidan alat ukur ini dapat dilakukan secara statistik dengan bantuan SPSS yaitu menggunakan korelasi *produc moment*, dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 3.3
Rumus Validitas Instrumen

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan (*produc moment*)

N : *Number of cases*

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y.⁸

Langkah uji validitas pada penelitian di lakukan dengan cara menyebarkan angket kepada responden yang termasuk sampel tetapi termasuk juga kedalam

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, 118.

⁷ Johor Arifin, *SPSS 24 untuk Penelitian*, (Jakarta: PT Alex Media Kamputindo, 2017), h.

⁸ Sudiyono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), h. 206

populasi, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kevalidan suatu instrumen, kemudian mengumpulkan data hasil pengisian instrumen kedalam tabel untuk menghitung nilai koefisien. Berdasarkan metode penelitian, maka kriteria dalam menentukan validitas suatu kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan valid.
- b. jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.4
Skor r hitung dan r tabel Hasil Uji Validitas Butir Item

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan	Keterangan
1.	0.660	0.334	Valid	Dipakai
2.	0.462	0.334	Valid	Dipakai
3.	0.552	0.334	Valid	Dipakai
4.	0.403	0.334	Valid	Dipakai
5.	0.443	0.334	Valid	Dipakai
6.	0.501	0.334	Valid	Dipakai
7.	0.486	0.334	Valid	Dipakai
8.	0.407	0.334	Valid	Dipakai
9.	0.542	0.334	Valid	Dipakai
10.	0.427	0.334	Valid	Dibuang
11.	0.568	0.334	Valid	Dipakai
12.	0.625	0.334	Valid	Dipakai
13.	0.665	0.334	Valid	Dipakai
14.	0.604	0.334	Valid	Dipakai
15.	0.411	0.334	Valid	Dipakai
16.	0.471	0.334	Valid	Dipakai
17.	0.345	0.334	Valid	Dipakai
18.	0.395	0.334	Valid	Dipakai
19.	0.448	0.334	Valid	Dipakai
20.	0.579	0.334	Valid	Dipakai
21.	0.356	0.334	Valid	Dipakai
22.	0.462	0.334	Valid	Dipakai
23.	0.478	0.334	Valid	Dipakai
24.	0.555	0.334	Valid	Dipakai
25.	0.629	0.334	Valid	Dipakai
26.	0.406	0.334	Valid	Dipakai
27.	0.528	0.334	Valid	Dipakai
28.	0.403	0.334	Valid	Dipakai
29.	0.392	0.334	Valid	Dipakai
30.	0.445	0.334	Valid	Dipakai

31.	0.363	0.334	Valid	Dipakai
32.	0.373	0.334	Valid	Dipakai

Sumber: Output SPSS Versi 20

Berdasarkan tabel analisis validitas instrumen diatas, diketahui bahwa dari segi item yang diuji cobakan, yaitu 32 item dinyatakan valid, dan 36 item lainnya tidak valid. Item yang dinyatakan valid selanjutnya dirakit menjadi instrumen penelitian. 36 item yang dinyatakan tidak valid dinyatakan gugur dan tidak digunakan sebagai item penelitian. Namun demikian terdapat 3 item yang dinyatakan tidak valid tetapi masih dipertahankan sebagai item penelitian, setelah melalui perbaikan redaksi kalimat penelitian, setelah melalui perbaikan redaksi kalimat jadi, item yang dijadikan instrumen penelitian ini berjumlah total 35 butir item.

Adapun soal instrumen sebelum validitas terdapat 68 pertanyaan, dan setelah uji validitas melalui spss 20. Hasil pertanyaan yang valid 32 pertanyaan, dan r_{tabel} 0,334 dinyatakan 32 pertanyaan yang mencapai nilai r_{tabel} , dan dibawah 0,334 dinyatakan tidak valid karena tidak mencukupi. Pertanyaan 33, 58 dan 64 tidak valid dengan r hitung 319, 309 dan 300, mendekati valid dan pertanyaan 33, 58 dan 64 di perbaiki karena mendekati nilai valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah keandalan instrumen yang menunjukkan suatu alat ukur dapat dipercaya walaupun dipakai dua kali atau berkali-kali untuk mengukur gejala yang sama. Apabila hasil tes konsisten, maka instrumen dapat dipercaya (*reliable*) atau dapat diandalkan (*dependable*). Untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan cara membandingkan

nihil alpha dengan r tabel. Rumus *Cronbach Alpha* yang digunakan yaitu:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 i}{\sigma^2 t} \right)$$

Dimana:

- α = Koefisien *alpha cronbach*
 K = Banyaknya butir pertanyaan yang valid
 $\sum \sigma^2 i$ = Jumlah varians butir pertanyaan yang valid
 $\sigma^2 t$ = Varian total.⁹

Sama halnya dengan validitas, reliabilitas juga dilakukan pengujian seperti yang dilakukan pada uji validitas. Dimana hasil yang didapatkan dari responden dimasukkan ke tabel untuk menghitung varian dan menghitung koefisien *alpha* (α). *Alpha* (α) yang memiliki standar nilai > 0.6 artinya reliabilitasnya mencukupi. Tetapi, apabila *alpha* (α) memiliki nilai > 0.7 artinya seluruh item dinyatakan reliabel karena seluruh tes konsisten secara internal memiliki reliabilitas yang kuat. Interpretasi mengenai besarnya koefisien reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 5
Kategori Reliabilitas Instrumen

Alpha	Reliabilitas
α 0,800-1,00	Sangat Tinggi
α 0,600-0.800	Tinggi
α 0.200-0.400	Rendah
α 0,000-0,200	Sangat rendah

Berdasarkan analisis reliabilitas, diketahui nilai *Cronbach's Alpha*. Karena nilai > 0.6 , artinya instrumen penelitian dinyatakan reliabel.¹⁰ Adapun output SPSS seri 20 uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

⁹ Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta : Pustaka Belajar Offset, 2000), h. 95.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 308

Tabel 3.6
Output Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.863	68

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan yang dilaksanakan di SMA Negeri 11 Banda Aceh. Adapun cara yang dipakai untuk mengumpulkan informasi mengenai siswa adalah teknik pengumpulan data melalui angket, observasi dan dokumentasi. Teknik-teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Skala

Skala yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan menyerahkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh siswa sebagai responden.

Responden adalah orang yang memberikan tanggapan atas jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.¹¹

Adapun penggunaan angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kejenuhan belajar siswa. Jenis angket yang dipakai yaitu pernyataan positif (*Favorable*) dan pernyataan negatif (*Unfavorable*). Dalam hal ini peneliti tidak memberikan tanggapan ragu-ragu pada kedua pernyataan tersebut, karena dikhawatirkan ada banyak jawaban asal-asalan tanpa pertimbangan dan selalu bersikap netral. Adapun alternatif pilihan tersebut adalah sangat setuju (SS),

¹¹ Irwan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung: Rosdakarya, 2011), h.85

setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS), dengan poin nilai dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.7

Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Favorable (+)	Unfavorable (-)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan cara melihat dan mengamati siswa secara langsung. Observasi dikenal dengan istilah pengamatan yang merupakan suatu perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala atau sesuatu.¹²

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa, sejauh mana bisa menerima, menangkap dan menggunakan informasi yang diberikan oleh peneliti sehingga dapat melakukan suatu perubahan kearah positif, observasi dilakukan pada siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data atau bukti-bukti penjelasan yang lebih luas mengenai fokus penelitian.

Dokumen digunakan dengan tujuan mencari data yang berasal dari catatan yang ada hubungannya dengan objek penelitian sebagai sumber data.

¹² Emzir, *Analisis Data*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2011), h. 37-38.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengolahan dengan cara mengorganisasikan data dan mengurutkan data kedalam suatu pola, kategori dari satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan jawaban dari tujuan penelitian.¹³ Setelah seluruh data yang di inginkan telah di isi oleh siswa, maka data tersebut akan dianalisis.

Tahapan analisis data merupakan tahapan yang paling penting yang akan memberikan kehidupan dalam kegiatan penelitian.¹⁴ Penelitian ini untuk menjelaskan data-data yang diperoleh agar dapat dipahami, hal ini dapat menarik kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan di analisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji t (*paired pre test*) yaitu untuk membandingkan dan menghitung data dari hasil *treatment* (sebelum dan sesudah) dilakukan penggunaan media *movie*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji normalitas dilakukan untuk analisis statistik parametrik. Pengujian normalitas pada statistik parametrik bertujuan agar asumsi yang dimiliki oleh data adalah normal.¹⁵ Pengujian normalitas data menggunakan uji *klomogrov-smirnov* dalam program aplikasi SPSS dalam taraf probabilitas (sig) 0.05, kriteria pengujian uji

¹³ Rusdian Pohan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Banda Aceh: Ar-Rijal Institute, 2007), h. 62

¹⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2012), h.131

¹⁵ Tulis Winarsuma, *Statistik Dalam penelitian Psikologi Pendidikan*, (Malang:UMM Press, 2009), h. 108

Klomogrov-Smirnov adalah nilai probabilitas (sig) > 0.05 maka data berdistribusi normal sedangkan nilai probabilitas (sig) < 0.05 maka tidak berdistribusi normal.

2. Uji T

Uji t dilakukan untuk menentukan sampel yang dibentuk secara random , untuk dua sampel yang berpasangan. Uji-t digunakan untuk menentukan perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Dua sampel bebas yang dimaksud adalah sampel sama namun memiliki dua data.¹⁶ Skor hasil penelitian menggunakan SPSS versi 20 dengan teknik analisis *paired-samples t-test*.

Alasan peneliti menggunakan uji-t adalah untuk mengkaji efektif suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.¹⁷ Kriteria pengujian yang digunakan adalah :

Ho : Penggunaan media *movie* tidak dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Ha : Penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

¹⁶ Jonatan Sarwono dan Hendra Nur Salim, *Prosedur-Prosedur Populer Statistik Untuk Nalisis Data Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 135.

¹⁷ Furqon, *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 198.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMAN 11 Banda Aceh pada tanggal 20 Juli 2022 sampai dengan 28 Juli 2022 yang berlokasi di jalan Paya Umeet Desa Blang Cut Kecamatan Lueng Bata Kota Banda Aceh. SMA Negeri 11 Banda Aceh berdiri sejak tahun 2003 dan termasuk sekolah yang menyelenggarakan program pendidikan inklusif. Dalam menjalankan kegiatannya SMA Negeri 11 Banda Aceh berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Aceh. SMA Negeri 11 Banda Aceh menjadi salah satu sekolah yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat.

SMA Negeri 11 Banda Aceh dipimpin oleh ibu Dra. Nuriati, M.Pd selaku kepala sekolah. SMA Negeri 11 Banda Aceh adalah sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 (K-13) dan memiliki kondisi gedung-gedung yang sangat mendukung untuk terlaksananya proses belajar mengajar serta memiliki 17 ruang belajar dengan waktu belajar dimulai dari pukul 07.45 wib dan memiliki 514 siswa. Adapun profil identitas SMA Negeri 11 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Profil SMA Negeri 11 Banda Aceh

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1.	Nama Sekolah	SMA Negeri 11 Kota Banda Aceh
2.	Tempat	Banda Aceh
3.	No. Tanggal SK Penegerian	421/06664, Tanggal 11 Juli 2003
4.	Terhitung Mulai Tanggal	42.13/E.1/258/2004, 16 April 2004
5.	Nomor Statistik Sekolah (NSS)	3021066103502
6.	Alamat Sekolah/ Kode Pos	Jln. Paya Umeet Desa Blang Cut Kec. Lueng Bata Banda Aceh/23248
7.	Akreditasi	A
8.	Provinsi	Aceh
9.	Kota/Kabupaten	Banda Aceh
10.	Kecamatan	Lueng Bata
11.	Status Pemilikan Gedung	Hak Pakai
12.	Permanen/Semi Permanen	Permanen
13.	Jumlah Ruang/ Lokal belajar	17 Ruang
14.	Email	Sman11bna@yahoo.com
15.	Website	http://sman11bandaaceh.sch.id
16.	Gedung Asrama (ada/tidak ada)	-
17.	Jumlah Jam Pelajaran Seminggu	
	a. Guru Tetap	42
	b. Guru Honda/ GTT/ Kontrak	8 Orang
	c. Guru Titipan/Nota Dinas	-
	d. Guru Sertifikasi	37 Orang
	e. Pegawai Tetap	5 Orang
	f. Pegawai Tidak Tetap	9 Orang
18.	Murid yang tinggal di Asrama	-
	a. Perempuan	-
	b. Laki-laki	-
19.	Jumlah Siswa Seluruhnya	514 Siswa
20.	Sertifikasi ISO	Belum Bersertifikat
21.	Sumber Listrik	PLN
22.	Daya Listrik Sekolah	Smartfren

1. Visi, Misi SMA Negeri 11 Banda Aceh

Pada dasarnya untuk mewujudkan sistem pendidikan dalam upaya membentuk kepribadian siswa yang memiliki keimanan dan ketakwaan yang tinggi berwawasan luas serta memiliki keterampilan yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan harus memiliki visi dan misi. Adapun visi dan misi SMA Negeri 11 Banda Aceh sebagai berikut:

Visi Sekolah

Menghasilkan Lulusan Berkualitas yang Berakhlakul Karimah, Terampil dibidang Olahraga dan Seni serta Siap Berkompetisi.

Misi Sekolah

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien
2. Meningkatkan komitmen seluruh tenaga kependidikan terhadap tugas pokok fungsinya
3. Melaksanakan kajian dan membaca Al-Qur'an setiap pagi serta salat berjamaah
4. Melaksanakan kultur sekolah yang islami
5. Melatih siswa dalam penggunaan multimedia
6. Melaksanakan pembinaan penulisan karya ilmiah
7. Melaksanakan pembinaan dan pelatihan olahraga dan siap berkompetisi
8. Mengembangkan kesenian daerah untuk menunjang kebudayaan nasional
9. Melaksanakan pembinaan olimpiade dan berbagai perlombaan pada event daerah, nasional maupun internasional
10. Melaksanakan sekolah sehat dan lingkungan hijau

Setiap sekolah memerlukan tenaga pendidik untuk proses pembelajaran, tenaga pendidikan dan pegawai SMA Negeri 11 dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMA Negeri 11 Banda Aceh

No	Keterangan	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Guru Tetap	9	33	42
2.	Guru Honor Sekolah	-	8	8
3.	Guru Titipan	-	-	-
4.	Guru Sertifikasi	5	32	37
5.	Peg. TU. Tetap	3	2	5
6.	Peg. TU. Tidak Tetap	2	5	7
7.	Pesuruh Tetap	-	-	-
8.	Pesuruh Tidak Tetap	1	1	2

(Sumber : TU SMA Negeri 11 Banda Aceh)

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran setiap sekolah memerlukan sarana dan prasarana. Adapun sarana prasarana SMA Negeri 11 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Sarana/Prasarana SMA Negeri 11 Banda Aceh

No	Nama Sarana/Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1
2.	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3.	Ruang Tata Usaha	1
4.	Ruang Dewan Guru	1
5.	Ruang Pengajaran	1
6.	Ruang Kelas/Belajar	22
7.	Ruang Lab Kimia	1
8.	Ruang Lab Fisika	1
9.	Ruang Lab Biologi	1
10.	Ruang Lab TIK	1
11.	Ruang Lab Bahasa	1
12.	Ruang BK	1
13.	Ruang Gudang	1
14.	Ruang Mushala	1
15.	Ruang Wc	12
16.	Ruan Kantin	1

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 11 Banda Aceh. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan *pre-test* berupa instrumen angket skala kejenuhan belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan memberikan media *movie* yang terdiri dari 3 kali melakukan *treatment*. Secara khusus rangkaian pemberian *treatment* yang peneliti lakukan adalah :

a. *Pre-Test*

Pre-test diberikan kepada siswa kelas XI IPA 3 yang dilaksanakan pada tanggal 20 juli 2022 berupa instrumen skala kejenuhan belajar siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. Pada hari pemberian *pre-test* lokasi penelitian, peneliti hanya memperoleh 30 Orang siswa yang menjadi sampel penelitian. Tingkat kejenuhan belajar siswa dalam penelitian ini dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu; kategori rendah, sedang dan tinggi berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing siswa pada saat *pre-test* (sebelum pemberian perlakuan atau *treatment*) pengelompokkan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4
Nilai Kejenruhan Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media Movie

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	STA	90	Rendah
2.	SBR	90	Rendah
3.	SN	91	Rendah
4.	MRH	94	Rendah
5.	SMB	94	Rendah
6.	VM	110	Sedang
7.	NA	104	Sedang
8.	RB	101	Sedang
9.	CZT	98	Sedang
10.	RB	96	Sedang
11.	DB	95	Sedang
12.	SN	99	Sedang
13.	VA	105	Sedang
14.	NS	95	Sedang
15.	UR	107	Sedang
16.	SR	105	Sedang
17.	G	106	Sedang
18.	DNH	100	Sedang
19.	NN	98	Sedang
20.	NFZ	107	Sedang
21.	SEA	103	Sedang
22.	BS	109	Sedang
23.	IRP	108	Sedang
24.	NY	119	Tinggi
25.	DA	112	Tinggi
26.	CKJ	111	Tinggi
27.	AP	112	Tinggi
28.	SA	112	Tinggi
29.	AR	116	Tinggi
30.	FA	113	Tinggi
Jumlah : 3.100			

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa setiap siswa telah memperoleh skor masing-masing sesuai dengan alternatif jawaban yang telah dipilih oleh masing-masing siswa, sehingga menduduki kategori tertentu sesuai dengan

jumlah skor yang diperolehnya. Setiap kategori terdapat keterangan dan batas nilai untuk menentukan kejenuhan belajar siswa.

Berdasarkan hasil skor kejenuhan belajar dapat dikelompokkan berdasarkan rumus standarisasi kategori dibawah ini:

Tabel 4.5
Standar Pembagian Kategori

Kategori	Nilai
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD < X$

Keterangan:

M = Rata-rata skor

SD = Standar Deviasi

X = Nilai/Skor masing-masing responden

Berdasarkan hasil skor kejenuhan belajar dapat dikelompokkan berdasarkan rumus standarisasi kategori dibawah ini:

Tabel 4.6
Kategori Kejenuhan Belajar Siswa

Kategori	Nilai
Rendah	$X < 95$
Sedang	$95 < X < 111$
Tinggi	$X > 111$

Berdasarkan pengelompokan kategori dapat dilihat setiap kategori memiliki batas nilai yang masing-masing batas nilai < 95 berada pada kategori rendah, artinya apabila berada dalam batas nilai < 95 maka siswa memiliki kejenuhan belajar yang rendah. Batas nilai 95-111 berada pada kategori sedang. Sedangkan batas nilai > 111 berada pada kategori yang tinggi, siswa termasuk dalam kategori memiliki tingkat kejenuhan belajar yang tinggi. Menghitung

persentase kategori kejenuhan belajar siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Berdasarkan hasil skor kejenuhan belajar dapat dikelompokkan berdasarkan batas nilai dan kategori tersebut terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Batas Nilai dan Skor Kejenuhan Belajar Siswa

Batas Nilai	Kategori Skor Kejenuhan belajar
< 95	Rendah
95-111	Sedang
>111	Tinggi

Berdasarkan rumus, maka tingkat kejenuhan belajar siswa dapat dikelompokkan berdasarkan kategori yang sesuai dengan persentase masing-masing pengelompokan. Adapun persentase kejenuhan belajar pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh sebelum penggunaan media *movie* sebagai berikut:

Tabel 4.8
Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Media *Movie*

No	Kategori	F	Persentase
1.	Rendah	5	17%
2.	Sedang	18	60%
3.	Tinggi	7	23%
Jumlah		30	100%

Pada hasil persentase dan kategori kejenuhan belajar yang terdapat dalam tabel 4.8, menunjukan bahwa kejenuhan belajar siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh dengan sampel 30 siswa kelas XI IPA 3, ada 5 siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang berada pada kategori rendah dengan persentase (17%) dan terdapat 18 orang siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase

(60%) dan 7 siswa yang berada pada tingkat kejenuhan belajar tinggi dengan persentase (23%).

b. Pemberian *Treatment I*

Treatment I dilaksanakan di kelas XI IPA 3 pada hari Jum'at 22 Juli 2022, pada jam 08.30/ 10.15 dengan topik “Manajemen Waktu”. Dimana *treatment* ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui bagaimana cara untuk mengelola waktu dengan baik, sehingga siswa dapat mengatur waktunya dalam belajar. Pada awal pertemuan, peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar, menanyakan kepada siswa siapa guru sebelumnya yang masuk untuk memberikan materi pembelajaran sebelum peneliti masuk memberikan materi layanan serta menanyakan kesiapan siswa dalam melakukan materi layanan.

Setelah itu peneliti memberikan materi layanan dengan topik manajemen waktu. Sebelum menjelaskan materi manajemen waktu, peneliti menjelaskan sedikit apa itu media *movie*. Kemudian peneliti menjelaskan materi tentang pengertian manajemen waktu, langkah- langkah manajemen waktu, dan tips memanajemen waktu. Pada saat peneliti menjelaskan materi layanan, peneliti melihat bahwa ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan tidak konsentrasi pada saat peneliti memberikan materi layanan.

Peneliti mengemukakan karena pada saat peneliti menanyakan apakah sudah paham atau belum dari materi yang peneliti sampaikan, namun hanya 1-3 orang siswa saja yang merespon pertanyaan peneliti. Selanjutnya peneliti menerapkan *movie* kepada siswa untuk mengatasi kebosanan dalam belajar. Media *movie* diberikan agar situasi dari yang jenuh, membosankan, tidak

menyenangkan serta membuat mengantuk menjadi situasi yang menyenangkan, semangat, tidak mengantuk serta ada perhatian dari siswa pada saat peneliti menyampaikan materi layanan.

c. Pemberian *Treatment* II

Pemberian *treatment* II merupakan kegiatan lanjutan yang dilaksanakan pada hari senin 25 Juli 2022, dengan topik “Motivasi Belajar”. *Treatment* ini dilakukan hampir sama dengan *treatment* yang pertama, hanya saja pada *treatment* ini memiliki judul dengan *movie* yang berbeda. Perlakuan ini bertujuan agar siswa dapat mengetahui tentang motivasi dalam belajar.

Pada awal pertemuan, penelitian mengucapkan salam, menanyakan kabar, menanyakan kepada siswa siapa guru sebelumnya yang masuk untuk memberikan materi pembelajaran sebelum peneliti masuk memberikan materi layanan serta menanyakan kesiapan siswa dalam melakukan materi layanan. Setelah itu peneliti memberikan layanan tentang pengertian motivasi belajar, jenis-jenis motivasi belajar dan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.

Pada saat peneliti menyampaikan materi, peneliti melihat bahwa ada beberapa siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti, bercerita dengan teman, main HP dan juga tidur dikelas, selanjutnya peneliti menerapkan *movie* kepada siswa untuk mengatasi kebosanan dalam belajar. *Movie* yang peneliti berikan dengan judul (MARS Mimpi Ananda Raih Semesta). *Movie* ini memiliki kisah tentang perjuangan seorang ibu untuk mewujudkan harapannya menjadikan anak perempuannya meraih pendidikan setinggi mungkin, dari *movie* ini bisa membuat siswa terinspirasi dan termotivasi dalam belajar.

Pada *treatment* kedua, peneliti melakukan evaluasi untuk melihat perubahan setelah diberikan *movie*. *Movie* kedua, masih ada siswa yang terlihat kaku, bingung dan masih malu-malu dalam memberikan pendapat.

d. Pemberian *Treatment* III

Pemberian *treatment* ketiga merupakan kegiatan lanjutan dalam memberikan perlakuan yang terakhir setelah memberikan perlakuan sebelumnya selama tiga kali. Pemberian *treatment* ketiga diberikan pada hari Selasa 26 Juli 2022, dengan topik “Gaya Belajar”. Perlakuan ini memiliki tujuan agar siswa memiliki sikap positif untuk membangkitkan kembali semangat belajar yang terdapat pada diri siswa sehingga siswa mampu menyelesaikan pelajaran dengan sebaik mungkin dan mampu untuk mewujudkan cita-cita dan menjadi siswa yang berprestasi.

Cara yang dilakukan peneliti pada perlakuan ini sama dengan yang dilakukan pada perlakuan sebelumnya. Peneliti menyampaikan materi tentang pengertian gaya belajar, ciri-ciri gaya belajar dan tips gaya belajar. Disaat peneliti menjelaskan materi yang diberikan, peneliti melihat ada beberapa siswa yang masih sibuk dengan kegiatannya sendiri, Selanjutnya peneliti menampilkan *movie* kepada siswa untuk mengatasi kebosanan dalam belajar. *Movie* yang peneliti berikan dengan judul (Jagat Raya). *Movie* ini memiliki makna tentang bagaimana seorang guru berhasil mewujudkan kemerdekaan dalam belajar untuk para siswa, dan kemudian metode belajarnya mampu membuktikan bahwa setiap siswa memiliki kemampuan belajar dan kreativitas masing-masing, siswa bebas memilih cara memahami pelajaran dengan karakter gaya belajar yang berbeda-

beda. *Movie* ini bertujuan untuk mengurangi kebosanan dalam belajar, melatih konsentrasi dan fokus siswa terhadap *movie* yang di perlihatkan oleh peneliti. Setelah *movie* berakhir peneliti meminta kepada siswa untuk menyimpulkan makna yang terkandung dari materi yang telah peneliti jelaskan dan *movie* yang telah ditonton oleh siswa.

Setelah siswa memberikan kesimpulan, peneliti menambahkan sedikit kesimpulan dan memperkuat jawaban dari beberapa siswa. Pada *treatment* terakhir ini peneliti sudah melihat perkembangan siswa lebih baik, rasa jenuh dalam belajar sudah mulai berkurang dan sudah memiliki keberanian dalam memberikan pendapat, serta semangat dan rasa percaya diri sudah mulai ada dalam memberikan pendapat.

e. Pos-Test

Pos-test dilaksanakan pada hari kamis 28 Juli 2022 terhadap siswa yang menjadi sampel penelitian dan sudah diberikan *treatment*. Tujuan dari pemberian dan pelaksanaan *post-test* adalah untuk membantu siswa dalam mengukur tingkat kejenuhan yang dialami siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan *post-test*, peneliti mengarahkan siswa untuk mengisi instrumen skala *post-test* dengan menjelaskan secara rinci mengenai langkah-langkah dan tujuan pengisian *post-test*. Hasil *post-test* pada pengungkapan kejenuhan belajar memperoleh skor rendah, sedang dan tinggi dari skor *pre-test*. Terdapat perubahan skor kejenuhan belajar siswa sesudah pemberian media *movie* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9
Nilai Kejenuhan Belajar Siswa Sesudah Penggunaan Media Movie

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	STA	82	Rendah
2.	SN	70	Rendah
3.	VM	76	Rendah
4.	MRH	85	Sedang
5.	SMB	95	Sedang
6.	SBR	88	Sedang
7.	NA	93	Sedang
8.	RB	84	Sedang
9.	CZT	87	Sedang
10.	RB	95	Sedang
11.	DB	87	Sedang
12.	SN	99	Sedang
13.	VA	85	Sedang
14.	NS	93	Sedang
15.	UR	91	Sedang
16.	AR	96	Sedang
17.	G	95	Sedang
18.	DNH	93	Sedang
19.	NN	96	Sedang
20.	NFZ	93	Sedang
21.	SEA	90	Sedang
22.	BS	97	Sedang
23.	IRP	90	Sedang
24.	NY	94	Sedang
25.	DA	94	Sedang
26.	CKJ	89	Sedang
27.	AP	83	Sedang
28.	SA	87	Sedang
29.	SR	103	Tinggi
30.	FA	105	Tinggi
Jumlah : 2.710			

(Sumber: Microsoft Exel, 2010)

Pada tabel 4.9, dapat dilihat bahwa perubahan hasil skor jawaban yang diberikan oleh siswa terhadap kejenuhan belajar mengalami perubahan yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *movie*. Perubahan tersebut dapat dilihat langsung oleh peneliti ketika melakukan

beberapa perlakuan sebelumnya hingga perlakuan yang terakhir. Siswa menunjukkan sikap yang berbeda dan semakin terlihat perkembangannya. Sehingga pada lembar observasi kegiatan dapat dinyatakan bahwa rata-rata siswa menjadi aktif dari sebelumnya serta mempunyai komitmen kedepannya untuk menjadi lebih baik lagi. Adapun persentase kejenuhan belajar pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh sesudah penggunaan media *movie* sebagai berikut:

Tabel 4.10
Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sesudah Penggunaan Media
Movie

No	Kategori	F	Persentase
1.	Rendah	3	10%
2.	Sedang	25	83%
3.	Tinggi	2	7%
Jumlah		30	100%

Pada hasil persentase ditabel 4.10, dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar siswa mengalami perubahan, yang awalnya terdapat 5 orang siswa yang berada pada kategori rendah menjadi 3 siswa dengan persentase (10%) dan dari 18 siswa yang berada pada kategori sedang menjadi 25 siswa dengan persentase (83%) dan 7 siswa yang berada pada kategori tinggi menjadi 2 siswa dengan persentase (7%). Dengan demikian, media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa.

Tabel 4.11
Perbandingan Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

No Urut	Nama Siswa	Sebelum	Sesudah
1.	STA	90	82
2.	SN	91	70
3.	VM	110	76
4.	MRH	94	85
5.	SMB	94	95
6.	SBR	90	88
7.	NA	104	93
8.	RB	101	84
9.	CZT	98	87
10.	RB	96	95
11.	DB	95	87
12.	SN	99	94
13.	VA	105	85
14.	NS	95	93
15.	UR	107	91
16.	AR	116	96
17.	G	106	95
18.	DNH	100	93
19.	NN	98	96
20.	NFZ	107	93
21.	SEA	103	90
22.	BS	109	97
23.	IRP	108	90
24.	NY	119	94
25.	DA	112	94
26.	CKJ	111	89
27.	AP	112	83
28.	SA	112	87
29.	SR	105	103
30.	FA	113	105
Jumlah		3.100	2.710

Berdasarkan tabel 4.11, menggambarkan hasil skor *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing sampel atau siswa yang telah diberikan perlakuan. Dari tabel tersebut terlihat jelas perbandingan hasil skor yang didapatkan oleh setiap siswa bahwa ada perbedaan dan perubahan hasil yang diperoleh siswa.

Hasil skor keseluruhan jumlah kejenuhan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan 3.100, sedangkan setelah diberi perlakuan menjadi 2.710. Untuk melihat persentase dari pengukuran terhadap 30 siswa yang menjadi sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 4.12 dibawah ini.

Tabel 4. 12
Persentase Perbandingan *Pre-test* dan *Post test*

No	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		F	%	F	%
1.	Rendah	5	17%	3	10%
2.	Sedang	18	60%	25	83%
3.	Tinggi	7	23%	2	7%
Jumlah		30	100%	30	100%

Tabel 4.12, menggambarkan hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* kejenuhan belajar siswa yang mengalami perubahan secara signifikan. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa dari 5 siswa yang berada pada kategori rendah dengan persentase (17%) mengalami perubahan menjadi 3 siswa yaitu dengan persentase (10%) dan dari 18 siswa yang berada pada kategori sedang yaitu dengan persentase (60%) mengalami perubahan menjadi 25 siswa yaitu dengan persentase menjadi (83%). Sedangkan pada hasil *post-test* menunjukkan pada kategori tinggi terdapat 2 siswa (7%).

2. Pengolahan Data

Kegiatan dalam mengelolah data adalah pengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan. Sebelum dilakukan analisis data maka dilakukan pengujian prasyarat penelitian berupa analisis statistik parametris.

a. Uji Normalitas

Kegiatan dalam pengolahan data yaitu mengelompokkan data, mentabulasi data, melakukan perhitungan dari data seluruh sampel (responden) yang diteliti untuk itu perlu data yang baik dan layak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal, maka terlebih dahulu di uji normalitas dengan uji *Kolmogorov- Smirnov*.

Normal tidaknya sebuah data penelitian dapat dilihat dari pengambilan keputusan jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal, jika $\text{sig} < 0.05$ maka data tidak berdistribusi normal.¹ Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, maka data yang telah ada dimasukkan kedalam aplikasi SPSS, selesai pengujian normalitas data dilakukan dengan demikian memperoleh hasil seperti pada tabel 4.13 dibawah ini:

Tabel 4.13
One Sample Kolmogorov-Smirnov

		Sebelum	Sesudah
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	103.3333	90.3333
	Std. Deviation	8.07010	7.18875
	Absolute	.085	.145
Most Extreme Differences	Positive	.085	.115
	Negative	-.082	-.145
Kolmogorov-Smirnov Z		.465	.792
Asymp. Sig. (2-tailed)		.982	.557

¹ V. Wiratna Sujarweni, SPSS untuk Penelitian, (Yogyakarta:Pustaka Baru Press, 2015), h. 55

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data

Berdasarkan tabel 4.13, diperoleh nilai Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Data kejenuhan belajar siswa sebelum penggunaan media *movie* adalah 0.982 maka lebih besar dari 0.05 ($\text{sig} > 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data kejenuhan belajar siswa sebelum penggunaan media *movie* berdistribusi normal. Selanjutnya data kejenuhan belajar siswa sesudah penggunaan media *movie* adalah 0.557 maka lebih besar dari 0.05 ($\text{sig} > 0.05$), dapat disimpulkan bahwa data kejenuhan belajar siswa sesudah penggunaan media *movie* berdistribusi normal.

b. Uji-T

Kegiatan dalam pengolahan data yaitu mengelompokkan berdasarkan variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Untuk menganalisis data maka digunakan uji t, untuk melihat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan media *movie*. Hasil skor rata-rata media *movie* yang di ujikan dalam penelitian memiliki daya pengaruh yang sangat baik, yaitu mampu menghasilkan penurunan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata kejenuhan belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* dapat di lihat pada tabel 4.14 ini:

Tabel 4.14
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	103.3333	30	8.07010	1.47339
	Sesudah	90.3333	30	7.18875	1.31248

Berdasarkan hasil dari data output SPSS diketahui bahwa rata-rata

kejenuhan belajar siswa sebelum pelaksanaan media *movie* adalah 103.3333. Sedangkan sesudah pelaksanaan *media movie* kejenuhan belajar siswa kelas XI IPA 3 adalah 90.3333. Berdasarkan hasil tersebut, mengandung pengertian bahwa rata-rata (mean) *post- test* lebih rendah dari rata-rata (mean) *pre-test*. Sehingga terdapat perubahan kejenuhan belajar siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh setelah menggunakan media *movie*. Selanjutnya, untuk melihat nilai korelasi *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini dengan berdasarkan hasil pada *paired sampel statistics* dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut ini:

Tabel 4.15
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	30	.314	.091

Hasil korelasi dari tabel 4.15, menunjukkan bahwa nilai korelasi pada *paired sampel statistics* dari 30 sampel siswa pada *pre-test* dan *post-test* sebesar 0.314. Nilai signifikan $0.091 > 0,05$ maka dapat di tarik kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji t berpasangan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *paired sampel t test* (uji t untuk dua sampel yang berpasangan).

Uji *sampel t test* digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel tersebut. Dua sampel yang dimaksud adalah yang sama namun mempunyai dua data yaitu data kejenuhan belajar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 11 Banda Aceh. Sebelum penggunaan media *movie* dan sesudah penggunaan media *movie*. Untuk melihat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*

menggunakan uji t berpasangan dapat dilihat pada tabel 4.16 dibawah ini:

4.16
Uji t Berpasangan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kejenuhan Belajar Siswa

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
sebelum Pair – 1 sesudah	13.00000	8.96737	1.63721	965153	16.34847	7.940	29	.000

Berdasarkan tabel 4.16 menunjukkan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 7.940 dengan derajat kebebasan (db) atau *degress of freedom* (df) $N-1 = 30-1 = 29$, sehingga nilai t_{tabel} sebesar 1.699. Hasil *paired samples test* maka dapat dibandingkan: $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa SMAN 11 Banda Aceh.

3. Interpretasi Data

Hasil dari pengolahan data berupa nilai uji t memperlihatkan bahwa nilai mean 13.00000, t_{hitung} sebesar 7.940 dan ketentuan t_{tabel} 1.699, dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh. Ketika H_a diterima dan H_0 ditolak, maka ini berarti terdapat perubahan kejenuhan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan hipotesis.

Dalam hal ini mengandung pengertian bahwa penggunaan media *movie* dapat memberikan semangat kepada siswa dalam perkembangan dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Ho : Penggunaan media *movie* tidak dapat mengurangi kejenuhan belajar pada siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Ha : Penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar pada siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh.

Nilai t_{hitung} sebesar 7.940 dengan signifikan $0.000 < 0.05$ jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat penurunan sebelum dan sesudah diberikan *treatment* media *movie* yang memperoleh efek positif terhadap siswa, setelah melaksanakan penggunaan memakai media *movie*, yang sebelumnya rata-rata mempunyai kejenuhan belajar yang tinggi, setelah diberikan perlakuan dengan media *movie* kejenuhan belajar siswa menjadi ada perubahan. Sehingga rata-rata kejenuhan belajar siswa yang tinggi hanya 2 siswa saja.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 11 Banda Aceh, bahwa terdapat siswa yang memiliki kejenuhan siswa dalam belajar. Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan siswa terkait dengan kejenuhan belajar, beberapa siswa mengatakan bahwa siswa merasa bosan dengan metode belajar mengajar guru yang selalu sama tidak ada hal yang membuat siswa tertarik dengan mata pelajaran saat belajar dan beberapa siswa yang lainnya mengatakan bahwa siswa kurang mengerti apa yang dijelaskan oleh guru itu sendiri sehingga membuat siswa berpikir bahwa belajar terus tidak akan membuat pintar malahan

membuat mereka lelah. Pada penelitian ini media memiliki peranan yang sangat penting guna mengurangi kejenuhan belajar pada siswa.

1. Pembahasan Kejenuhan Belajar Siswa Sebelum diberikan Media Movie

Sebelum memberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *movie* kepada siswa yang tingkat kejenuhan belajar berada pada kategori rendah, sedang dan tinggi. Peneliti telah menentukan sampel penelitian terlebih dahulu, yaitu pada kelas XI IPA 3 berjumlah 30 siswa. Kepada 30 siswa tersebut telah diberikan *pre-test* berupa pengisian angket kejenuhan belajar.

Kejenuhan belajar siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 7 orang siswa berada pada persentase 23%. Siswa pada kategori ini memiliki ciri-ciri: merasa bosan ketika banyak tugas, kehilangan motivasi dalam belajar, tidak mengerjakan tugas yang tidak dipahami diberikan oleh guru, merasa cemas, merasa terbebani dengan tugas yang diberikan oleh guru, mengantuk dan kurang fokus dalam belajar.

Selanjutnya pada siswa yang berada pada persentase 83% berada pada kategori sedang dengan ciri-ciri yang dimiliki, semangat dalam belajar sudah meningkat, mulai mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, memiliki kesadaran mengerjakan tugas yang diberikan guru, rasa cemas sudah mulai menurun, tidak tidur didalam kelas saat guru sedang menjelaskan dan mulai memiliki motivasi untuk sukses dalam belajar. Pada penelitian ini, ciri-ciri yang dimaksudkan diatas adalah berdasarkan pada variabel dan indikator yang ada pada instrumen penelitian.

Variabel tersebut adalah kejenuhan belajar dengan memiliki empat indikator, yaitu: kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif dan kehilangan motivasi. Setelah memberikan perlakuan dengan menggunakan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa, terjadi perubahan yang signifikan terhadap hasil skor dan sikap siswa.

2. Pembahasan Kejenuhan Belajar Siswa Sesudah Penggunaan Media Movie

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa, terjadi perubahan yang signifikan terhadap hasil skor dan sikap siswa dimana hasil *pos-test* terdapat perbedaan hasil dari sebelumnya dengan sampel yang sama.

Hasil *pos-test* menunjukan kejenuhan belajar siswa mengalami perubahan yang awalnya terdapat 5 siswa yang berada pada katagori rendah menjadi 3 siswa dengan persentase (10%) dan dari 22 siswa yang berada pada kategori sedang menjadi 25 siswa dengan persentase (83%) dan pada kategori tinggi dengan 2 siswa dengan persentase (7%). Setelah Perlakuan diberikan oleh peneliti sebanyak 3 kali pada siswa yang sama dengan hari yang berbeda dan topik yang berbeda pula.

Perlakuan tersebut memiliki tujuan tersendiri sesuai dengan topik yang dibahas, namun mempunyai tujuan umum yang sama yaitu untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa. Untuk dapat mengetahui apakah terjadi perubahan kejenuhan belajar siswa atau tidak, maka diberikanlah *post-test*. *Post-test* adalah kondisi akhir siswa setelah diberikan perlakuan dan berguna untuk mengukur atau mengetahui hasil skor baru yang dimiliki siswa setelah adanya perlakuan.

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi pada setiap kegiatan yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa siswa menunjukkan perubahan sikap yang menarik. Perubahan tersebut terlihat pada setiap kali pertemuan dalam 3 kali *treatment*. Pada pertemuan pertama, siswa masih kaku, ragu-ragu dan malu untuk mengeluarkan pendapatnya. Tetapi pada saat sudah melakukan kegiatan inti, siswa sudah mulai berani dalam mengeluarkan pendapat serta apa yang siswa rasakan. Pada pertemuan kedua, siswa sudah mulai bersemangat, memiliki motivasi dalam belajar.

Pada pertemuan akhir siswa sudah mulai aktif dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji normalitas dari angket kejenuhan belajar siswa data *pre-test* dan *post-test* dilihat bahwa nilai signifikan *pre-test* $0.982 > 0.05$, dan nilai signifikan *post-test* $0.557 > 0.05$ maka kriteria keputusan H_a diterima. Maka hasil dari uji normalitas data tersebut adalah berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil uji t dapat dilihat bahwa perolehan nilai sig (*2-tailed*) adalah $0.000 < 0.05$ maka dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa efektif dalam pembelajaran. Dari penjelasan diatas menyatakan bahwa penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar setiap kali diberikan perlakuan sehingga terjadinya penurunan kejenuhan belajar pada siswa.

Hasil *post-test* juga menunjukan bahwa skor keseluruhan nilai siswa sesudah diberikan perlakuan sebanyak 2.710 sedangkan sebelumnya pada *pre-test* mendapatkan hasil sebanyak 3.100. Berdasarkan skor tersebut diberikan kesimpulan bahwa hasil yang didapatkan sesudah penggunaan media *movie* adalah lebih sedikit dari sebelumnya. Sehingga penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa. Dalam hal ini menekankan siswa untuk mengamati peran tokoh *movie* yang memiliki cerita tentang cara mengatasi kejenuhan belajar yang dialami siswa, sehingga informasi-informasi mengenai cara mengatasi kejenuhan belajar siswa yang disampaikan oleh tokoh dalam *movie* dapat dicontoh saat siswa mengalami kejenuhan.²

Hal ini didukung menurut Cheniss, kejenuhan (*burnout*) merupakan proses yang terus berkembang dari waktu ke waktu dimana terjadi suatu perubahan perilaku sebagai respon terhadap tekanan dan stress pekerjaan dalam waktu yang berkepanjangan. Seseorang yang mengalami kejenuhan (*burnout*) akan menjadi kehilangan semangat atau putus asa, pesimis, tidak mau menerima perubahan dan kehilangan motivasi.³

Sedangkan Widari menyatakan bahwasannya seorang siswa mengalami rasa jenuh saat belajar disebabkan karena keadaan lelah atau letih yang berdampak pada pikiran dan emosional siswa. Hal ini tentu saja berdampak menurunnya hasil belajar siswa. Ciri-ciri yang dimaksud adalah berdasarkan pada variabel dan indikator yang ada pada instrumen penelitian.

² M. Asrori. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung:CV. Wacana Prima

³ Cherniss, C. (1980). *Staff Burnout: Job Stress in the human services* (p. 21) Beverly Hills, CA: Sage Publications

Variabel tersebut adalah kejenuhan belajar dengan memiliki empat indikator, yaitu: kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif dan kehilangan motivasi. Sesuai dengan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Lulu Putri Hamumpuni dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Film Drama Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI SMA PIRI 1 Yogyakarta” menemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan penggunaan media film untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di SMA PIRI 1 Yogyakarta.

Hal ini juga didukung dengan penelitian Khoirun Niswatin dengan judul “Penerapan Kombinasi Antara Teknik Intruksi Diri dan Film Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI TKR di SMK Assa’Adah Bungah”. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Nur Qamariyah dengan Judul “Upaya Mengatasi Kejenuhan Siswa Melalui Layanan Informasi dengan Teknik Relaksasi Berbasis Film Edukasi Pada Siswa Kelas XI PM 3 SMK Negeri 1 Kudus”. Dengan adanya media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa dengan memberikan *movie* yang tidak membuat siswa mengantuk sehingga siswa bersemangat dalam belajar dengan menggunakan *movie* serta dapat membuat siswa jadi lebih termotivasi untuk tidak jenuh ketika belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa yang mengalami kejenuhan belajar pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh tentang penggunaan media *movie* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 11 banda Aceh. Peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji normalitas, data yang di uji dari angket kejenuhan belajar siswa data *pre-test* dan *post-test* dilihat bahwa nilai signifikan *pre-test* $0.982 > 0.05$, dan nilai signifikan *post-test* $0.557 > 0.05$ maka kriteria keputusannya H_0 diterima. Hasil dari uji normalitas data tersebut adalah berdistribusi normal.
2. Hasil uji t menunjukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1.699 dilihat bahwa perolehan nilai sig (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$ maka dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, Sehingga kejenuhan belajar siswa dapat diatasi menggunakan media *movie* pada siswa SMA Negeri 11 Banda Aceh.
3. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa skor keseluruhan nilai siswa sesudah diberikan perlakuan sebanyak 2.710 sedangkan sebelumnya pada *pre-test* mendapatkan hasil sebanyak 3.100. Berdasarkan skor diberikan kesimpulan bahwa hasil yang didapatkan sesudah penggunaan media *movie* adalah lebih sedikit dari sebelumnya. Dari penjelasan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media *movie* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mengembangkan dan mengaplikasikan teknologi yang ada dengan menggunakan *movie* yang bermutu dan berpendidikan dalam kehidupan sehari-hari guna mengatasi rasa bosan pada saat belajar dan khususnya membentuk keyakinan dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Guru Bimbingan Konseling

Guru Bimbingan Konseling agar lebih kreatif lagi untuk memberikan bimbingan kepada siswa, agar siswa lebih berkembang dalam memahami ilmu teknologi serta dapat mengembangkan media teknologi dalam pembelajaran menggunakan media *movie* sebagai teknik dalam memberikan layanan bimbingan klasikal

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya harus memperkaya ilmu pengetahuan mengenai pelaksanaan tahapan media *movie* untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alex, Sobur. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Amti dan Prayitno. (2008). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. (Jakarta: Rineka cipta) h. 30
- Anton, Mulyono. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arifin, Johor. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azwar. (2000). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Belajar Offset.
- Eni, Marlina. (2018). *Pengaruh Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Film Terhadap Kepedulian Sosial Kelas VIII SMP 7 Surakarta T.P 2017/2018*. Medikos: Jurnal Bimbingan dan Konseling Unisri Surakarta. (Online), Vol. 4 No. 2 (2018). Dari <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/mdk/article/view/2683>, diakses pada 28 Februari 2022.
- Emzir. (2011). *Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ezmann, D dan Schaufeli, W. B (1998). *The Burnout Companion to Study and Practice : A Critical Analysis*. United Kingdom: CRC press.
- Fiorentika, Kasa, dkk. 2016. *Jurnal Kajian Bimbingan Konseling*. Malang: FIP UNM, Vol.1 No.3.
- Furqon. (2009). *Statistik Terapan Untuk Penelitian*,. Bandung: Alfabeta.
- Guritno, Irianto. (2018). *Memperoduksi Film*. Semarang: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

- Hamalik, Omar. (1989). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pendidikan*. Bandung : Mandar Maju.
- Hasbullah, (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta : Raja Gravindo Persada.
- Hamumpuni, Putri Lulut. *Efektivitas Penggunaan Media Film Drama Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI SMA PIRI I Yogyakarta Tahun 2016*. Skripsi UNY, (Online), journal. Student. uny. ac.id. Diakses pada tanggal 25 Juli 2022 dari situs: <https://123dok.com/document/zwv2n1I>.
- Ilfiandra. 2008. *Fenomena Burnout Guru Sd di Kota Bandung dan Faktor – Faktor Yang Melatar Belakangnya*. Bandung: Jurnal Psikopedia. Vol. 2, No.3.
- Ilahi, Mohammad Takdir. 2013. *Pendidikan Inklusi Konsep dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Indriana, Dina. 2001. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jonatan Sarwono dan Hendra Nur Salim. (2016). *Prosedur-Prosedur Populer Statistik Untuk Nalisis Data Riset Skripsi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kohler, Bahler. (2012). *Burnout for Expert:Prevention In The Kontex Of Living and Working*, (London:Springer Science & Busines Media.
- Mardianto. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Printis.
- Mubiar, Agustin dan Syaodih Ernawulan. 2008. *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbukak.
- Niswatin, Khoirun. *Penerapan Kombinasi Antara Teknik Intruksi Diri dan Film Pendek Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI TKR di SMK Assa'Adah Bungah*, Vol. 11 No 4 Tahun 2020. Diakses pada tanggal 25 Maret 2022.dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/35195>.
- Pohan, Rusdian. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Banda Aceh: Ar-Rijal Institut.
- Purwanto, Ngelim. M. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- _____. Ngalm, M. (2013). *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Qamariyah, Nur. *Layanan Informasi dengan Teknik Relaksasi Berbasis Film Edukasi Pada Siswa Kelas XI PM 3 SMK Negeri 1 Kudus Tahun 2014*. Dari situs: <https://eprint.umk.ac.id/3740/>.
- Raqfika, Usnaqziqyah. (2016). *Penerapan Konseling Individu dengan Teknik Intruksi Diri dalam Mahasiswa*. Diakses pada tanggal 10 januari 2017(Jakarta: Fakultas Ilmu pendidikan Universitas negeri Jakarta). h 127.
- Rudi dan Cepi. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung:CV Wacana Prima.
- S, Azwar. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Edisi 2 Yogyakarta: Pustaka Pelajar *Design Thumbnail from:Freepik*.
- Sabri. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sadiman, S. Arief. (1993). *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta : Grafindo Pers.
- Safaria, Triantoro. *Terapi Kognitif Perilaku Untuk Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- S, Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____. Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soehartono, Irwan. (2011). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung : Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna, V. (2015) *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sudiyono.(2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. akarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Supriatna, Ecep. *Gambaran Kejenuhan Belajar Siswa SMK Kelas X*, Vol, 4., No.4
- Suprijanto. (2009). *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah. Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*, Aswaja: Presindo Yogyakarta.
- Sunarto, Ahmad. (1999). *Terjemah Riyadhus Shalihin*, (Jakarta:Pustaka Amani.
- Suwarjo dan Septi Purnama Diana. (2014). *Model Bimbingan Pengembangan Kompetensi Pribadi Sosial Bagi Siswa SMA Yang Mengalami Kejenuhan Belajar (Burnout)*. Laporan Penelitian. FIP UNY.
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Thursan, Hakim. (2002). *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Puspa Swara
- _____. Hakim (2006). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : NiagaSwadaya.
- Widari, Ni Kdk. 2014. *Penerapan Teori Konseling Rasional Emotif Behavioral dengan Teknik Relaksasi Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Siswa Kelas X MIA 2 SMA Negeri Singaraja*. Jurnal BK Undiksa. Vol. 2 (1) h.1-11.
- Winarsauma, Tulis. (2009). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yudhi, Munadhi. (2002). *Media Pembelajaran : Sebuah Baru*, GP Press Group.
- _____. Munadhi. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaun Persada.
- Yosef, H. dan P. R. Dewi. *Hubungan antara Academic Self-Confidence dengan Kejenuhan Belajar Siswa SMK Negeri 1 Indralaya Utara*. Konseling Komptehensif. Vol 4 Tahun 2017, h 14. Dari situs <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.
- Yusuf, Syamsu. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-127/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
BANDA ACEH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 19 November 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk saudara :
Wanty Khaira, M. Ed Sebagai Pembimbing Pertama
Annisa Apriliyanti, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua
Untuk Membimbing Skripsi :
Nama : Innayatul Husni
NIM : 180213072
Program Studi : Bimbingan Konseling
Dengan Judul Skripsi :
Penggunaan Media Movie Dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 11 Banda Aceh

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIP A UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik-2021/2022

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 06 Januari 2022
Dekan
Prof. Muslim Razali

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6389/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh DINAS
2. Kepala Sekolah SMAN 11 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Innayatul Husni / 180213072**

Semester/Jurusan : VIII / Bimbingan Konseling

Alamat sekarang : Jl. Inoeng Balee Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penggunaan Media Movie Dalam Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa di SMA Negeri 11 Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Juni 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 01 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3. Surat Izin Dinas Pendidikan Aceh Penelitian di Sekolah SMA
Negeri 11 Banda Aceh



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 11 BANDA ACEH

Jalan Paya Umeet, Desa Blang Cut, Kecamatan Lueng Bata Banda Aceh Telp. (0651) 32017
E-mail: smn11@disdikporabna.com Website: www.disdikporabna.com

Kode Pos: 23248

Nomor : 423.4/ 428 /2022
Lamp : -
Hal : Selesai Penelitian

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Banda Aceh
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan surat Rekomendasi dari Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kab. Aceh Besar, Nomor : 421.3/G.1/4462/2022, Tanggal 7 Juni 2022, Tentang Izin Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi, maka Kepala SMA Negeri 11 Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan :

Nama : INNAYATUL HUSNI
NIM : 180213072
Jurusan : Bimbingan Konseling (BK)
Judul : "PENGUNAAN MEDIA MOVIE DALAM MENGURANGI
KEJENUHAN BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 11
BANDA ACEH"

Yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan **Penelitian** di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Banda Aceh, mulai pada tanggal 20 s.d 28 Juli 2022, untuk memenuhi data penyelesaian Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022.

Demikian surat keterangan pengumpulan data ini di buat untuk digunakan semestinya.

Banda Aceh, 12 Oktober 2022
Kepala

Dra. NURIATI, M.Pd
Pembina TK. I
NIP. 19690908 199801 2 001

Lampiran 4. Surat Izin Telah Selesai Meleakukan Penelitian di Sekolah SMA Negeri 11 Banda Aceh



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 11 BANDA ACEH

Jalan PayaUmeet, DesaBlang Cut, KecamatanLueng Bata Banda AcehTelp. (0651) 32017
E-mail: sman11@disdikporabna.com Website: www.disdikporabna.com

KodePos: 23248

Nomor : 423.4/ 428 /2022
Lamp : -
Hal : Selesai Penelitian

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Banda Aceh
Di -
Tempat

Assalamu'alaikumWr. Wb

Sehubungan dengan surat Rekomendasi dari Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kab. Aceh Besar, Nomor : 421.3/G.1/4462/2022, Tanggal 7 Juni 2022, Tentang Izin Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi, maka Kepala SMA Negeri 11 Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan :

Nama : INNAYATUL HUSNI
NIM : 180213072
Jurusan : Bimbingan Konseling (BK)
Judul : "PENGUNAAN MEDIA MOVIE DALAM MENGURANGI
KEJENUHAN BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 11
BANDA ACEH"

Yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan **Penelitian** di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Banda Aceh, mulai pada tanggal 20 s.d 28 Juli 2022, untuk memenuhi data penyelesaian Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022.

Demikian surat keterangan pengumpulan data ini di buat untuk digunakan semestinya.

Banda Aceh, 12 Oktober 2022

Dra. NURIATI, M.Pd
Pembina TK. I
NIP. 19690908 199801 2 001

Lampiran 5. Hasil Judgmen Angket

HASIL DJUSMENT INSTRUMEN

Instrumen : Kejenuhan Belajar

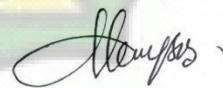
Nama : Innayatul Husni

Nim : 180213072

PERKEMBANGAN	SARAN/REKOMENDASI/REVISI
Bahasa	<i>Sudah baik dengan ada bimbingan</i>
Kontak	<i>Baik,</i>
Isi	<i>Baik</i>

Banda Aceh, 06 Juni 2022

Pembimbing Instrumen



Muslima, S.Ag., M.Ed

Lampiran 6. Hasil Output SPSS

One Sample Kolmogorov-Smirnov

		Sebelum	Sesudah
Normal Parameters	N	30	30
	Mean	103.3333	90.3333
	Std. Deviation	8.07010	7.18875
Most Extreme Differences	Absolute	.085	.145
	Positive	.085	.115
	Negative	-.082	-.145
Kolmogorov-Smirnov Z		.465	.792
Asymp. Sig. (2-tailed)		.982	.557

- a. Test distribution is Normal
b. Calculated from data

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	103.3333	30	8.07010	1.47339
	Sesudah	90.3333	30	7.18875	1.31248

Daerah Aceh, 05 Juni 2022

Pembimbing Instrumen

Sri Dasweni, M.Pd

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Sesudah	30	.314	.091

Paired Samples

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
sebelum Pair 1 — sesudah	13.00000	8.96737	1.63721	9.65153	16.34847	7.940	29	.000

Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen Kejenuhan Belajar Siswa

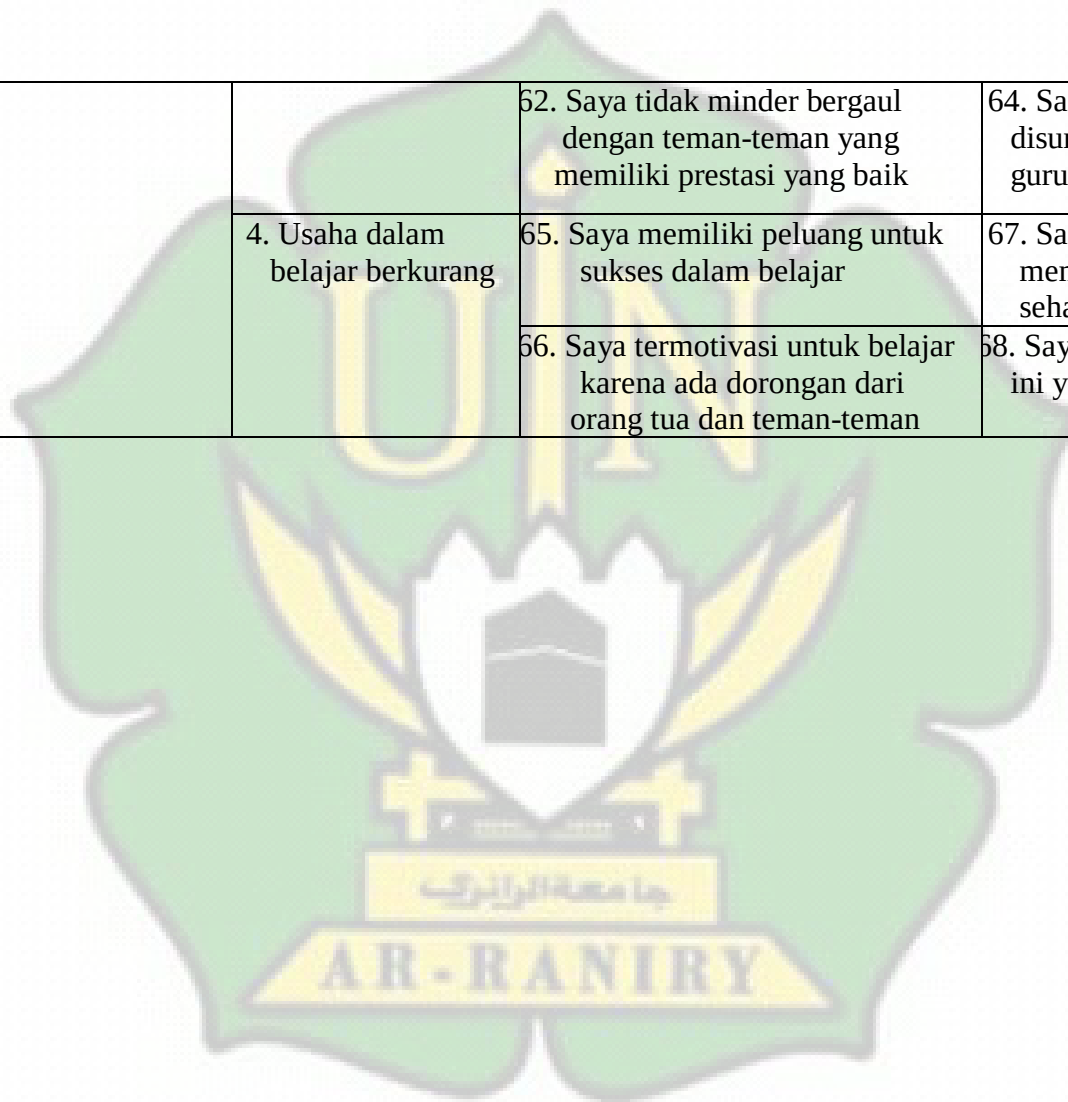
Variabel	Aspek	Indikator	Item Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
Kejenuhan Belajar Sumber : Schaufeli dan Ezzmann	a. Kelelahan emosi	1. Perasaan depresi	1. Saya giat dalam belajar agar ada kemajuan	3. Saya mengalami depresi berat dengan tuntutan belajar yang sangat banyak
			2. Saya menikmati setiap pelajaran yang diberikan guru	4. Saya down ketika banyak tugas dalam belajar
		2. Merasa cemas	5. Saya percaya diri tampil didepan kelas tanpa merasa cemas	7. Saya khawatir jika nilai ulangan saya turun
			6. Saya yakin akan mendapatkan nilai yang baik pada akhir Semester	8. Saya cemas tidak lulus jika ketinggalan pelajaran
		3. Merasa jenuh	9. Saya bosan ketika berdiskusi	11. Ketika saya bosan dalam belajar saya permissi ke kamar mandi
			10. Dengan belajar yang kreatif membuat saya tidak terbebani ketika belajar	12. Saya jenuh ketika guru lebih banyak bercerita saat menjelaskan materi pelajaran
		4. Gugup ketika guru berbicara dengan tegas	13. Saya memiliki keberanian ketika disuruh guru tampil di depan kelas	15. Saya gugup ketika guru menjelaskan materi pelajaran dengan tegas

			14. Saya percaya diri saat mempresentasikan makalah meskipun sedikit gugup	16. Saya panik ketika tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru yang sangat tegas
	b. Kelelahan fisik	1. Sakit kepala	17. Saya mampu menghafal setiap tugas yang diberikan oleh guru	19. Kepala saya sakit saat proses belajar berlangsung
			18. Saya lebih mudah memahami materi pelajaran jika belajar bersama tema	20. Saya pusing jika membaca berulang kali untuk memahami materi pelajaran
		2. Gelisah	21. Saya berusaha untuk tetap tenang meskipun ketakutan dalam menyelesaikan soal latihan	23. Saya keringat dingin ketika tidak bisa menjawab soal ujian diberikan guru
			22. Saya tetap tenang dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran	24. Saya gelisah jika tugas-tugas sekolah belum di kerjakan
		3. Kurangnya nafsu makan	25. Saya menyempatkan sarapan pagi sebelum pergi ke sekolah	27. Saya tidak selera makan ketika tugas belum selesai
			26. Saya mengalami gangguan makan jika sudah mendekati jadwal ujian	28. Saya tidak sempat makan karena tugas sekolah yang sangat banyak
		4. Penurunan berat badan	29. Saya tidur dengan nyenyak setelah menyelesaikan tugas sekolah	31. Saya merasa badan letih jika belajar setiap hari

			30. Saya berolahraga disore hari jika tugas sekolah sudah selesai	32. Saya tidak memiliki waktu senggang untuk istirahat karena banyak tugas
		5. Mengantuk	33. Saya mengantuk jika suasana kelas membosankan	35. Ketika saya mengantuk saya sulit berkonsentrasi dalam belajar
			34. Saya selalu aktif menanyakan materi pelajaran yang tidak saya pahami kepada guru	36. Saya mengantuk ketika guru menjelaskan materi pelajaran terlalu lama
	c. Kelelahan kognitif	1. Kehilangan makna dan harapan dalam belajar	37. Saya termotivasi untuk belajar untuk bisa	39. Saya hilang harapan untuk menjadi orang sukses
			38. Saya memiliki harapan dan cita- cita agar bisa tercapai	40. Saya tidak memiliki harapan untuk berprestasi dalam belajar
		2. Perasaan gagal yang menghantui	41. Saya mampu berusaha lebih giat untuk mendapat nilai yang lebih baik	43. Saya takut akan kegagalan dalam belajar
			42. Saya mampu bersaing dengan teman-teman dikelas untuk meraih kesuksesan dalam belajar	44. Saya gagal dalam belajar ketika tidak mendengarkan penjelasan dari guru
		3. Ketidakmampuan untuk berkonsentrasi	45. Saya dapat menangkap pelajaran dengan baik saat guru menjaga ketenangan kelas	47. Saya mengalami kesulitan untuk konsentrasi dalam belajar

			46. Saya berani menjawab pertanyaan dari guru	48. Saya kurang fokus dalam belajar jika suasana kelas terlalu bising
		4. Terbebani dengan banyak tugas	49. Saya mempelajari kembali materi yang sudah diajarkan oleh guru	51. Saya enggan mengerjakan tugas yang sangat banyak
			50. Saya lebih suka belajar dengan guru yang kreatif	52. Saya terbebani dengan tugas-tugas sekolah yang tidak saya pahami
	d. Kehilangan motivasi	1. Kehilangan semangat belajar	53. Saya selalu aktif menanyakan materi pelajaran yang tidak saya pahami kepada guru	55. Saya kehilangan semangat belajar jika orang tua kurang perhatian kepada saya
			54. Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah	56. Saya kehilangan semangat belajar ketika disuruh guru merangkum tugas pelajaran
		2. Mudah menyerah	57. Saya tidak mudah putus asa karena ada orang tua yang selalu mendorong saya untuk semangat dalam belajar	59. Saya mudah menyerah apabila belajar yang didapatkan kurang maksimal
			58. Belajar membuat saya memahami banyak hal tentang pengetahuan	60. Saya tidak mengerjakan soal-soal yang sulit ketika sedang ulangan
		3. Tidak percaya Diri	61. Saya puas mendapatkan nilai-nilai yang saya peroleh dari setiap mata pelajaran	63. Saya tidak percaya diri saat berdiskusi tentang pelajaran

			62. Saya tidak minder bergaul dengan teman-teman yang memiliki prestasi yang baik	64. Saya merasa tidak percaya diri disuruh menulis dipapan tulis oleh guru
		4. Usaha dalam belajar berkurang	65. Saya memiliki peluang untuk sukses dalam belajar	67. Saya tidak berusaha untuk memperbaiki nilai-nilai tugas saya sehari-hari
			66. Saya termotivasi untuk belajar karena ada dorongan dari orang tua dan teman-teman	68. Saya pasrah dengan nilai selama ini yang saya peroleh



Lampiran 8.

ANGKET KEJENUHAN BELAJAR SISWA

A. Pengantar

Instrumen ini bukanlah sebuah ujian, sehingga tidak ada jawaban benar dan salah. Instrumen ini terdiri dari sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan kejenuhan belajar. Diharapkan siswa mengisi dengan jujur dan sesuai dengan keadaan diri anda. Pastikan tidak ada pernyataan yang terlewatkan. Semua jawaban siswa bersifat pribadi dan rahasia serta tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran.

B. Identitas Diri

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :
Hari/Tanggal :

C. Petunjuk Pengisian

Dibawah ini terdapat sejumlah pertanyaan yang mengukur tingkat kejenuhan belajar. Anda diminta memberi tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan dengan ketentuan:

1. SS = Sangat Setuju
2. S = Setuju
3. TS = Tidak Setuju
4. STS = Sangat Tidak Setuju

SELAMAT MENGERJAKAN

NO	Pernyataan	Jawaban Alternatif			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya down ketika banyak tugas dalam belajar				
2.	Saya khawatir jika nilai ulangan saya turun				
3.	Saya cemas tidak lulus jika ketinggalan pelajaran				
4.	Saya bosan ketika berdiskusi				
5.	Ketika saya bosan dalam belajar saya permisi ke kamar mandi				
6.	Saya jenuh ketika guru lebih banyak bercerita saat menjelaskan materi pelajaran				
7.	Saya memiliki keberanian ketika disuruh guru tampil di depan kelas				
8.	Saya percaya diri saat mempresentasikan makalah di depan kelas meskipun sedikit gugup				
9.	Saya gugup ketika guru menjelaskan materi pelajaran dengan tegas				
10.	Saya panik tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru yang terlalu tegas				
11.	Kepala saya sakit saat proses belajar berlangsung				
12.	Saya pusing jika membaca berulang kali untuk memahami materi pelajaran				
13.	Saya berusaha untuk tetap tenang meskipun ketakutan dalam menyelesaikan soal latihan				
14.	Saya keringat dingin ketika tidak bisa menjawab soal ujian di berikan guru				
15.	Saya gelisah jika tugas-tugas sekolah belum di kerjakan				
16.	Saya menyempatkan sarapan pagi sebelum pergi ke sekolah				
17.	Saya mengalami gangguan makan jika sudah mendekati jadwal ujian				
18.	Saya tidak selera makan ketika tugas belum selesai				
19.	Saya merasa badan saya lelah jika belajar setiap Hari				
20.	Saya mengantuk jika suasana kelas Membosankan				
21.	Saya kurang fokus dalam belajar jika suasana kelas terlalu bising				

22.	Saya mengantuk ketika guru menjelaskan materi pelajaran terlalu monoton				
23.	Saya termotivasi dalam belajar untuk bisa Sukses				
24.	Saya mampu bersaing dengan teman-teman di kelas untuk meraih kesuksesan dalam belajar				
25.	Saya takut akan kegagalan dalam belajar				
26.	Saya mampu bersaing dengan teman di kelas untuk meraih kesuksesan				
27.	Saya enggan mengerjakan tugas yang sangat Banyak				
28.	Saya terbebani dengan tugas-tugas sekolah yang tidak saya pahami				
29.	Saya kehilangan semangat belajar ketika disuruh guru merangkum tugas pelajaran				
30.	Saya tidak mudah putus asa karena ada orang tua yang selalu mendorong saya untuk semangat dalam belajar				
31.	Belajar membuat saya memahami banyak hal tentang pengetahuan				
32.	Saya mudah menyerah apabila belajar yang di dapatkan kurang maksimal				
33.	Saya tidak mengerjakan soal-soal yang sulit ketika sedang ulangan				
34.	Saya merasa tidak percaya diri jika disuruh guru menulis dipapan tulis				
35.	Saya memiliki banyak peluang untuk sukses dalam belajar				

Lampiran 9. RPL dan Materi

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KLASIKAL MANAJEMEN WAKTU (TREATMENT 1)

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Bimbingan Belajar
C	Jenis Layanan	Informasi
D	Topik Layanan	Manajemen Waktu
E	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
F	Tujuan Umum	Siswa/konseli memiliki sikap positif untuk membangkitkan semangat belajar hingga mampu menyelesaikan pelajaran dengan baik dan berprestasi
G	Tujuan Khusus	1. Siswa/konseli memahami pengertian dari manajemen waktu 2. Siswa/konseli memahami langkah-langkah dalam membuat manajemen waktu 3. Siswa/konseli memahami bagaimana cara memanajemen waktu
H	Sasaran Layanan	Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 11 Banda Aceh
I	Materi Layanan	1. Pengertian manajemen waktu 2. Langkah-langkah manajemen waktu 3. Cara memanajemen waktu
J	Waktu	1x45 Menit
K	Sumber	Riyadi, Slamet, 2006, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan & Konseling untuk SMK</i> , Yogyakarta, Paramitra Publishing
L	Metode Atau Teknik	Diskusi dan Tanya jawab
M	Media / Alat	Movie, Laptop dan Infokus
N	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan

	1. Tahap Awal/Pendahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, mengabsen dan menanyakan pelajaran sebelumnya) 3. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan berpikir, melakukan menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab berkenaan dengan materi yang di bahas “Manajemen Waktu” 4. Menanyakan kesiapan kepada siswa 5. Menyampaikan tujuan layanan klasikal materi “Manajemen Waktu”.
	2. Tahap Inti/ Kerja (Kegiatan)	1. Guru BK dan siswa mendiskusikan materi tentang “Manajemen Waktu”. 2. Guru BK menampilkan movie 3. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab dari <i>movie</i> yang ditonton 4. Guru BK melanjutkan materi “Manajemen Waktu”.
	3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak siswa membuat kesimpulan yang terkait dengan materi “Manajemen Waktu”. 2. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam
O	Evaluasi	
		Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan refleksi hasil 2. Sikap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan 3. Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara siswa memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK atau konselor, mudah dipahami, tidak mudah atau sulit.

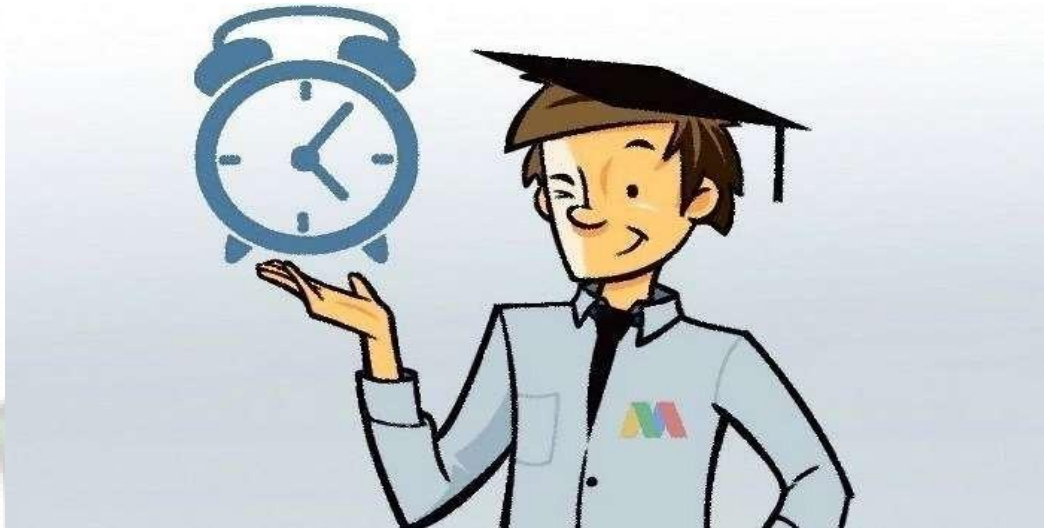
2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : 1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkapkan pengalaman siswa dalam bimbingan klasikal 2. Mengamati perubahan perilaku siswa setelah bimbingan klasikal 3. Guru BK mengisi instrumen penilaian terkait kegiatan yang dilaksanakan.
-------------------	---

Penyelenggara Layanan :Peneliti

Perencanaan Penilaian :Berdasarkan observasi terhadap perubahan siswa

MATERI MANAJEMEN WAKTU

A. Pengertian Manajemen Waktu



Waktu merupakan hal yang sangat berharga, jika sudah berlalu tidak bisa diraih kembali. Seorang siswa selain memiliki tugas perkembangan yang harus tumbuh secara optimal, juga harus dapat memanajemen waktu dengan optimal pula. Individu perlu memiliki kemampuan manajemen waktu yang efektif agar dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya dan waktu tidak terbuang sia-sia.

Manajemen waktu merupakan proses pengendalian waktu berdasarkan suatu rangkaian kegiatan yang telah direncanakan dan telah dipertimbangkan berdasarkan kemungkinan yang kemudian dilakukan pengontrolan dalam prosesnya agar maksimal. Pengelolaan waktu yang baik dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil prestasi belajar, memiliki keterampilan dalam manajemen waktu yang kuat serta dapat mengarahkan siswa pada pencapaian

tujuannya itu sendiri. Betapa seringnya kita mendengar pepatah yang mengatakan **Waktu Adalah Uang**. Tapi sebenarnya berapa banyak diantara kita yang benar-benar dapat memanfaatkan waktu yang kita miliki dengan sebaik-baiknya? Tak perlu dipertanyakan lagi, pengaturan waktu yang efektif merupakan hal mendasar untuk lingkup berbagai wilayah kehidupan. Pengertian manajemen waktu dari beberapa sumber buku sebagai berikut :

1. Menurut Atkinson, manajemen waktu adalah suatu jenis keterampilan yang berkaitan dengan berbagai bentuk upaya dan tindakan individu yang dilakukan dengan terencana agar seseorang mampu memanfaatkan waktu sebaik mungkin.
2. Menurut Akram, manajemen waktu adalah kemampuan menggunakan waktu dengan efektif dan efisien untuk memperoleh manfaat yang maksimal.

B. Manfaat Manajemen Waktu

Manajemen waktu tentunya memiliki manfaat yang baik bagi seseorang.

Manfaat itu antara lain:

1. Manajemen waktu bisa membuat anda memiliki sikap yang lebih disiplin karena mampu mengerjakan tugas tertentu tepat waktu.
2. Membuat seseorang menjadi lebih teratur, terencana dan lebih rapi dalam kehidupan sehari-hari
3. Terhindar dari stress dan kecemasan
4. Hasil kerja lebih maksimal sehingga memungkinkan mendapatkan prestasi setelahnya

5. Membuat seseorang lebih bertanggung jawab dengan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya
6. Membuat seseorang bisa mencapai target yang telah ditetapkan.

C. Tips Melakukan Manajemen Waktu

1. Membuat perencanaan atau daftar kerja yang akan dilakukan. Saat akan mengerjakan sesuatu, maka perlu untuk memiliki perencanaan tentang bagaimana akan menyelesaikannya. Siapkan juga rencana cadangan jika ternyata rencana awal anda tidak berjalan lancar. Dengan perencanaan yang teratur, anda akan lebih mudah mengatur waktu.
2. Menetapkan target pribadi untuk menyelesaikan pekerjaan baik jangka pendek maupun jangka panjang
3. Membuat skala prioritas, Sebelum mengatur waktu, anda harus tahu lebih dulu apa yang menjadi prioritas, ketahui apa yang menurut anda paling Penting, fokuslah pada hal itu dan hindari segala macam gangguan. Untuk manajemen waktu yang efektif maka perlu diterapkan dan diikuti semua.
4. Berusaha maksimal, kerjakan setiap tugas semaksimal mungkin. Tapi juga harus mengetahui batas kemampuan yang dimiliki, jika ada pekerjaan yang dirasakan tidak lagi sanggup dilakukan, berhentilah atau minta bantuan kepada orang lain. Memaksakan diri sendiri melakukan sesuatu yang tidak mungkin hanya akan membuat anda stress.
5. Selalu disiplin mengawasi waktu sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan sebelumnya
6. Menghindari sifat malasFokus pada tujuan yang telah ditetapkan.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)

BIMBINGAN KLASIKAL

MOTIVASI BELAJAR

(TREATMENT II)

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Bimbingan Belajar
C	Jenis Layanan	Informasi
D	Topik Layanan	Motivasi Belajar
E	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
F	Tujuan Umum	Siswa memiliki sikap positif untuk membangkitkan semangat belajar hingga mampu menyelesaikan pelajaran dengan baik dan berprestasi
G	Tujuan Khusus	1. Siswa memahami motivasi belajar 2. Siswa memahami jenis- jenis motivasi belajar 3. Siswa memahami faktor- faktor yang mempengaruhi motivasi belajar
H	Sasaran Layanan	Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 11 Banda Aceh
I	Materi Layanan	1. Pengertian motivasi belajar 2. Jenis-jenis motivasi belajar 3. Factor yang mempengaruhi motivasi belajar
J	Waktu	1x45 Menit
K	Sumber	1. Hutagalung, Ronal. 2015. <i>Ternyata Berprestasi Itu Mudah</i> . Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Triyono, Mastur, 2014, <i>Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling bidang belajar</i> , Yogyakarta, Paramitra 2. Eliasa Imania Eva, Suwarjo. 2011. <i>Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling</i> . Yogyakarta: Paramitra
L	Metode Atau Teknik	Diskusi dan Tanya jawab
M	Media / Alat	Movie, Laptop dan Infokus

N	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal/Pendahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, mengabsen dan menanyakan pelajaran sebelumnya) 3. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan berpikir, melakukan menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab berkenaan dengan materi yang di bahas “Motivasi Belajar”. 4. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik 5. Menyampaikan tujuan layanan klasikal materi “Motivasi Belajar”.
	2.Tahap Inti/ Kerja (Kegiatan)	1. Guru BK dan siswa mendiskusikan materi tentang “Motivasi Belajar”. 2. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 3. Guru BK menampilkan <i>movie</i> 4. Guru BK melanjutkan materi “Motivasi Belajar”.
	3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi “Motivasi Belajar”. 2. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam
O	Evaluasi	

1. Evaluasi Proses	Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan refleksi hasil 2. Sikap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan 3. Cara peserta didik menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara siswa memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK atau konselor, mudah dipahami, tidak mudah atau sulit.
2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : 1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkapkan pengalaman siswa dalam bimbingan klasikal 2. Mengamati perubahan perilaku siswa setelah bimbingan klasikal 3. Guru BK mengisi instrumen penilaian terkait kegiatan yang dilaksanakan.

Penyelenggara Layanan : Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan observasi terhadap perubahan siswa

PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Pengertian Motivasi Belajar Siswa menurut Dalyono bahwa motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar.

Belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah laku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara oleh suatu hal. Jadi, Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Berbicara tentang jenis dan macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sardiman mengatakan bahwa motivasi itu sangat bervariasi yaitu: Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya:

- Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir
- Motif-motif yang dipelajari artinya motif yang timbul karena dipelajari.

1. Motivasi menurut pembagian dari woodworth dan marquis

- Motif atau kebutuhan organis misalnya, kebutuhan minum, makan, bernafas, seksual, dan lain-lain.

- Motif-motif darurat misalnya, menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, dan sebagainya.

2. Motivasi jasmani dan rohani

- Motivasi jasmani, seperti, rileks, insting otomatis, napas dan sebagainya.
- Motivasi rohani, seperti kemauan atau minat.

3. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

- Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Adapun bentuk motivasi yang sering dilakukan disekolah adalah memberi angka, hadiah, pujian, gerakan tubuh, memberi tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil, dan hukuman.

a. Memberi angka

Memberikan angka (nilai) artinya adalah sebagai satu simbol dari hasil aktifitas anak didik. Dalam memberi angka (nilai) ini, semua anak didik mendapatkan hasil aktifitas yang bervariasi. Pemberian angka kepada anak didik diharapkan dapat memberikan dorongan atau motivasi agar hasilnya dapat lebih ditingkatkan lagi.

b. Hadiah

Hadiah maksudnya adalah suatu pemberian berupa kenang-kenangan

kepada siswa yang berprestasi. Hadiah ini akan dapat menambah atau meningkatkan semangat (motivasi) belajar siswa karena akan dianggap sebagai suatu penghargaan yang sangat berharga bagi siswa .

c. Pujian

Memberikan pujian terhadap hasil kerja anak didik adalah sesuatu yang diharapkan oleh setiap individu. Adanya pujian berarti adanya suatu perhatian yang diberikan kepada siswa, sehingga semangat bersaing siswa untuk belajar akan tinggi.

d. Memberi tugas

Tugas merupakan suatu pekerjaan yang menuntut untuk segera diselesaikan. Pemberian tugas kepada siswa akan memberikan suatu dorongan dan motivasi kepada anak didik untuk memperhatikan segala isi pelajaran yang disampaikan.

e. Memberikan ulangan

Ulangan adalah strategi yang paling penting untuk menguji hasil pengajaran dan juga memberikan motivasi belajar kepada siswa untuk mengulangi pelajaran yang telah disampaikan dan diberikan oleh guru.

f. Mengetahui hasil

Rasa ingin tahu siswa kepada sesuatu yang belum diketahui adalah suatu sifat yang ada pada setiap manusia. Dalam hal ini siswa berhak mengetahui hasil pekerjaan yang dilakukannya.

g. Hukuman

Dalam proses belajar mengajar, memberikan sanksi kepada siswa yang melakukan kesalahan adalah hal yang harus dilakukan untuk menarik dan meningkatkan perhatian siswa. Misalnya memberikan pertanyaan kepada siswa yang bersangkutan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor individual, seperti ; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
2. Faktor sosial, seperti ; keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial dalam pendapat lain, faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar yakni:
 - a. Faktor-faktor internal : faktor Jasmaniah (Kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (Intelegensi, minat dan motivasi, perhatian dan bakat, kematangan dan kesipan), faktor kelelahan (jasmani, rohani).
 - b. Faktor-faktor eksternal : faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan gedung dan metode belajar), faktor sekolah (metode mengajar dan kurikulum, relasi guru dan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran da waktu sekolah), faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media dan teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

1. Cita-cita / aspirasi siswa

Cita-cita merupakan satu kata tertanam dalam jiwa seorang individu. Cita-cita merupakan angan-angan yang ada di imajinasi seorang individu, dimana cita-cita tersebut dapat dicapai akan memberikan suatu kemungkinan tersendiri pada individu tersebut. Adanya cita-cita juga diiringi oleh perkembangan dan pertumbuhan keperibadian individu yang akan menimbulkan motivasi yang besar.

2. Kemampuan siswa

Kemampuan dan kecakapan setiap individu akan memperkuat adanya motivasi. kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan membaca, memahami sehingga dorongan yang ada pada diri individu akan makin tinggi.

3. Kondisi siswa dan lingkungan

Kondisi siswa adalah kondisi rohani dan jasmani. Apabila kondisi stabil dan sehat maka motivasi siswa akan bertambah dan prestasinya akan meningkat.

4. Unsur dinamis dan pengajaran

Dinamis artinya seorang individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, tempat dimana seorang individu akan memperoleh pengalaman.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
GAYA BELAJAR
(TREATMENT III)

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Bimbingan belajar
C	Jenis Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
D	Topik Layanan	Gaya Belajar
E	Fungsi Layanan	Layanan Informasi
F	Tujuan Umum	Siswa dapat mengetahui tipe gaya belajar apa yang sesuai untuknya, sehingga ada semangat dalam belajarnya..
G	Tujuan Khusus	1. Siswa di harapkan dapat belajarsesuai dengan gaya belajar nya. 2. Siswa dapat membuat jadwal kegiatan sehari-hari dirumah atau di sekolah dengan tempat dan suasana yang sesuai dengan gaya belajarnya.
H	Sasaran Layanan	Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 11 Banda Aceh
I	Materi Layanan	1. Pengertian gaya belajar 2. Macam-macam gaya belajar dan ciri-cirinya 3. Tips Gaya Belajar 4. Manfaat Gaya Belajar
J	Waktu	1 x 45 Menit
K	Sumber	Imania Eva, Suwarjo. 2011. <i>Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling</i> . Yogyakarta: Paramitra.

		Mulyaningsih, Rudi, dkk. 2004. <i>Bimbingan Pribadi, Sosial, Belajar, dan Karier</i> . Jakarta: Grasindo
L	Metode Atau Teknik	Diskusi dan Tanya jawab
M	Media / Alat	Movie/ Laptop dan Infokus
N	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	2.Tahap Awal/Pendahuluan	1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan baik dengan siswa (menanyakan kabar, mengabsen dan menanyakan pelajaran sebelumnya) 3. Mengajak dan membimbing siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan penuh perhatian, semangat dan penampilan mereka dengan melakukan berpikir, melakukan menyikapi, melakukan dan bertanggung jawab berkenaan dengan materi yang di bahas “Gaya Belajar” 4. Menanyakan kesiapan kepada siswa 5. Menyampaikan tujuan layanan klasikal materi “Gaya Belajar”.
	2. Tahap Inti/ Kerja (Kegiatan)	1. Guru BK dan siswa mendiskusikan materi tentang “Gaya Belajar”. 2. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab 3. Guru BK menampilkan <i>movie</i> 4. Guru BK melanjutkan materi “Gaya Belajar”.

	3. Tahap Penutup	1. Guru BK mengajak siswa membuat kesimpulan yang terkait dengan materi “Gaya Belajar”. 2. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan mengucapkan salam
O	Evaluasi	
		Guru BK atau konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 1. Melakukan refleksi hasil 2. Sikap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan 3. Cara siswa menyampaikan pendapat atau bertanya 4. Cara siswa memberikan penjelasan dari pertanyaan guru BK atau konselor, mudah dipahami, tidak mudah atau sulit.
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : 1. Mengajukan pertanyaan untuk mengungkapkan pengalaman siswa dalam bimbingan klasikal 2. Mengamati perubahan perilaku siswa setelah bimbingan klasikal 3. Guru BK mengisi instrumen penilaian terkait kegiatan yang dilaksanakan.

Penyelenggara Layanan: Peneliti

Perencanaan Penilaian : Berdasarkan observasi terhadap perubahan siswa

MATERI GAYA BELAJAR

A. Definisi Gaya Belajar

Gaya belajar adalah respon siswa dalam menerima informasi yang dalam prosesnya siswa menyerap, mengatur, dan mengolah informasi sebagai bentuk kecenderungan siswa dalam mengadaptasi suatu pendekatan belajar tertentu.

B. Macam-macam Gaya Belajar

1. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual adalah dengan cara melihat, menitik beratkan ketajaman penglihatan, yaitu bukti-bukti kongkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar siswa memahaminya. Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar visual :

- a . Berbicara dengan cepat
- b. Senantiasa melihat bibir guru yang sedang mengajar
- c. Lebih menyukai belajar dengan media secara langsung
- d. Pembaca cepat dan tekun

2. Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditorial dengan cara mendengar untuk menyerap suatu informasi/pengetahuan. Ciri-ciri peserta didik dengan gaya belajar auditori:

- a. Semua informasi hanya bisa diserap melalui pendengaran
- b. Sangat menyukai diskusi kelompok
- c. Kurang dapat mengingat dengan baik apa yang baru saja dibacanya

- d. Cenderung banyak bercerita
- e. Suka menjelaskan sesuatu panjang lebar, dapat menirukan warna, irama dan nada suara.

3. Gaya Belajar Kinestik

Gaya belajar kinestetik adalah yang mengharuskan individu yang bersangkutan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar ia bisa mengingatnya. Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar kinestik:

- a. Berbicara perlahan dan hati-hati
- b. Tulisan kurang bagus
- c. Banyak bergerak
- d. Belajar melalui demonstrasi dan praktek
- e. Banyak menggunakan bahasa tubuh

C. Tips Gaya Belajar

1. Gaya Belajar Visual

Dengan gerakan tubuh, grafik/diagram, komputer, poster, dengan buku/majalah, menggunakan tulisan dengan warna-warna, mind mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir kesegala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut.

2. Gaya Belajar Auditorial

Bertanya, membaca dengan keras, rajin berangkat, role play adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan dan kesenangan, dengan musik, kerja kelompok, belajar dengan mendengarkan.

3. Gaya Belajar Kinestik

Field trip adalah sebuah program yang dirancang dengan sedemikian rupa, dengan menggabungkan beberapa unsur kegiatan seperti: outbond, sosial kemasyarakatan, lingkungan hidup, high light adalah bagaimana menyajikan kode program dengan warna berbeda, belajar sambil berjalan, mind mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir kesegala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut, dengan menggunakan gerakan tubuh, dan dengan mencoba segala hal.

D. Manfaat Gaya Belajar

1. Keuntungan Akademik

Memaksimalkan potensi belajar anda, berprestasi pada semua tingkat pendidikan, memahami cara belajar terbaik dan bisa mendapatkan nilai lebih baik pada ujian dan tes, mengatasi keterbatasan belajar dalam kelas, mengurangi frustrasi dan tingkat stres siswa, mengembangkan strategi belajar anda untuk efisien dan efektif.

2. Keuntungan Pribadi

Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri, mempelajari cara-cara terbaik menggunakan keunggulan otak anda, mendapatkan wawasan kekuatan serta kelemahan diri anda, mempelajari bagaimana menikmati belajar dengan lebih dalam, mengembangkan motivasi untuk belajar, mempelajari bagaimana memaksimalkan kemampuan serta keterampilan.

Lampiran 10

Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan	Keterangan
1.	0.660	0.334	Valid	Dipakai
2.	0.462	0.334	Valid	Dipakai
3.	0.552	0.334	Valid	Dipakai
4.	0.403	0.334	Valid	Dipakai
5.	0.443	0.334	Valid	Dipakai
6.	0.501	0.334	Valid	Dipakai
7.	0.486	0.334	Valid	Dipakai
8.	0.407	0.334	Valid	Dipakai
9.	0.542	0.334	Valid	Dipakai
10.	0.427	0.334	Valid	Dipakai
11.	0.568	0.334	Valid	Dipakai
12.	0.625	0.334	Valid	Dipakai
13.	0.665	0.334	Valid	Dipakai
14.	0.604	0.334	Valid	Dipakai
15.	0.411	0.334	Valid	Dipakai
16.	0.471	0.334	Valid	Dipakai
17.	0.345	0.334	Valid	Dipakai
18.	0.395	0.334	Valid	Dipakai
19.	0.448	0.334	Valid	Dipakai
20.	0.579	0.334	Valid	Dipakai
21.	0.356	0.334	Valid	Dipakai
22.	0.462	0.334	Valid	Dipakai
23.	0.478	0.334	Valid	Dipakai
24.	0.555	0.334	Valid	Dipakai
25.	0.629	0.334	Valid	Dipakai
26.	0.406	0.334	Valid	Dipakai
27.	0.528	0.334	Valid	Dipakai
28.	0.403	0.334	Valid	Dipakai
29.	0.392	0.334	Valid	Dipakai
30.	0.445	0.334	Valid	Dipakai
31.	0.363	0.334	Valid	Dipakai
32.	0.373	0.334	Valid	Dipakai

Lampiran 11. Tabel Distribusi T

t-test table											
cum. prob	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.98}$	$t_{.99}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
one-tail	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
two-tails	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%
	Confidence Level										

Lampiran 12. Foto Kegiatan Penelitian



