

**PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI MELALUI BIMBINGAN
KELOMPOK DALAM MENGATASI KEJENHAN BELAJAR
SISWA SMP NEGERI 13 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

SE SAR MAUDINA

NIM. 180213052

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH 2022**

**PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI MELALUI BIMBINGAN
KELOMPOK DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA
SMP NEGERI 13 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

Oleh

SE SAR MAUDINA
NIM. 180213052
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan Konseling

Disetujui Oleh:

AR - R A N I R Y

Pembimbing I



Wanty Khaira, M.Ed
197606132014112002

Pembimbing II



Qurrata A'yuna, M.Pd. Kons

**PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI MELALUI BIMBINGAN
KELOMPOK DALAM MENGATASI KEJENHAN BELAJAR
SISWA SMP NEGERI 13 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

Pada Hari/Tanggal:

Sabtu, 17 Desember 2022

24 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Wanty Khaira, M.Ed
NIP.197606132014112002

Sekretaris,



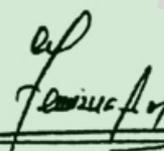
Sri Daswani, M. Pd

Penguji I,



Qur'nata A'yuna, M.Pd.Kons
NIP.198512022019032004

Penguji II,



Evi Zuhara, M.Pd
NIP.198903122020122016

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safral Malik, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph.D
NIP.197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sesar Maudina
NIM : 180213052
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Film Animasi Melalui Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin tanpa pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 17 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Sesar Maudina

Sesar Maudina

NIM. 180213052

ABSTRAK

Nama : Sesar Maudina
NIM : 180213052
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan
Konseling
Judul : Penerapan Media Film Animasi Melalui
Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi
Kejenuhan Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda
Aceh
Tanggal Sidang : 17 Desember 2022
Tebal Skripsi :
Pembimbing I : Wanty Khaira, M. Ed.
Pembimbing II : Qurrata A'yuna, M.Pd. Kons
Kata Kunci : Film Animasi, Bimbingan Kelompok, Kejenuhan
Belajar

Kejenuhan belajar merupakan suatu kondisi mental siswa dalam rentang waktu tertentu merasa malas, bosan, lesu, tidak semangat, tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Penyebab terjadinya kejenuhan belajar ialah metode belajar yang hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan membuat tugas, tidak ada media apapun yang diterapkan oleh guru sehingga materi yang diberikan terkadang sulit dipahami. Oleh karena itu salah satu alternatif yang dapat mengatasi kejenuhan belajar ialah dengan menerapkan film animasi melalui bimbingan kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media film animasi melalui bimbingan kelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh. Jenis penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen *One Group Pre-test Post-test Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan *skala likert* dengan penyebaran angket kepada seluruh populasi siswa kelas VII. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengkategorikan siswa yang memiliki tingkat kejenuhan belajar pada tingkat tinggi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji t dan uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan film animasi melalui bimbingan kelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa hal ini dapat dilihat dari hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya yang telah dilimpahkan. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dari kampus yang saya banggakan yaitu Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul skripsi yang saya buat adalah **“Penerapan Media Film Animasi Melalui Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan sarjana (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam proses pembuatan skripsi ini dari awal sampai akhir tidak lepas dari berbagai kesulitan, maka dari itu dengan bantuan dari beberapa pihak dan mendapat dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka mengucapkan terima kasih atas bantuan, dukungan, bimbingan serta saran yang telah diberikan kepada saya dari berbagai pihak, khususnya kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan dan kelancaran sehingga mengerjakan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta Ayah dan Ibu, dan juga keluarga besar yang telah banyak memberikan do'a, pengorbanan moral maupun material kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Qurrata A'yuna, M. Pd. Kons sebagai pembimbing kedua yang telah berkenan membimbing serta mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ketua prodi ibu Muslima, S. Ag, M. Ed. dan kepada ibu Wanty Khaira, M. Ed. sebagai penasehat Akademik (PA) beserta seluruh staf Prodi Pendidikan Bimbingan Konseling yang telah meluangkan waktu menuntun penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dekan, Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta Kepala Sekolah SMPN 13 Banda Aceh beserta stafnya dan guru Bimbingan Konseling yaitu bapak Lilik Surtanto, S. Pd yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen yang mendidik, mengajar dan memberikan ilmu kepada penulis selama menjalani pendidikan diprogram studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
7. Kepada sahabat-sahabat yang selalu memotivasi dan memberikan dorongan serta dukungan demi terselesaikan penulisan proposal skripsi ini, dan kepada mahasiswa/i Pendidikan Bimbingan Konseling angkatan 2018.

Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan maka banyak harapan untuk dapat memberi kritik dan saran dari pembaca demi

penyempurnaan adik-adik kami dalam pembuatan proposal skripsi yang akan datang. Harapan saya sebagai penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Banda Aceh, 17 Desember 2022

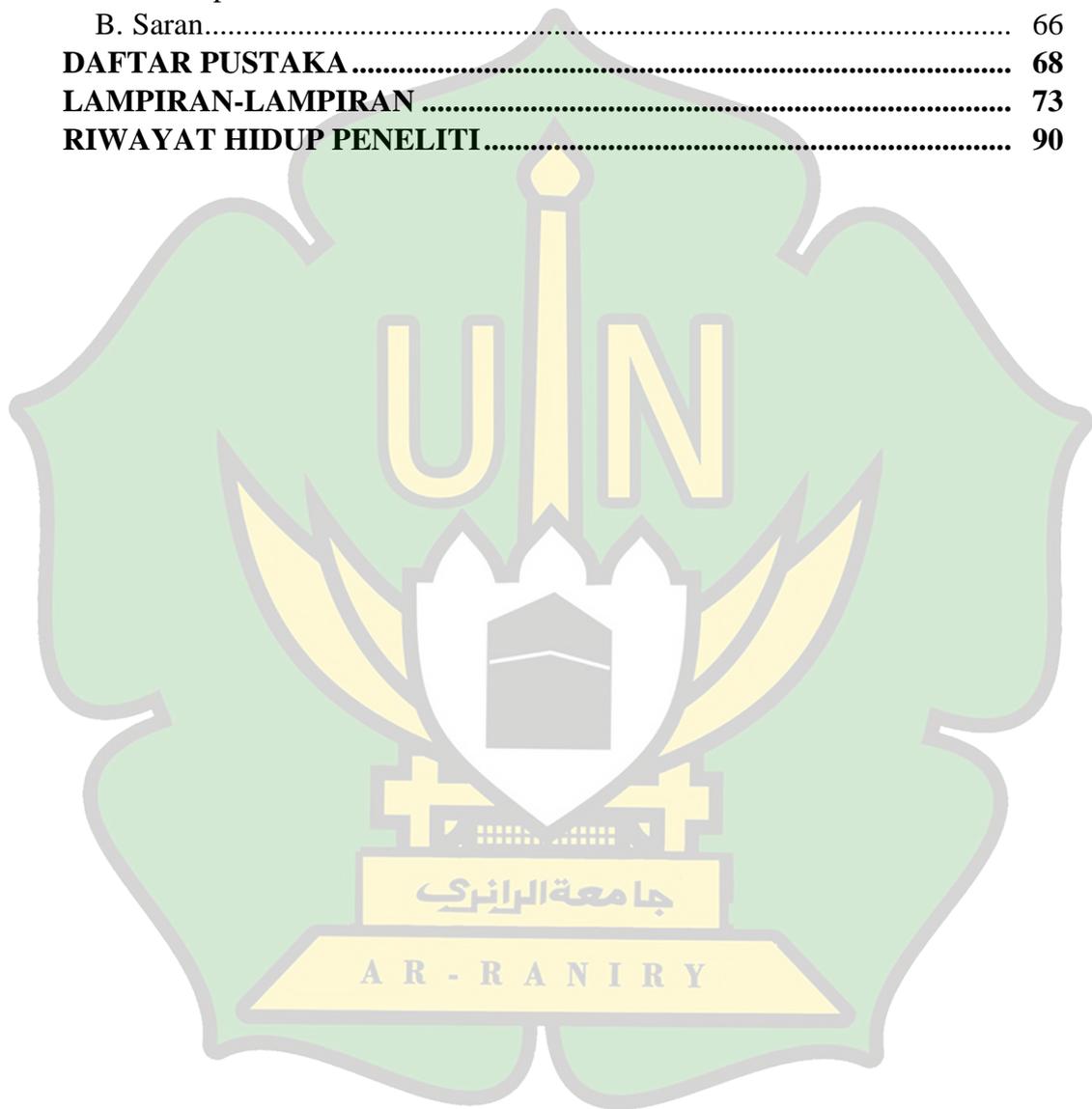
Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Hipotesis Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	13
A. Konsep Bimbingan Kelompok	13
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	13
2. Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok	15
3. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok.....	15
4. Tahapan-tahapan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok	17
B. Konsep Media Film Animasi.....	19
1. Pengertian Media Film Animasi	19
2. Media Film Animasi Pada Proses Pembelajaran	20
3. Unsur-unsur Film Animasi.....	21
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Film Animasi	23
C. Konsep Kejenuhan Belajar	24
1. Pengertian Kejenuhan Belajar.....	24
2. Karakteristik Kejenuhan Belajar	27
3. Faktor-faktor Kejenuhan Belajar.....	28
4. Penyebab Kejenuhan Belajar	30
5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Pendekatan Penelitian	33
B. Lokasi Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37
D. Instrumen Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	60
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	90



DAFTAR TABEL

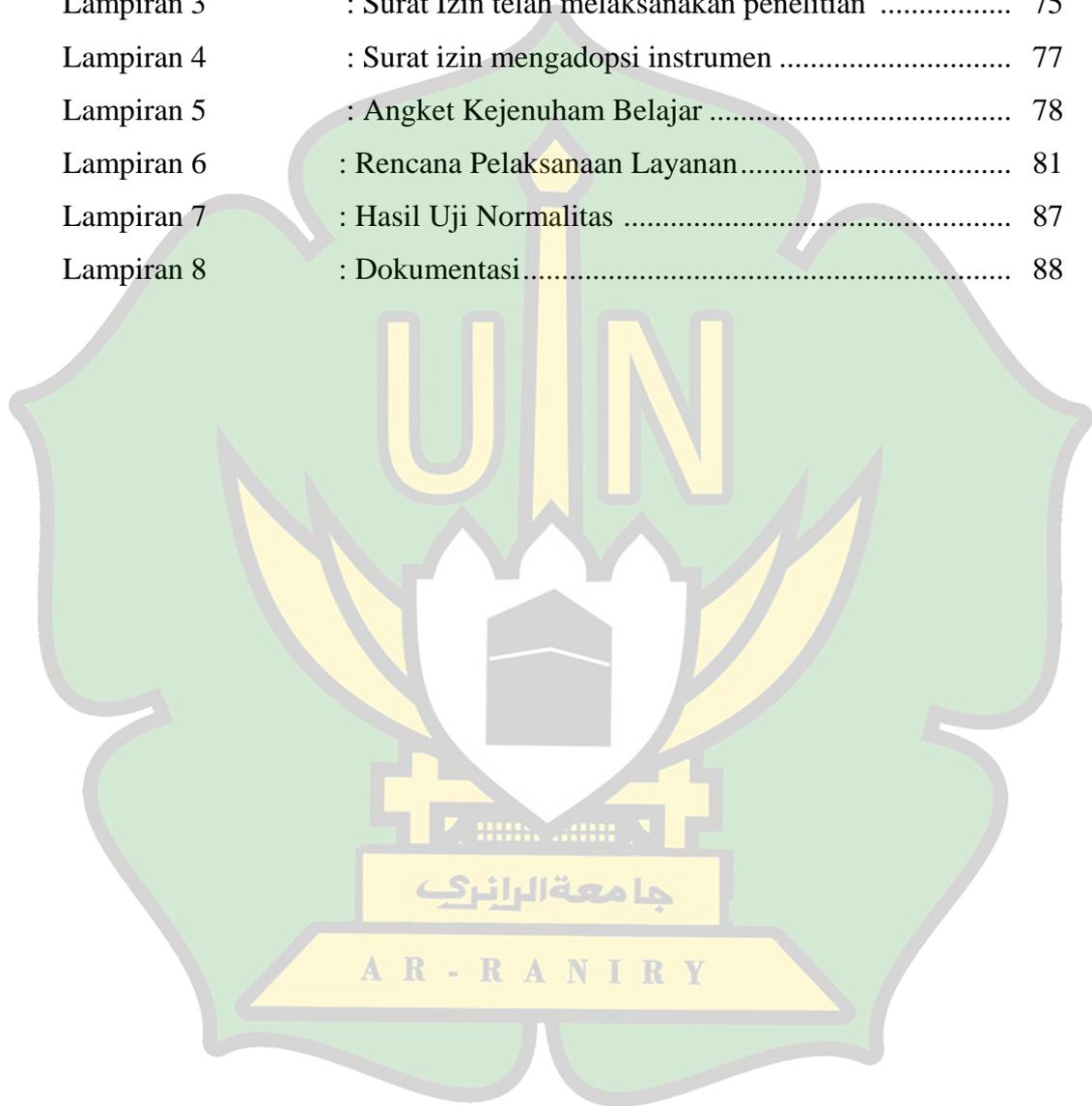
Tabel 3.1	: Desain <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	34
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi Penelitian Kelas VII SMP Negeri 13 Banda Aceh	37
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Instrumen Kejenuhan Belajar	39
Tabel 4.1	: Profil SMP Negeri 13 Banda Aceh	44
Tabel 4.2	: Hasil <i>Pre-test</i> Kejenuhan Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh	47
Tabel 4.3	: Standarisasi Pembagian Kategori.....	48
Tabel 4.4	: Kategori Kejenuhan Belajar Siswa	48
Tabel 4.5	: Batas Nilai dan Skor Kejenuhan Belajar Siswa	49
Tabel 4.6	: Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sebelum Penerapan Media Film Animasi	49
Tabel 4.7	: Hasil <i>Post-test</i> Kejenuhan Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh	54
Tabel 4.8	: Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sesudah Penerapan Media Film Animasi	55
Tabel 4.9	: Perbandingan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	55
Tabel 4.10	: Persentase Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	56
Tabel 4.11	: Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	57
Tabel 4.12	: <i>Paired Sample Statistik</i>	58
Table 4.13	: <i>Paired Sample Correlations</i>	59
Table 4.14	: <i>Paired Sample Test</i>	60

جامعة الرانري

AR - RANIRY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Pembimbing Skripsi	73
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 3	: Surat Izin telah melaksanakan penelitian	75
Lampiran 4	: Surat izin mengadopsi instrumen	77
Lampiran 5	: Angket Kejenuhan Belajar	78
Lampiran 6	: Rencana Pelaksanaan Layanan.....	81
Lampiran 7	: Hasil Uji Normalitas	87
Lampiran 8	: Dokumentasi.....	88



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan unsur yang memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses perkembangan potensi peserta didik dalam pembelajaran. Sebagaimana kurikulum menekankan peserta didik untuk tercapainya kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang semuanya terangkum dalam kompetensi *Hard Skill* dan *Soft Skill*. Karena itulah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim mencetuskan program “Merdeka Belajar” yang bertujuan untuk merespons kebutuhan pendidikan terhadap era revolusi industri. Era revolusi industri memiliki kebutuhan utama yakni mencapai penguasaan terhadap materi literasi terpadu dan numerasi. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul, bermoral dan beretika.¹

Merdeka belajar memiliki esensi bahwa peserta didik nantinya akan memiliki kebebasan dalam berpikir baik secara individu ataupun kelompok, sehingga di masa mendatang dapat melahirkan peserta didik yang unggul, kritis,

¹ Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlis, I., Rizki Azhari, M. H., Muhammad Isa, H., & Maulana Amin, I. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 161. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>

kreatif, kolaboratif, inovatif, serta partisipasi. Harapannya dengan adanya program merdeka belajar akan ada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akan semakin meningkat.² Esensi Merdeka Belajar adalah menggali potensi terbesar para guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Terdapat langkah-langkah yang perlu disiapkan dalam mengimplementasikan merdeka belajar, salah satu diantaranya; Guru; Menjadi sosok yang terbuka dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.³ Dengan adanya merdeka belajar keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan meningkat. Pendidikan dalam merdeka belajar mendukung terwujudnya kecerdasan melalui berbagai peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses, serta relevansi dalam penerapan teknologi sehingga mampu mewujudkan pendidikan kelas dunia dengan berdasar pada keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif.⁴

Namun berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMPN 13 Banda Aceh menunjukkan bahwa, guru belum optimal melaksanakan pembelajaran berfokus pada peserta didik, kurang melahirkan proyek dalam suatu pembelajaran, berkaitan pembelajaran kritis mampu secara objektif memproses informasi belajar, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya yang berlangsung saat proses belajar di kelas. Terdapat juga proses pembelajaran guru tetap

² Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), hl. 141–157.

³Widiyono, A., Irfana, S., & Firdausia, K. (2021). Implementasi merdeka belajar melalui kampus mengajar perintis di sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 16(2). hl. 104

⁴ Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *Konferensi Nasional Pendidikan I*. hl. 101

berfokus buku mata pelajaran, ulangan, dan pekerjaan rumah secara rutinitas untuk melihat pemahaman materi pembelajaran sehingga peserta didik kurang berminat mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan tersebut, adanya sikap peserta didik menganggap bahwa pembelajaran yang hanya berpatokan pada buku paket sangat membosankan dan tidak menyenangkan, hal ini menimbulkan kecejuan belajar pada peserta didik. Kedudukan media pendukung pembelajaran dengan menggunakan berbagai media berbasis teknologi seperti film sebenarnya juga sudah tersedia disetiap kelas. Namun penggunaannya hanya sebatas penayangan materi melalui *power point text*.

Masalah yang sering di alami siswa tidak selamanya di sebabkan oleh guru tetapi juga di karenakan oleh orang tua yang kurang berperan aktif dalam mendidik anaknya.mereka menyerahkan sepenuhnya tanggung jawab dalam pendidik kepada pihak sekolah,sehingga seolah-olah orang tua siswa tidak mau campur tangan dalam urusan pendidikan anaknya dan berbagai kejenuhan belajar atau kebosanan yang di alami oleh siswa.

Kejenuhan belajar juga berfaktor dari segala sisi bahkan kurangnya kesiapan dalam belajar sejak dari pagi,metode guru tidak menyenangkan saat mengajar, suasana kelas yang selalu bising,dan kondisi lingkungan yang tidak mendukung,keletihan fisik dikarenakan terlalu banyak kegiatandan kurangnya konsentrasi dan akhirnya menyebabkan jenuh.

Kejenuhan belajar adalah suatu keadaan kelelahan fisik, mental, sikap dan emosi individu atau pekerjaan karena keterlibatan yang intensif dengan pekerjaan dalam jangka waktu yang panjang.⁵ Selain itu, “kejenuhan belajar terjadi akibat adanya suatu tekanan bagi siswa untuk selalu mentaati peraturan sekolah”.⁶ Menurut Sedangkan menurut Primita, H. Y., & Wulandari *burnout study* (kejenuhan belajar) adalah suatu masa individu yang di tandai rasa lemas fisik, mental dan emosional menyebabkan *self-reward* rendah dan tenaga terbuang sia-sia. Pembelajaran yang ditempuh peserta didik cenderung berjalan dengan rutinitas yang tidak banyak berubah dan cenderung monoton.⁷ Akhirnya peserta didik merasa bosan, minat belajar dan motivasi belajar rendah. Hal ini berakibat pengaruh lingkungan dan pendekatan pembelajaran yang kurang menyenangkan serta salah satu penyebab kejenuhan belajar siswa muncul.

Kejenuhan belajar juga terjadi karena rutinitas yang sama yang selalu dikerjakan setiap harinya. Menurut Raqfika, U menjelaskan kejenuhan merupakan sindrom psikologis yang ditandai dengan kelelahan, sinisme, dan ketidakberhasilan. Kejenuhan juga dipengaruhi oleh ketidaksesuaian kemampuan dengan tuntutan yang harus dipenuhi atau dikerjakan.⁸ Jadi kejenuhan belajar ini

⁵ Dedeh Kurnia. “Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor Faktor Yang Melatarbelakangi Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga (Penelitian Terhadap Siswa Kelas VIII Mts Negeri 3 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021)”. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Vol.1, No. 1, 2021, hl. 3.

⁶ Ningsih, L. K., & Djumali, M. P. Kejenuhan belajar masa pandemi covid-19 siswa sma di Kedungwungu Indramayu (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). 2020. hl. 5

⁷ Arista, N. B., & Wirastania, A. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Burnout Study Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 8(2), (2022), hl. 26-30.

⁸ Usnaziqyah Raqfika, Penerapan Konseling Individu dengan Teknik Instruksi Diri dalam Pendekatan Terapi Kognitif-Perilaku untuk Mengurangi Perilaku Kejenuhan Belajar pada Mahasiswa, Juni 2016 diakses pada Tanggal 10 Januari 2017 (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universita Negeri Jakarta, 2016), hl. 127.

akan sangat berdampak untuk kelangsungan pendidikan siswa. Artinya perlu perubahan dan suasana ataupun adaptasi, inovatif, dan kreatif dalam pembelajaran di kelas yang dilaksanakan secara rutin dapat membantu dalam hal pendidikan siswa di sekolah. Ketika guru mampu menyajikan pembelajaran dengan baik, maka akan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik dalam belajar.

Penggunaan media film animasi dalam kegiatan pembelajaran jarang dilakukan dengan alasan ketiadaan media film animasi yang bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Berbagai masalah tersebut turut berpengaruh terhadap tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang sangat beragam dan tidak selalu menggembirakan, ada siswa yang hasil belajar tinggi, ada yang sedang, adapula beberapa dari mereka yang hasil belajarnya rendah. Oleh sebab itu, hendaknya guru mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas sehingga membuat peserta didik bersemangat.

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁹ Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

⁹ Magfirah Rasyid, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma." *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 7, No. 2, 2016. hl. 70.

Perlunya media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran. Penggunaan media permainan berfungsi untuk mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi, mendapatkan kekuatan dalam dirinya, mengekspresikan emosinya, membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan, membangun kemampuan sosial, membangun *self concept* dan *self esteem*, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta menambah wawasan.¹⁰ Selain itu, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi yang diterima oleh peserta didik.

Media dalam pembelajaran yang berbasis informasi dapat menggunakan media film sebagai media belajar siswa merupakan media audio visual yang dapat meningkatkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam perkembangannya film animasi dapat digunakan sebagai media belajar yang menyenangkan, karena siswa akan lebih tertarik jika menggunakan media audio visual dalam belajar. Film animasi digunakan sebagai media belajar bagi siswa karena melalui film animasi dapat memperlihatkan gambaran nyata dari suatu permasalahan. Hal tersebut, film animasi dapat mengasah kemampuan kognitif dan membuat siswa dapat berpikir lebih kritis, sehingga dapat mendukung kegiatan belajar di sekolah. Selain itu film digunakan sebagai media belajar tidak lepas dari kondisi siswa saat ini yang berkembang dalam budaya teknologi informasi yang pesat. Selain itu, media film animasi juga mampu menampilkan

¹⁰ Mubarak, M. I. Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Games pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, vol 4(3), 2018, hl.147

informasi berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu mengenai media film animasi yang telah dilakukan oleh Ulin Nuha, N meneliti penerapan media video animasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terjadi dalam dua siklus dengan jumlah Ssubjek dari penelitian ini adalah berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Hasil data penelitian diperoleh berupa data kuantitatif dalam bentuk persentase yaitu penerapan media video animasi interaktif dapat meningkatnya hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase hasil belajar siswa dari kondisi awal sebesar 6,7%, pada siklus I menjadi 66,7%, dan pada siklus II menjadi 90%, dengan nilai rata-rata 45,6 pada kondisi awal, 67,4 pada siklus I, dan 80,33 pada siklus II.¹¹ Terdapat perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu metode penelitian eksperimen menggunakan pendekatan *One Group Pretest Posttest Design* untuk melihat pengaruh media film animasi melalui bimbingan kelompok dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh.

Kemudian Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. meneliti tentang pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas X di SMAN 1 Unggul Seulimeum Aceh Besar. Rancangan penelitian ini menggunakan jenis

¹¹ Ulin Nuha, Nevia. 2021. Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021. 2021. hl. 67

penelitian eksperimen dengan desain kelompok tunggal pretest dan posttest dengan sampel penelitian diambil siswa kelas X-2 berjumlah 20 orang secara purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan persentase aktivitas belajar siswa mencapai rata-rata 85% yang termasuk pada kategori baik sekali dan hasil kemampuan berpikir kritis dari hasil uji-t diperoleh Nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terhadap kemampuan berfikir kritis dan aktivitas belajar siswa kelas.¹² Dalam penelitian tersebut adanya kesamaan dengan peneliti metode eksperimen menggunakan pendekatan *One Group Pretest Posttest Design*.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis peserta didik, meningkatkan sikap nasionalisme, menarik dan kreatif serta membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Terkait dengan permasalahan mengenai kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa, peneliti memfokuskan usaha/alternatif cara dalam mengatasi permasalahan kejenuhan belajar siswa salah satunya dapat menggunakan media film bertujuan untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik dengan menerapkan media film animasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Media Film Animasi Melalui Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh”**.

¹² Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), (2018), hl. 21-28.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah Apakah Penerapan Media Film Animasi melalui Bimbingan Kelompok sesudah atau sebelum dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penerapan media film animasi melalui bimbingan kelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah dugaan/asumsi yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Hipotesis penelitian adalah:

H_0 : Penerapan Media film animasi melalui bimbingan kelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh

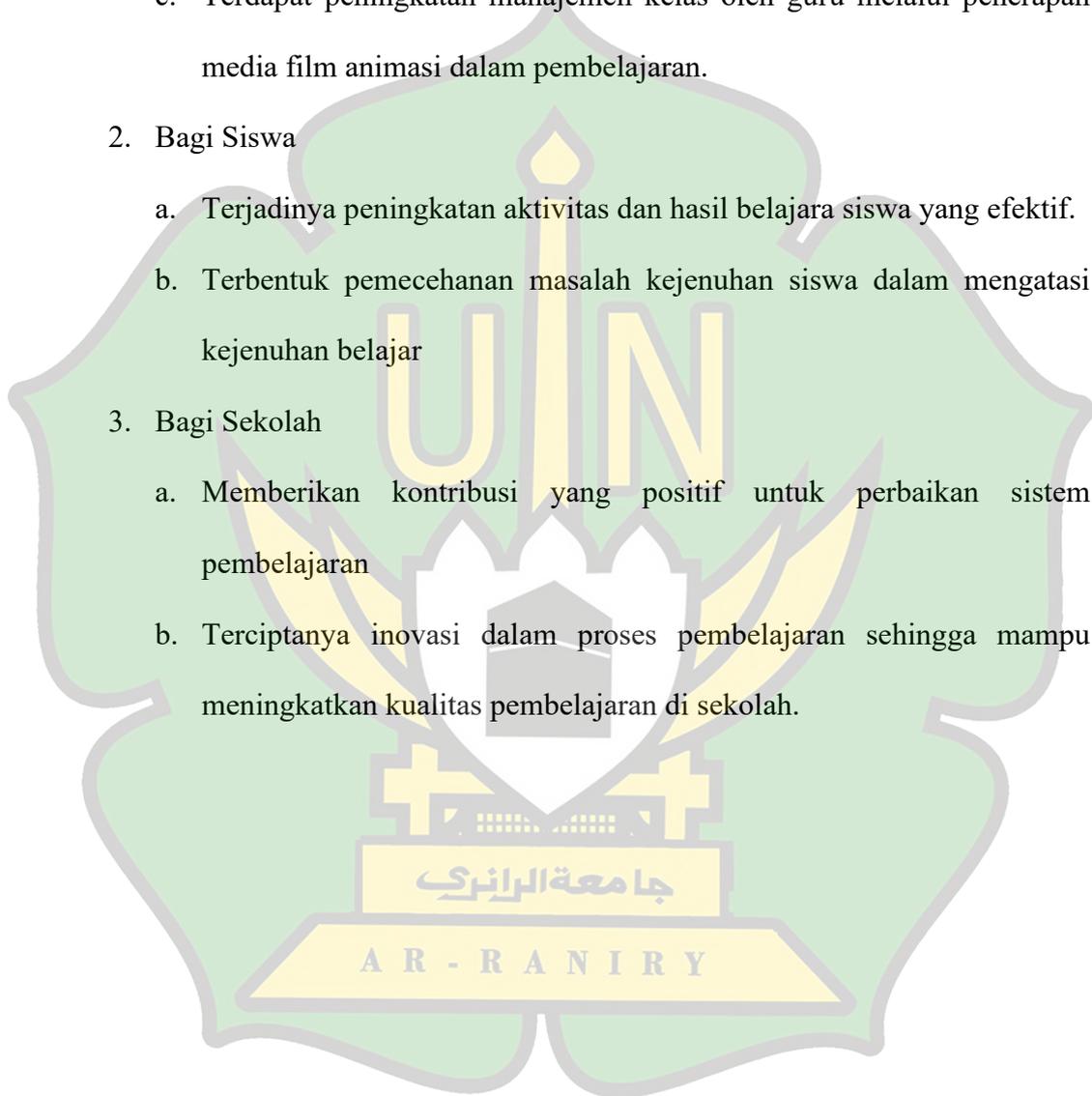
H_a : Penerapan Media film animasi melalui bimbingan kelompok tidak dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh.

E. Manfaat Penelitian

Adapun terdapat manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Terdapat pengetahuan dan informasi para guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran media film animasi melalui bimbingan kelompok.

- b. Adanya peningkatan ide kreatif sebagai acuan dan referensi berdasarkan ilmiah untuk guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif.
 - c. Terdapat peningkatan manajemen kelas oleh guru melalui penerapan media film animasi dalam pembelajaran.
2. Bagi Siswa
- a. Terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang efektif.
 - b. Terbentuk pemecahan masalah kejenuhan siswa dalam mengatasi kejenuhan belajar
3. Bagi Sekolah
- a. Memberikan kontribusi yang positif untuk perbaikan sistem pembelajaran
 - b. Terciptanya inovasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.



F. Definisi Operasioanal

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang cara mengukur variabel tertentu mengenai penjelasan terhadap istilah-istilah variabel pengertian variabel yang akan diteliti secara praktis dan jelas. Definisi operasional penelitian sebagai berikut:

1. Media Film Animasi

Media Film animasi sebagai media belajar atau sarana pendidikan yang membantu proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹³ Film kartun atau film animasi mampu menjelaskan sesuatu yang rumit atau kompleks dibandingkan dengan hanya menggunakan gambar atau kata-kata saja. Menurut Mukhlisoh & Khisbiyah menjelaskan pembelajaran berbantuan film animasi terbukti bisa meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara. Maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat ergambarkan. Selain itu, animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan.¹⁴ Film yang digunakan dalam penelitian ini adalah film Dragron.

¹³ Mila Nurdiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cd Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash". *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 2, Desember 2018, hl. 86.

¹⁴ Hadi, W. (2019). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Daur Air Pada SDN Singopuran 01. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 4(2).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media film animasi termasuk kedalam jenis media pembelajaran audio visual karena menyajikan gambar yang bergerak disertai dengan suara.

2. Kejuhan Belajar

Kejuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Sebagaimana menurut Schaufeli and Enzmann menjelaskan bahwa *Burnout* (kejuhan) pada tingkat individu menunjukkan gejala-gejala psikologis diantaranya: *affective, cognitive, physical, behavioural, dan motivational*.¹⁵

Kejuhan belajar merupakan suatu tekanan yang menyerang seseorang saat sedang menjalani proses belajar mengajar, baik dalam bentuk fisik dan psikis, suatu keadaan dan kondisi dimana seseorang mengalami rasa padat dan bosan serta suatu usaha yang di lakukan secara terus menerus untuk tidak mencapai hasil. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kejuhan belajar merupakan kondisi emosional ketika seseorang merasa lelah dan jenuh secara mental maupun fisik sebagai akibat tuntutan pekerjaan terkait dengan belajar yang meningkat.

¹⁵ Pawicara, R., & Conilie, M. (2020). Analisis pembelajaran daring terhadap kejuhan belajar mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember di tengah pandemi Covid-19. ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi, 1(1), 29-38.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Konsep Bimbingan Konseling

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial. Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Bimbingan kelompok menurut Prayitno adalah suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri.¹⁶ Selain itu, Romlah, bimbingan kelompok adalah salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok.¹⁷

Tohirin menyebutkan bahwa Bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok.¹⁸ Jadi bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang

¹⁶ Hafid, A. H. Keefektifan Bimbingan Kelompok Media Ular Tangga untuk Mereduksi Kejenuhan Siswa MI di Kecamatan Sumberrejo Bojonegoro. *Atanwir: Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 12(2), 2021 hl. 106-115.

¹⁷ Fadoli, R. S. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok SMP Muhammadiyah 05 Medan. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Pattimura Vol. 1, No. 1*.,(2021, hl. 22

¹⁸ Wati, N. I., Budiono, A. N., & Ernawati, S. Bimbingan Kelompok Teknik Psikodrama untuk Menurunkan Burnout. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(2), 2018. hl. 51-57.

perkembangan optimal masing masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri. Kemudian W.S. Winkel dan M.M. Sri Hastuti menjelaskan Bimbingan kelompok dilakukan bilamana siswa yang dilayani lebih dari satu orang.¹⁹

Bimbingan kelompok dapat terlaksana dengan berbagai cara, misalnya dibentuk kelompok kecil dalam rangka layanan Konseling (konseling kelompok), dibentuk kelompok diskusi, diberikan bimbingan karier kepada siswa-siswi yang tergabung dalam satu kesatuan kelas di. Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri. Jadi dapat disimpulkan kegiatan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sejumlah individu dalam bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas topik tertentu yang dipimpin oleh pemimpin kelompok bertujuan menunjang pemahaman, pengembangan dan pertimbangan pengambilan keputusan/ tindakan individu.

¹⁹ Hanan, H. A. Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan konseling Siswa Kelas VIII. C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 2017. hl. 62-72.

2. Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok dalam pelaksanaannya memiliki beberapa manfaat menurut Sukardi manfaat dari layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:²⁰

- a. Memberikan kesempatan untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya.
- b. Dapat memiliki pemahaan yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang dibicarakan.
- c. Dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan yang berhubungan dengan hal-hal yang sedang dibicarakan dalam kelompok.
- d. Dapat menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dapat mendukung yang baik.
- e. Mampu melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung membuah hasil sebagaimana yang telah disepakati dalam kelompok pada program yang telah direncanakan bersama.

3. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Kesuksesan bimbingan kelompok sangat dipengaruhi sejauh mana tujuan yang akan dicapai dalam layanan kelompok yang diselenggarakan.

Menurut Dinkmeyer & Muro menjelaskan tujuan bimbingan kelompok, yaitu sebagai berikut:

²⁰ Pranoto, H. . Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sma Negeri 1 Sungkai Utara Lampung Utara. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro, 1(1), 2016. hl. 100-111.

- a. Membantu setiap anggota kelompok mengetahui dan memahami dirinya untuk membantu proses menemukan identitas dengan memahami diri sendiri, maka siswa diharapkan akan semakin mampu mengembangkan penerimaan diri dan merasa berharga sebagai pribadi.
- b. Membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kecakapan antar pribadi, sehingga siswa mampu melaksanakan tugas perkembangan dalam kehidupan sosial-pribadi
- c. Menumbuh kembangkan kecakapan mengarahkan diri, memecahkan masalah, dan mentranfer kecakapan untuk digunakan dalam kehidupan sosial sehari-hari.
- d. Membantu mengembangkan kepekaan terhadap kebutuhan orang lain, sehingga menyadari dan bertanggung jawab terhadap tingkah laku kepada orang lain. Belajar mengidentifikasi perasaan orang-orang yang berarti dalam hidupnya (singnificant others), sehingga mampu menunjukkan kecapan yang lebih baik untuk bersikap empati.
- e. Membantu siswa belajar bagaimana menjadi pendengar yang empati, yang mendengar bukan saja yang diucapkan, tetapi dapat mendengar perasaan-perasaan yang mengikuti ucapan orang lain.
- f. Membantu sisiwa untuk dapat memberi makna terhadap sesuatu sesuai dengan keyakinan dan pemikiran yang dimiliki

- g. Membantu setiap anggota kelompok untuk dapat merumuskan tujuan-tujuan tertentu yang akan diwujudkan secara konkrit.²¹

4. Tahapan –Tahapan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Dalam pelaksanaannya, bimbingan kelompok mempunyai tahapan-tahapan dan ketentuan yang berlaku selama kegiatan itu berlangsung. Prayitno mengatakan bahwa ada empat tahap dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. Yaitu tahap pebentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.²²

a. Tahap Pembentukan

Pada tahap ini adalah dimana anggota kelompok mencari dan bergabung dalam suatu kelompok dan mengenalkan diri masing-masing serta tujuan dan harapannya dalam mengikuti kegiatan ini. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok, cara-cara dalam bimbingan kelompok.
- 2) Melaksanakan acara perkenalan satu sama lain di dalam satu kelompok agar tercipta keakraban.
- 3) Memainkan sebuah permainan atau lebih yang bertujuan untuk menciptakan suasana agar tidak kaku dan lebih santai.

²¹ Amarta, D. & Pravesti, C. (2012). Keefektifan Bliblioedukasi untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik VII-A SMPN 3 Krian. *Jurnal Konseling Indonesia* Vol. 6 No. 2., 2021, h. 17.

²²Simbolon, J. Penerapan Metode Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(1), 2020, hl. 77-88.

b. Tahap Peralihan

Tahap ini adalah sebagai pengalih dari tahap sebelumnya ke tahapan ini, akan lebih serius dan terarah dalam mencapai tujuan kelompok sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menjelaskan kembali secara ringkas bagaimana pelaksanaan bimbingan kelompok.
- 2) Menanyakan kesiapan para anggota kelompok untuk memulai kegiatan pada tahap berikutnya.
- 3) Menekankan kembali azas-azas yang berlaku pada kegiatan ini kepada anggota kelompok.

c. Tahap Kegiatan

Pada tahapan ini akan dibahas topik-topik tertentu dan berusaha untuk menemukan solusinya, sasaran yang diharapkan adalah terbahasnya masalah dan adanya pengembangan diri pada setiap anggota kelompok. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Mengemukakan topik-topik yang akan dibahas dan menemukan satu topik yang akan dibahas.
- 2) Menetapkan topik yang akan dibahas terlebih dahulu.
- 3) Anggota membahas topik secara mendalam dan tuntas.
- 4) Kegiatan selingan

d. Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran secara keseluruhan merupakan merupakan akhir dari serangkaian pertemuan kelompok. Keseluruhan pengalaman yang diperoleh

anggota selama proses kerja ini memerlukan perhatian khusus dari pemimpinan kelompok, terutama ketika kelompok hendak dibubarkan. Pembubaran kelompok secara keseluruhan idealnya dilakukan setelah tujuan kelompok tercapai. Tugas pemimpin kelompok dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
- 2) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasilhasil kegiatan.
- 3) Membahas kegiatan lanjutan.
- 4) Mengemukakan kesan dan harapan.
- 5) Do'a penutup

Mengacu pada pendapat Gladding tahap pelaksanaan bimbingan bimbingan kelompok dibagi menjadi empat tahap.²³ Empat tahap bimbingan kelompok, 1) tahap awal (*the beginning a stage*), 2) tahap transisi (*the transition stage in a group*), 3) tahap kerja (*the working stage in a group*) dan, 4) teknik terminasi (*termination of a group*)

B. Konsep Media Film Animasi

1. Pengertian Media Film Animasi

Menurut Susilana media film animasi merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak.²⁴ Sementara itu menurut Arsyad mengartikan film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis

²³ Rismi, R., dkk. Bimbingan kelompok dalam pemahaman nilai empati untuk meningkatkan sikap prososial siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 2022, hl. 17

²⁴ Susilana, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2009), hl.20.

sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.²⁵ Sedangkan menurut Teguh Trianton, media film animasi adalah alat penghubung yang berupa film, media masa alat komunikasi seperti radio, televisi, surat kabar, majalah yang memberikan penerangan kepada orang banyak dan mempengaruhi pikiran mereka.²⁶

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media film secara sederhana dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berupa sebuah film, yang berpungsi sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton atau peserta didik melalui rangkaian gambar bergerak dan suara.

2. Media Film Animasi Pada Proses Pembelajaran

Menurut Muharria menyatakan bahwa, pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan halhal berikut:²⁷

- a. Film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hubungan film dengan tujuan pembelajaran yaitu:
 - 1) Film untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan makna sebuah konsep, seperti konsep jujur, sabar, demokrasi, dan lain-lain. Di samping itu untuk mengajaarkan aturan dan prinsip.

²⁵ Azhar Askjl. yrad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Grafindo Persada, 2010), hl. 49.

²⁶ Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta: Giraha Ilmu, 2013), hl. 57.

²⁷ Muharria. "Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang"..., hl. 51.

- 2) Film untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh suatu keterampilan yang harus ditiru. Misalnya, keterampilan gerak karena media ini mampu memperjelas gerak dan memperlambat atau mempercepatnya.
- 3) Film paling tepat apabila digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.
 - b. Guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran.
 - c. Sesudah film dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Disini siswa melatih diri untuk mencari pemecahan masalah, membuat dan menjawab pertanyaan. Terkadang film tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.
 - d. Agar siswa tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditugaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
 - e. Sesudah itu dapat ditest berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari film itu.

3. Unsur-Unsur Film Animasi

Media film terdiri dari berbagai unsur di dalamnya, unsur-unsur tersebut seperti:²⁸

- a. Bentuk, konsep ini berlandaskan pada cara media film membentuk produk-produk genre (jenis berdasarkan tema dan ceritanya). Selain itu

²⁸ Ita Suryani, "Peran Media Film Sebagai Media Kampanye Lingkungan Hidup Studi Kasus Pada Film Animasi 3d India "Delhi Safari". *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 2 No. 2 Desember 2014, hl. 4.

juga film berpegang pada cara konstruksi berbagai kualitas seperti realism.

- b. Narasi, konsep ini menempatkan diri pada aspek bentuk yang berkaitan dengan konstruksi cerita dan drama atau proses dramatisir. Narasi membentuk makna yang ada dalam suatu konflik yang dibangun atas tokoh-tokoh dan penokohan (perwatakan), adanya deprivasi sosial suatu rangkaian atau jalinan alur cerita dengan berbagai konflik yang menuju klimaks tanpa adanya pencopotan atas konflik yang terjadi.
- c. Teks, konsep teks berhaluan pada semua produk media yang menempatkan diri seakan-akan semua produk yang ada dalam frame kamera adalah sebuah buku yang sedang dibaca untuk dicari makna-maknanya.
- d. *Genre*, genre termasuk konsep yang mengacu pada fakta atas sebagian besar produksi media film yang terbagi ke dalam berbagai kategori atau tipenya.
- e. Representasi, konsep media film untuk menunjukkan presentasi terhadap berbagai kelompok sosial yang dikategorikan dengan cara gender, umur, kelas sosial dan lainlain.
- f. *Audience*, konsep ini menaruh perhatian pada sejauh persepsi dan pengalaman sosial seseorang terhadap pembacaan materi yang diusung di film tersebut bergantung dengan tingkat pendidikan yang ditempuh oleh masing-masing.

- g. Efek, efek meproporsi tentang bagaimana dan mengapa produk media mempengaruhi para audience baik secara aktif maupun pasif.
- h. Institusi, ialah pada organisasi yang menjalankan dan mengontrol media sehingga institusi bisa memelihara kepentingan pemodal.

4. Kelebihan Dan Kelemahan Media Film Animasi

Kelebihan dan kelemahan dari media film menurut Desma Yulia antara lain:²⁹

a. Kelebihan Media Film Animasi

Adapun kelebihan dari media film animasi antara lain:

- 1) Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) Film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

²⁹ Desma Yulia. "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran Ips Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viidi Smp Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014". *Jurnal Historia*, Vol.10,No.1, 2016, hl. 36-37.

- 5) Film dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

b. Kelemahan Media Film

Kelemahanya dari media film antara lain:

- 1) Pengadaan film umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film itu dirancang dengan produksi khususnya untuk kebutuhan sendiri.

C. Konsep Kejenuhan Belajar

1. Pengertian Kejenuhan Belajar

Istilah jenuh akar katanya adalah jenuh, kejenuhan bisa berarti padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apa pun, jenuh juga bisa berarti jemu atau bosan. Kejenuhan belajar adalah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil. Kejenuhan merupakan sebagai

suatu keadaan fisik, mental, sikap, emosi individu yang lelah dan kondisi kurang mendukung, atau pekerjaan yang dilakukan dengan jangka waktu terlalu panjang.

Menurut Muhibbin Syah menyatakan bahwa, kejenuhan ialah padat atau penuh sehingga tidak mampu lagi memuat apapun. Selain itu, jenuh juga dapat berarti jemu atau bosan. Kejenuhan belajar yang terjadi pada peserta didik bisa disebabkan oleh faktor lingkungan. Lingkungan sangat mempengaruhi terhadap belajar peserta didik, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan sosialnya. Lingkungan yang baik serta aman hendak memotivasi peserta didik dalam belajar, sebaliknya lingkungan yang kurang baik serta kurang aman dapat memunculkan kejenuhan pada peserta didik dalam belajar. Saat kondisi lingkungan tidak menunjang peserta didik akan mudah jenuh dalam proses pembelajaran.³⁰

Dalam belajar, disamping siswa sering mengalami kelupaan, ia juga terkadang mengalami peristiwa negatif lainnya yang disebut jenuh belajar yang dalam bahasa psikologi lazim disebut *learning plateau* atau *plateau*. Peristiwa jenuh ini kalau dialami seorang siswa yang sedang dalam proses belajar (kejenuhan belajar) dapat membuat siswa tersebut merasa lelah memubazirkan usahanya.³¹

Menurut Hakim kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu tidak bersemangat atau hidup tidak bergairah

³⁰ Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), hl. 3791-3798.

³¹ Muhibbin, *Psikologi Perkembangan Belajar Revisi I*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2018), hl. 179.

untuk melakukan aktivitas belajar.³² Jenuh atau futur ialah suatu penyakit hati (rohani) yang efek minimalnya timbulnya rasa malas, lamban dan sikap santai dalam melakukan sesuatu amaliyah yang sebelumnya pernah dilakukan dengan penuh semangat dan menggebu-gebu serta efek maksimalnya terputus sama sekali dari kegiatan amaliyah.

Kejenuhan belajar merupakan masalah yang banyak dialami oleh para siswa, jika tidak segera diatasi akan berakibat serius dari masalah tersebut, seperti menurunnya motivasi belajar, timbulnya rasa malas yang berat, dan menurunnya prestasi belajar. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan Kurnia mengemukakan kejenuhan yang dihadapi siswa disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam mencerna setiap informasi pelajaran dari guru dan tidak ada tempat untuk bertanya sehingga timbul rasa bosan, jenuh dan malas pada diri siswa, dampaknya adalah menurunnya nilai yang diperoleh siswa.³³

Menurut Hana menyatakan bahwa, kejenuhan belajar terjadi karena adanya irrasionalitas atau terjadinya distorsi kognitif yang memiliki persepsi siswa terhadap tuntutan akademis.³⁴ Irrasional yang dimaksud disini ialah irrasional yang berkaitan dengan ego yaitu yang merasa dirinya pintar tetapi pada nyatanya tidak sesuai dengan kemampuan, irrasional berkaitan dengan pemikiran seperti munculnya perasaan sinis terhadap belajar, irrasional yang berkaitan dengan kebiasaan seperti melakukan kebiasaan tidak mengumpulkan tugas yang

³² Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2019), hl. 62.

³³ Prayoga, Y., Sumarwiyah, S., & Purbasari, I. (2022). Belajar Kelompok Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Saat Pandemi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), hl. 670-677.

³⁴ Hana Makmun, *Life Skill Personal self Awareness (Kecakapan Mengenal Diri)*, (Yogyakarta, Deepublish, 2017), hl. 92.

diberikan oleh guru dan berleha-leha, irrasional penghindaran seperti sikap menunda-nunda tugas, irrasional yang berkaitan dengan tuntutan seperti menuntut dirinya mendapatkan nilai bagus agar dapat dihargai orang lain. Dengan demikian pola irrasionalitas yang dikemukakan di atas yang akan menyebabkan individu mengalami kejenuhan belajar.

Dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar merupakan suatu tekanan yang menyerang seseorang saat sedang menjalani proses belajar mengajar, baik dalam bentuk fisik dan psikis, suatu keadaan dan kondisi dimana seseorang mengalami rasa padat dan bosan serta suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus untuk tidak mencapai hasil.

2. Karakteristik Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar ialah tanda-tanda atau gejala-gejala yang sering dialami yaitu timbulnya rasa enggan, malas, lesu dan tidak bergairah untuk belajar. Tanda-tanda kejenuhan belajar adalah sebagai berikut:

- a. Merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari proses belajar tidak ada kemajuan. Siswa yang mulai memasuki kejenuhan dalam belajarnya merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperolehnya dalam belajar tidak meningkat, sehingga siswa merasa sia-sia dengan waktu belajarnya. Contohnya: Merasa tidak memiliki pengetahuan walaupun mempelajarinya.
- b. Sistem akalnya tidak dapat bekerja sebagai mana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman, sehingga mengalami stagnan dalam kemajuan belajarnya.

Adapun kejenuhan belajar dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi dan daya serap dari intisari materi yang diberikan. Karena kejenuhan adalah letak titik buntu dari perasaan dan otak akibat tekanan belajar yang berkelanjutan. Siswa ataupun mahasiswa cenderung bersikap sinis dan apatis terhadap pelajaran dengan ditunjukkan sikap kurang percaya diri dan menghindarinya serta tidak memahami pelajaran yang telah diterima.³⁵ Adapun keletihan belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: keletihan indra, keletihan fisik, dan keletihan mental. Keletihan indra dan fisik dapat dihilangkan dengan istirahat cukup, tetapi jika keletihan mental tidaklah mudah untuk diatasi. Oleh karenanya, keletihan mental menjadi faktor utama yang mengakibatkan kejenuhan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa, tanda-tanda kejenuhan belajar disebabkan karena rasa malas, letih dan lesu, tidak bersemangat untuk belajar sehingga proses belajarnya tidak ada kemajuan sebagaimana yang diharapkan dalam memproses informasi atau pengalaman dan kehilangan motivasi untuk belajar.

3. Faktor-Faktor Kejenuhan Belajar

Berdasarkan faktor-faktor kejenuhan belajar siswa yang menyebabkan kejenuhan belajar yaitu sebagai berikut:³⁶

- a. Terlalu lama waktu untuk belajar tanpa atau kurang istirahat.
- b. Belajar secara rutin atau monoton tanpa variasi

³⁵ Arirahmanto, Sutam Bayu. 2018. Pengembangan Aplikasi Penurunan Kejenuhan Belajar Berbasis Android untuk Siswa SMPN 3 Babat. UNESA Surabaya.

³⁶ Harahap, J. (2017). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas Viii D Smpn 7 Muaro Jambi. *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas Viii D Smpn 7 Muaro Jambi*.hl. 13-14

- c. Lingkungan belajar yang buruk atau tidak mendukung
- d. Lingkungan yang mendukung dapat meningkatkan motivasi belajar begitu pula dengan lingkungan yang kurang mendukung dapat menyebabkan kejenuhan belajar. Salah satu bentuk lingkungan yang kurang mendukung adalah suara bising yang dapat mengganggu konsentrasi, dimana konsentrasi merupakan sesuatu yang penting dalam proses belajar
- e. Lingkungan yang baik menimbulkan suasana belajar yang baik, sehingga kejenuhan dalam belajar akan berkurang.
- f. Adanya konflik dalam lingkungan belajar anak baik itu konflik dengan guru atau teman.
- g. Tidak adanya umpan balik positif terhadap belajar.
- h. Gaya belajar yang berpusat pada guru atau siswa tidak diberi kesempatan dalam menjelaskan maka siswa dapat merasa jenuh.
- i. Mengerjakan sesuatu karena terpaksa. Tidak adanya minat siswa dalam belajar dapat menyebabkan kejenuhan belajar.

Kemudian menurut Khaira, N. A. menjelaskan bahwa faktor-faktor kejenuhan belajar yang kerap melanda siswa adapun ciri-cirinya sebagai berikut: Faktor penyebabnya yaitu metode guru yang tidak disukai, media pembelajaran yang kurang mendukung dalam proses belajar, terlalu banyak hafalan, terlalu banyak PR dan tekanan mata pelajaran lainnya dari guru, termasuk guru mengajar terlalu monoton pada siswa tanpa adanya relaksasi dalam belajar sehingga siswa

mengalami kejenuhan yang tinggi.³⁷ Berdasarkan teori di atas disebutkan bahwa lingkungan belajar dapat menyebabkan kejenuhan belajar khususnya lingkungan bising yang dapat mengganggu konsentrasi siswa saat belajar.

4. Penyebab Kejenuhan Belajar

Adanya ketegangan mental yang kuat dan berlarut-larut dalam belajar dapat menimbulkan mental yang berlebihan. Kejenuhan belajar dengan intensitas yang sangat kuat dapat menyebabkan ketegangan mental yaitu pelajaran-pelajaran tertentu dirasakan sangat sulit, cara guru mengajar ditakuti dan tidak disenangi, jumlah materi yang diajarkan terlalu banyak, sering menunda-nunda waktu belajar, takut gagal dalam ujian, belajar secara mendadak (sistem kebut semalam).

Penyebab kejenuhan belajar menurut Muhibbin Syah, yaitu:³⁸

- a. Karena kecemasan anak terhadap dampak negatif yang ditimbulkan oleh keletihan itu sendiri.
- b. Karena kecemasan anak terhadap standar atau patokan keberhasilan bidang studi tertentu yang dianggap terlalu tinggi, terutama ketika anak tersebut sedang merasa bosan mempelajari studi tadi.
- c. Karena anak berada di tengah-tengah situasi kompetitif yang ketat dan menuntut kerja intelek yang berat.
- d. Karena anak mempelajari konsep kinerja akademik yang optimum sedangkan dia sendiri menilai belajar hanya berdasarkan pada ketentuan

³⁷ Khaira, N. A. Penerapan Teknik Self Instruction Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa. *Pencerahan*, 12 (2), (2018), hl. 172-200.

³⁸ Muhibbin, *Psikologi Perkembangan belajar Revisi I*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2018), hl. 36.

yang ia buat sendiri (*self-imposed*).

5. Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar

Terdapat beberapa cara untuk mengatasi keletihan mental terhadap kejenuhan belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:³⁹

- a. Melakukan istirahat dan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi dengan tataran yang cukup banyak.
- b. Pengubahan atau penjadwalan kembali jam-jam dari hari-hari belajar yang dianggap lebih memungkinkan siswa belajar lebih giat.
- c. Pengubahan atau penataan kembali lingkungan belajar siswa yang meliputi pengubahan posisi meja tulis, lemari, rak buku, alat-alat perlengkapan belajar dan sebagainya sampai memungkinkan siswa merasa berada di sebuah kamar baru yang lebih menyenangkan untuk belajar.
- d. Memberikan motivasi dan stimulasi baru agar siswa merasa terdorong untuk belajar lebih giat daripada sebelumnya.
- e. Siswa harus berbuat nyata (tidak menyerah atau tinggal diam) dengan caramencoba belajar dan belajar

Guru bimbingan dan konseling juga berperan penting membantu mengatasi kejenuhan belajar sehingga siswa dapat memecahkan masalahnya sendiri, membantu siswa melaksanakan kegiatan sehari-hari dengan benar, siswa menjadi pribadi bertanggung jawab dan selalu berbahagia melaksanakan kegiatan

³⁹ Syah, M., *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2019), hl. 166.

belajarnya.⁴⁰ Penanganan yang cepat dan tepat dapat membantu siswa mencapai tingkat perkembangan yang optimal sehingga siswa dapat menjadi pribadi yang selalu berpikir logis, mandiri, berperilaku positif, mampu memahami tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelajar, tidak melakukan aktivitas yang dapat merugikan dirinya sendiri. Supaya kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik maka perlu adanya kerjasama yang baik antara guru bimbingan dan konseling dengan siswa.



⁴⁰ Riska, R. K., & Rosada, U. D. (2021). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Bantul. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 2(2), hl. 380-390.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian berdasarkan analisis angka-angka menggunakan statistik, bersifat linear dan tahapan yang jelas, sistematis, berfokus sesuai rumusan masalah, berdasar teori ilmiah, berhipotesis, adanya pengumpulan data dan analisis data serta interpretasi dan saran.⁴¹

Metode yang digunakan dalam penelitian ini 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.⁴² Kemudian Borg & Gall menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (valid), karena dilakukan dengan pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang dieksperimentasikan.⁴³

Penelitian kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data numerikal berupa persentase dinamika penerapan film animasi melalui bimbingan kelompok dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas VII di SMP 13 Negeri Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan *One Group Pretest Posttest Design* yang akan mengkaji penerapan media film animasi melalui bimbingan kelompok

⁴¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014), hl. 7

⁴² Wina Sanjaya, Penelitian Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hl. 37

⁴³ Jaedun, A, Metodologi penelitian eksperimen. Fakultas Teknik UNY, 12., (2011) hl. 23

dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa. Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua variable yaitu “media film animasi” 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 melalui teknik pengumpulan data *Purposive Sampling*. Selain itu, kelompok eksperimen dalam penelitian ini dilakukan berbasis bimbingan kelompok menggunakan pendekatan behavioristik menggunakan media film animasi. Adapun bentuk skema dari desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain One Group Pretest Posttest Design

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

(Sumber: Noor, 2013)

Keterangan :

- O₁ : *Pre-Test* diberikan sebelum menggunakan media film Animasi
- X : Perlakuan penerapan media film animasi dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa
- O₂ : *Post-Test* diberikan setelah menggunakan media film animasi

Adapun rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

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 akan dilaksanakan oleh peneliti merupakan penerapan media film animasi melalui bimbingan kelompok dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa. *Treatment* ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, yaitu sebagai berikut:

- a. Awal pertemuan, peneliti melakukan pembukaan, pembentukan raport dan kontrak layanan serta peralihan berupa kesiapan siswa. Kemudian memperkenalkan dan menjelaskan indentifikasi kejenuhan belajar, dan cara mengatasi kejenuhan belajar, dan memberikan solusi belajar kepada siswa dengan model dan gaya belajar bervariasi, serta penerapan media film animasi pada siswa.
- b. Pertemuan kedua, peneliti mengulangi *treatment* kepada siswa sesuai *treatment* pertama, namun adaya perbedaan penerapan media film animasi dengan tema dan alur cerita yang berbeda.
- c. Pertemuan ketiga, pada tahap akhir ini peneliti melakukan interpretasi (kesimpulan) bersama siswa tentang pola perilaku yang tepat untuk mengatasi

kejenuhan belajar dan penerapan media film animasi dengan treatment yang diberikan sebelumnya dalam bimbingan kelompok.

3. *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 media film animasi.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 13 Banda Aceh yang berlokasi di Jl. Moh. Taher, Cot Mesjid, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh, Aceh. Peneliti memilih lokasi tersebut sesuai fenomena masalah siswa yang mengalami kejenuhan belajar yang tinggi berdasarkan hasil wawancara awal Guru BK menjelaskan minat dan motivasi siswa belajar rendah berdasarkan perilaku tidak mengumpulkan tugas harian, kurang aktif berdiskusi di kelas, sikap malas mengerjakan soal dan PR, dan absensi di kelas. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan kurangnya inovatif dan kreatif guru dalam mengajar, media pembelajaran yang menonton, sistem belajar mencatat dan menjawab soal, dan pekerjaan rumah (PR) setiap mata pembelajaran, dan kurangnya implementasi penggunaan kurikulum merdeka belajar dengan optimal. Oleh karena itu, peneliti ingin melihat apakah penerapan media film animasi dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 13 Banda Aceh.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian.⁴⁴ Pada penelitian ini peneliti mengambil populasi seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 13 Banda Aceh dengan total berjumlah 115 siswa yaitu sebagai berikut ini:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi Penelitian Kelas VII SMP Negeri 13 Banda Aceh

Jumlah	Kelas
VII I	29
VII III	30
VII III	28
VII IV	28
Total	115

Sumber: Data Siswa Asuh Guru Bimbingan Konseling SMP 13 Banda Aceh

Tabel 3.2 menjelaskan jumlah siswa-siswi kelas VII-I sebanyak 29 orang, siswa-siswi kelas VII-II sebanyak 30 orang, siswa kelas VII-III sebanyak 28 orang, dan kelas VII-IV sebanyak 28 orang. Maka jumlah total keseluruhan siswa siswi kelas VII sebanyak 115 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁵ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel sumber

⁴⁴ Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hl. 147.

⁴⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, CV, 2014), hl. 80-81.

data dengan pertimbangan tertentu yaitu, pengambilan sampel terhadap siswa yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan ketetapan peneliti yaitu seperti siswa yang jenuh dengan metode belajar ceramah, tidak menggunakan media, pembelajaran monoton, serta kurangnya kreativitas yang diberikan kepada siswa sehingga menimbulkan kejenuhan belajar. Jadi Sampel dalam penelitian ini yaitu 28 orang siswa-siswi dari kelas VII IV SMP Negeri 13 Banda Aceh yang diambil berdasarkan melalui standarisasi kategori tingkat kejenuhan belajar tinggi.

D. Instrument Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument berupa angket skala likert untuk mengumpulkan data tentang kejenuhan yang di alami siswa adapun pilihan yang lengkap sehingga responden hanya memilih salah satu jawaban yang tersedia, instrument digunakan untuk mengukur kejenuhan diri siswa

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen adopsi dari peneliti yang bernama Nia Alfi Khaira yang berjudul Penerapan Teknik Self Instruction untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar siswa kelas II pada MAS Darul Ulum Banda Aceh Alasan peneliti mengadopsi instrumen ini karena menggunakan teori yang sama dan indikator yang sama serta peneliti juga sudah mendapat izin untuk mengadopsi instrumen.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Kejenuhan Belajar

Variabel	Aspek	Indikator	No Pernyataan	Total
Kejenuhan belajar	Internal (murid)	Keletihan fisik	1,2,3,18	4
	Internal (murid)	Keletihan psikis (mental)	45,6,7,8,9,10,11,12,13,16,17,19	14
	Internal (murid)	Keletihan indera	29,27,22,21,20	5
	Eksternal dan lingkungan belajar	(guru)	26,25,24,23,14	5
		Fasilitas sekolah	28,15	2
		Lingkungan belajar	31,30	2

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan informasi, data dan fakta-fakta sesuai lapangan di SMP Negeri 13 Banda Aceh. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu skala *likert*, observasi dan wawancara.

1. Angket skala *likert*

Skala *likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat orang berkaitan dengan fenomena sosial. Skala *likert* yang digunakan dalam penelitian berbentuk ceklist sebagai perangkat rancangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Dalam hal ini tes diberikan dalam bentuk *pre test* dan *post test*. *Post test* yaitu tes yang diberikan kepada siswa sesudah melakukan kegiatan belajar mengajar. Angket skala *likert* yang akan dilakukan disini untuk melihat tingkat sebelum dan sesudah kejenuhan belajar siswa pada penerapan media film animasi. Jenis 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 skala likert dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kejenuhan belajar siswa. Adapun jawaban alternative instrument dalam dalam penelitian ini ada 4

Yaitu menggunakan Skor pertanyaan yaitu:

SS : Apabila pernyataan **Sangat Setuju** saudara/ i lakukan

S : Apabila pertanyaan tersebut **Setuju** saudara/ I lakukan

TS : Apabila pertanyaan tersebut **Tidak Setuju** saudara/ I lakukan

STS : Apabila pertanyaan **Sangat Tidak Setuju** saudara/ I lakukan

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. Menurut Hadi, S menjelaskan observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap satu gejala yang tampak pada objek.⁴⁶

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa sebelum *treatment*, saat *treatment* media film animasi dan sesudah *treatment* media film animasi untuk menganalisis tingkat dan perubahan kejenuhan belajar pada siswa. Kemudian pemahaman, penerimaan, dan menggunakan informasi yang diberikan oleh peneliti sehingga dapat melakukan suatu perubahan perilaku kearah

⁴⁶ Chan, F., Kurniawan, A. R., *The Impact of Bullying on the Confidence of Elementary School student*. Jurnal Pendas Mahakam, 4(2), (2019), hl. 152-157.

positif. Kegiatan observasi ini difokuskan 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. Dokumentasi digunakan dengan tujuan mencari data yang berasal dari catatan yang ada hubungannya dengan objek penelitian sebagai sumber data. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini berkaitan kejenuhan belajar siswa berupa data siswa, photo dan artikel atau referensi yang relevan sesuai penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan untuk merubah data mentah hasil penelitian menjadi informasi yang dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan. Sesuai dengan penelitian, data yang dikumpulkan selanjutnya yaitu melakukan pengolahan data. Untuk melihat persentase, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁷

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan bantuan *software SPSS versi 20* dengan uji statistic *Kolmogorov-Smirnov*.⁴⁸ Hipotesis dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

⁴⁷ Arikunto S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.

⁴⁸ Jonathan Sarwono dan Hendra Nur Salim, *Prosedur-Prosedur Populer Statistik Untuk Analisis Data Riset Skripsi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hl. 135.

H_0 : Data berdistribusi normal ($sig. > 0.05$).

H_a : Data tidak berdistribusi normal ($sig. < 0.05$).⁴⁹

Tahapan kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas adalah jika probabilitas (sig) $>0,05$, maka H_0 diterima dan jika probabilitas (sig) $<0,05$, maka H_0 ditolak.⁵⁰ Jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Untuk membuktikan normalitas data maka diuji dengan menggunakan SPSS.

2. Uji-T

Skor t hasil penelitian menggunakan program SPSS versi 22 dengan menggunakan teknik analisis *Paired-Samples T-Test*. Uji-t bertujuan mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara membandingkan antara sebelumnya dengan keadaan sesudah perlakuan.⁵¹

Uji T sampel berpasangan, atau sering disebut juga *Paired Sampel T Test*. Uji t dilakukan pada untuk melihat situasi sebelum dan sesudah proses.

Adapun rumus uji T adalah sebagai berikut:⁵²

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N-1}}}$$

⁴⁹ Setia Prama, Ricky Yordani, dkk, *Dasar-Dasar Statistika Dengan Software R Konsep dan Aplikasi*, (Bogor: Penerbit In Media, 2016), hl.169.

⁵⁰ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hl. 153-167.

⁵¹ Furqon, *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hl. 198.

⁵² Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*.

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan post test

Xd = Deviasi masing-masing subjek

Σx^2 = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyak sampel

Adapun kriteria pengujian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Jika $\text{sig} > 0.05$ maka H_a diterima, dilain pihak H_o ditolak
2. Jika $\text{sig} < 0.05$ maka H_a ditolak, dilain pihak H_o diterima

$$\mu = \frac{1}{2} (i_{max} + i_{min}) \sum k \quad \text{Dan} \quad \sigma = \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$$

Keterangan :

M : rata/mean hipotetik

i_{max} : skor maksimal item

i_{min} : skor minimal item

$\sum k$: jumlah item

σ : standar deviasi hipotetik

X_{max} : skor maksimal subjek (yang dapat dicapai)

X_{min} : skor minimal subjek (yang dapat dicapai)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 13 Banda Aceh mulai dari tanggal 28 Oktober 2022 sampai 11 November 2022. SMP Negeri 13 Banda Aceh berlokasi di Jl. Ir. Moh. Thahir, Cot Mesjid, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh. Dalam menjalankan kegiatannya SMP Negeri 13 Banda Aceh berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Aceh. SMP Negeri 13 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah yang strategis dan mudah dijangkau oleh masyarakat.

SMP Negeri 13 Banda Aceh dipimpin oleh bapak Darwis, S. Pd selaku kepala sekolah. SMP Negeri 13 Banda Aceh menerapkan kurikulum 2013 dan memiliki kondisi gedung-gedung yang sangat mendukung untuk terlaksananya proses belajar mengajar serta memiliki 13 ruang belajar dengan waktu belajar dimulai dari pukul 7:45 hingga pukul 14:00. Adapun profil identitas SMP Negeri 13 Banda Aceh dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.1
Profil SMP Negeri 13 Banda Aceh

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SMP Negeri 13 Banda Aceh
2	Tempat	Banda Aceh
3	No. Tanggal SK Pendirian	0555/0/1984
4	Terhitung Mulai Tanggal	20- 11-1984
5	NPSN	10105431
6	Alamat Sekolah	Jl. Ir. Moh. Thahir, Cot Mesjid, Kec. Lueng Bata, Kota Banda Aceh/
7	Akreditasi	B
8	Provinsi	Aceh

9	Kota/Kabupaten	Kota Banda Aceh
10	Kecamatan	Lueng Bata
11	Status Pemilikan Gedung	Hak Pakai
12	Permanen/ Semi Permanen	Pemerintah
13	Jumlah Ruang/ Lokal Belajar	13 Ruang
14	Email	Smpnbandaaceh13@gmail.com
15	Website	www.smpn13bandaaceh.sch.id

1. Visi dan Misi SMP Negeri 13 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 SMP Negeri 13 Banda Aceh sebagai berikut:

Visi Sekolah

Menghasilkan generasi yang gemilang berwawasan IMTAQ dan IPTEK serta berkarakter Islami.

Misi Sekolah

1. Meningkatkan komitmen seluruh tenaga pendidik dan kependidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien
3. Melaksanakan kajian dan baca Al-Qur'an dan salat berjamaah secara kontinyu serta mengembangkan pembelajaran secara IMTAQ
4. Melaksanakan ilmu komunikasi dan komputerisasi untuk menghadapi era globalisasi

5. Melaksanakan kultur sekolah yang berwawasan lingkungan dan mampu memanfaatkan sebagai sumber belajar
6. Mengembangkan sumber daya manusia melalui pembinaan PRAMUKA, KIR, PMR, OLIMPIADE, OLAHRAGA, dan KESENIAN yang siap berkompetisi secara Nasional
7. Membudayakan 3S (Senyum, Sapa, Salam)
8. Menanamkan sikap sopan santun sesuai karakter islami dalam pergaulan
9. Memberikan perhatian khusus bagi siswa yang kurang mampu dan berprestasi

B. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 13 Banda Aceh. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan *pre-test* berupa instrumen angket skala kejenuhan belajar kemudian dilanjutkan dengan memberikan media film animasi melalui bimbingan kelompok yang terdiri dari 3 kali pertemuan yaitu pemberian *treatment*. Secara khusus rangkaian pemberian *treatment* yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

a. Pre-test

Pre-test diberikan kepada siswa kelas VII yang dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2022 berupa instrumen skala kejenuhan belajar siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh. Pemberian *pre-test* dibagikan pada kelas dengan jumlah siswa 25 siswa. Tingkat kejenuhan belajar siswa dalam penelitian ini dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah

berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing siswa pada saat *pre-test* diberikan. Berikut ini hasil pengelompokan hasil *pre-test*

Tabel 4.2
Hasil *Pre-test* Kejenuhan Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	UZ	142	Tinggi
2	FT	57	Sedang
3	MJ	133	Tinggi
4	MI	56	Sedang
5	MT	148	Tinggi
6	SG	56	Sedang
7	FA	58	Sedang
8	NA	133	Tinggi
9	AN	76	Sedang
10	DA	72	Sedang
11	RF	51	Rendah
12	SA	75	Sedang
13	MAG	136	Tinggi
14	RM	129	Tinggi
15	IH	70	Sedang
16	AH	59	Sedang
17	MR	77	Sedang
18	FM	73	Sedang
19	KL	53	Sedang
20	IP	53	Sedang
21	PK	76	Sedang
22	RA	65	Sedang
23	DM	141	Tinggi
24	BA	134	Tinggi
25	SM	56	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, maka 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 diperoleh. Setiap kategori terdapat keterangan dan batas

nilai untuk menentukan kejenuhan belajar siswa. Pada tabel di atas menunjukkan siswa yang berada pada kategori kejenuhan belajar pada tingkat tinggi berjumlah 8 siswa, kategori sedang berjumlah 17 siswa dan tidak terdapat siswa pada kategori rendah. Berdasarkan hasil skor kejenuhan belajar dapat dikelompokkan berdasarkan rumus standarisasi kategori dibawah ini:

Tabel 4.3
Standarisasi 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 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kategori Kejenuhan Belajar Siswa

Kategori	Nilai
Rendah	$X < 31$
Sedang	$31 \leq x < 123$
Tinggi	$123 < X$

Berdasarkan pengelompokkan kategori dapat dilihat setiap kategori memiliki batas nilai yang masing-masing batas nilai < 31 berada pada kategori rendah, artinya apabila berada dalam batas nilai < 31 maka siswa memiliki

kejenuhan belajar yang rendah. Batas nilai 31 – 123 berada pada kategori sedang. sedangkan batas nilai > 123 berada pada kategori tinggi, siswa termasuk dalam kategori tingkat kejenuhan belajar yang tinggi. Menghitung persentase 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 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5
Batas Nilai dan Skor Kejenuhan Belajar Siswa

Batas Nilai	Kategori Skor Kejenuhan Belajar
< 31	Rendah
31 - 123	Sedang
> 123	Tinggi

Tabel di atas menunjukkan tingkat kejenuhan belajar siswa dikelompokkan berdasarkan kategori yang sesuai dengan persentase masing-masing pengelompokkan. Adapun persentase kejenuhan belajar pada siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh sebelum menampilkan film animasi sebagai berikut:

Tabel 4.6
Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sebelum Penerapan Media Film Animasi

No	Kategori	F	Persentase
1	Rendah	0	0%
2	Sedang	17	60%
3	Tinggi	8	40%
Jumlah		25	100%

Pada hasil persentase dan kategori kejenuhan belajar siswa yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwa kejenuhan belajar siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh dengan sampel 25 siswa mendapatkan 8 siswa yang mengalami kejenuhan belajar tingkat tinggi dengan persentase 40% dan 17 siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 60%. Dengan demikian siswa yang mengalami tingkat kejenuhan belajar pada kategori tingkat tinggi yang akan diberikan perlakuan berupa *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan.

b. Pemberian *Treatment I*

Treatment I dilaksanakan di laksanakan pada tanggal 29 November 2022 dengan topik “Mengatasi Rasa Malas”. Pada *treatment* pertama ini siswa diberikan layanan bimbingan kelompok dengan tujuan untuk membahas materi mengatasi rasa malas. Pada pertemuan awal peneliti selaku ketua kelompok membangun hubungan yang baik dengan siswa dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar serta siswa memperkenalkan dirinya masing-masing agar siswa yang lain saling kenal. Peneliti juga menjelaskan prosedur pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dan proses pelaksanaan layanan serta tujuan dilakukan layanan ini.

Materi yang disampaikan yaitu penjelasan mengenai pengertian rasa masalah serta dampak dari rasa malas itu sendiri. Setiap siswa diminta untuk memberikan pendapat mengenai materi mengatasi rasa malas dan juga di minta untuk menyebutkan apa saja tips agar tidak munculnya rasa malas tersebut.

Dalam proses pemberian *treatment* terlihat siswa memiliki kejenuhan dalam belajar hal ini terlihat siswa tidak memperhatikan penjelasan peneliti,

mencari kesibukan sendiri bahkan ada siswa yang tidur, oleh karena itu peneliti juga menampilkan film animasi mengenai rasa malas, dari penayangan video tersebut terlihat antusias siswa saat menonton ketimbang hanya mendengar penjelasan dari peneliti. Di sini peneliti dapat mengamati bahwa dengan penayangan film animasi minat belajar siswa meningkat, oleh karena itu peneliti melakukan *treatment* selanjutnya dengan materi yang berbeda dengan menayangkan juga film animasi yang sesuai dengan materi layanan guna untuk melihat apakah terdapat perbedaan saat penyampaian materi dengan metode ceramah dengan film animasi.

c. Pemberian *Treatment* II

Pemberian *treatment* II dilakukan pada tanggal 30 November 2022 dengan topik “Kejenuhan Belajar”. *Treatment* ini dilakukan hampir sama dengan *treatment* pertama, hanya saja pada *treatment* ini memiliki judul topik yang berbeda. Tujuan dari diberikan topik ini ialah agar siswa memahami pengertian kejenuhan belajar, ciri-ciri kejenuhan belajar dan cara mengatasi kejenuhan belajar.

Prosedur dalam *treatment* ini sama halnya dengan *treatment* pertaman yaitu peneliti membangun hubungan yang baik bersama siswa selaku sampel penelitian. Peneliti menjelaskan kembali dinamika layanan bimbingan kelompok. Pada saat bimbingan kelompok akan di mulai peneliti menanyakan kembali kepada siswa mengenai materi yang sudah di bahas pada pertemuan sebelumnya, ada beberapa siswa yang mulai terlihat antusias dalam menjelaskan dan ada juga siswa yang masih terdiam tidak memperdulikan apa-apa. Walaupun demikian

peneliti tetap melanjutkan pada proses selanjutnya sebagaimana sudah didalam prosedur penelitian. Peneliti menjelaskan dengan seksama mengenai kejenuhan belajar dan terlihat ada siswa yang mulai merespon tanpa perlu adanya bantuan seperti sebelumnya yaitu film animasi. Siswa tersebut mulai merespon setiap kali peneliti memberikan peluang bagi siswa untuk menjelaskan dan bertanya. Sebagai hasil pencapaian mereka sudah mampu berkerjasama dalam proses bimbingan kelompok peneliti menyangkna kembali film animasi untuk melihat bagaimana perbedaan respon belajar mereka menggunakan media dan tanpa menggunakan media. Namun yang terjadi juga sama seperti *treatment* sebelumnya, siswa terlihat antusias dalam berdiskusi. Selain itu juga siswa sudah terlihat memahami tujuan peneliti melakukan penelitian ini agar siswa bisa memodifikasi gaya belajar mereka dengan hal yang lebih menarik salah satunya dengan film animasi agar dapat meningkatnya kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu peneliti dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pemberian *treatment* III.

d. Pemberian *treatment* III

Pemberian *treatment* III merupakan kegiatan lanjutan dalam memberikan perlakuan yang terakhir setelah mendapatkan dua kali *treatment*. Pemberian *treatment* III dilakukan pada tanggal 1 Desember 2022 dengan topik “gaya belajar”. Gaya belajar merupakan pola perilaku yang spesifik pada individu dalam proses menerima informasi baru dan mengembangkan ketrampilan baru. Gaya belajar terbagi menjadi 3 yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Namun yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh siswa lebih dominan menyukai gaya belajar kinestetik yang dimana gaya

belajar kinestetik adalah gaya belajar yang lebih mudah menyerap informasi dengan bergerak, berbuat, dan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar siswa dapat mengingatnya.

Pada *treatment* ini siswa dievaluasi kembali atas materi-materi yang sudah di sampaikan sebelumnya. Siswa terlihat lebih antusias dalam menjelaskan kembali, terlihat ceria dan mulai merespon dengan baik. Dan untuk mencapai hasil yang maksimal peneliti membandingkan kembali proses belajar dengan metode ceramah dan menonton film animasi. Hasil yang di dapat ialah siswa mulai bisa menerima dengan kondisi belajar yang seperti apapun walaupun mereka lebih tertarik jika ada di tayangkan suatu film animasi atau video motivasi lainnya. Selain itu juga siswa sudah mampu memberika respon yang baik ketika bimbingan kelompok tanpa bantuan film animasi sebagai penyemangat mereka saat belajar. Oleh karena itu untuk melihat hasil lebih detail peneliti melakukan pengukuran akhir yaitu *post-test* untuk membandingkan skor pengukuran awal dan pengukuran akhir untuk melihat apakah terjadi penurunan kejenuhan belajar siswa melalui film animasi dengan bimbingan kelompok.

e. *Post-test*

Post-test dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2022 terhadap siswa yang menjadi sampel penelitian dan yang sudah diberikan *treatment*. Tujuan dari pemberian dan pelaksanaan *post-test* adalah untuk membantu siswa mengukur tingkat kejenuhan belajar yang dialami siswa setelah mengikuti serangkaian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media film animasi dalam mengurangi kejenuhan belajar. Pelaksanaan kegiatan *post-test* peneliti

mengarahkan siswa untuk mengisi skala *post-test* dengan menjelaskan kembali langkah-langkah dalam pengisian instrumen. Hasil *post-test* pada pengungkapan kejenuhan belajar memperoleh skor rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan hasil skor siswa. Untuk lebih rinci mengenai hasil skor *post-test* kejenuhan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil *Post-test* Kejenuhan Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	UZ	54	Sedang
2	MJ	66	Sedang
3	MT	78	Sedang
4	NA	77	Sedang
5	MAG	74	Sedang
6	RM	73	Sedang
7	DM	63	Sedang
8	BA	72	Sedang

Tabel di atas dapat dilihat bahwa perubahan hasil skor jawaban yang diberikan oleh siswa terhadap kejenuhan belajar mengalami perubahan yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan melalui bimbingan kelompok menggunakan media film animasi. Perubahan tersebut dapat dilihat langsung oleh peneliti ketika melakukan beberapa kali perlakuan sebelumnya hingga perlakuan yang terakhir. Siswa menunjukkan sikap yang berbeda dan semakin terlihat perkembangannya. Adapun persentase kejenuhan belajar siswa di SMP Negeri 13 Banda Aceh sesudah diberikan perlakuan melalui bimbingan kelompok menggunakan media film animasi sebagai berikut:

Tabel 4.8
Persentase Kejenuhan Belajar Siswa Sesudah
Penerapan Media Film Animasi

No	Kategori	F	Persentase
1	Rendah	0	0%
2	Sedang	8	100%
3	Tinggi	0	0%
Jumlah		8	100%

Pada hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar siswa mengalami perubahan yang dimana awalnya terdapat 17 siswa berada pada kategori sedang menjadi 8 siswa dengan persentase 100% dan 8 orang yang berada pada kategori tinggi tidak terdapat lagi ketika di lakukan *post-test*. Dikarenakan sudah berada pada kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan film animasi dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa. Untuk melihat lebih rinci perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh sebagai berikut:

Tabel 4.9
Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	UZ	142	54
2	MJ	133	66
3	MT	148	78
4	NA	133	77
5	MAG	136	74
6	RM	129	73
7	DM	141	63
8	BA	134	72
Jumlah		1.096	557

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan hasil skor *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing sampel atau siswa yang telah diberikan perlakuan. Dari hasil

di atas terlihat perbandingan hasil skor yang didapatkan oleh siswa bahwa terdapat perbedaan. Hasil skor keseluruhan jumlah kejenuhan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan 1.096, sedangkan setelah diberi perlakuan menjadi 557. Untuk melihat persentase dari pengukuran terhadap 8 siswa yang menjadi sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Persentase Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

No	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		F	%	F	%
1	Rendah	0	0%	0	0%
2	Sedang	17	60%	8	100%
3	Tinggi	8	40%	0	0%
Jumlah		25	100%	8	100%

Tabel di atas menggambarkan hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* kejenuhan belajar siswa yang mengalami perubahan secara signifikan. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa dari 17 siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 60% mengalami perubahan menjadi 8 siswa dengan persentase 100% sedangkan siswa yang berada pada kategori tinggi berjumlah 8 siswa dengan persentase 40% mengalami perubahan yang dimana tidak terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi.

2. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan sebagai penjabaran atas pengukuran data kuantitatif menjadi suatu penyajian yang mudah ditafsirkan dan mengurangi masalah secara parsial dan keseluruhan. 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.⁵³ 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 di bawah ini:

Tabel 4.11
Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

		PreTest	PostTest
N		8	8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	137.00	69.63
	Std. Deviation	6.188	8.123
Most Extreme Differences	Absolute	.189	.240
	Positive	.189	.151
	Negative	-.134	-.240
Test Statistic		.189	.240
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.195 ^c

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Data kejenuhan belajar siswa sebelum diterapkan film animasi adalah

⁵³ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h. 55

0.200 maka lebih besar dari 0.05 ($\text{sig} > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data kejenuhan belajar siswa sebelum diterapkan film animasi berdistribusi normal. Selanjutnya data kejenuhan belajar siswa sesudah diterapkan film animasi adalah 0.195 maka lebih besar dari 0.05 ($\text{sig} < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa data sesudah diterapkan film animasi 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 dengan adanya film animasi. Hasil skor rata-rata film animasi yang akan diujikan dalam penelitian memiliki daya peningkatan yang sangat baik, yaitu mampu menghasilkan penurunan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata kejenuhan belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12

Paired Sample Statistk

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	137.00	8	6.188	2.188
	PostTest	69.63	8	8.123	2.872

Berdasarkan hasil dari data output *SPSS* diketahui bahwa rata-rata kejenuhan belajar siswa sebelum diterapkan film animasi adalah 137.00, sedangkan sesudah diterapkan film animasi adalah 69.63. Berdasarkan hasil tersebut mengandung pengertian bahwa rata-rata *post-test* lebih rendah dari rata-rata *pre-test*. sehingga terdapat perubahan kejenuhan belajar siswa SMP Negeri 13

Banda Aceh setelah diterapkan film animasi. Selanjutnya untuk melihat nilai korelasi *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini dengan berdasarkan hasil pada *paired sampel statistic* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.13
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	8	.188	.656

Hasil korelasi dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai korelasi sebesar 0.188 dengan signifikansi 0.656. Oleh karena itu $0.188 > 0.05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji t berpasangan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *paired sample t test*. Uji *sample t test* digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel tersebut. Dua sampel yang di maksud adalah yang sama namun mempunyai dua data yaitu data kejenuhan belajar siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh sebelum diterapkan film animasi dan sesudah diterapkan film animasi. Untuk melihat perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji t berpasangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.14
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	67.375	11.096	3.923	58.098	76.652	17.174	7	.000

Tabel di atas menunjukkan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 17.174 dengan derajat kebebasan (df) $N-1 = 8-1 = 7$, Sehingga nilai t_{tabel} sebesar 1.894. Hasil *paired samples test* maka dapat dibandingkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ($17.174 > 1.894$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi melalui bimbingan kelompok dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 13 Banda Aceh bahwa terdapat siswa yang memiliki kejenuhan dalam belajar. Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi yang dialami siswa yang dapat mengganggu semangat dan kegairahan belajar serta aktivitas belajar sehingga efektifitas dan efisiensi yang dilaksanakan tidak dapat diharapkan dan hasil yang diperoleh menjadi tidak optimal.⁵⁴ Maka dari pengertian tersebut kejenuhan belajar memiliki ciri-ciri yaitu turunnya motivasi belajar, sulit berkonsentrasi,

⁵⁴ Riska Kurniawati, Ulfa Danni Rosada, Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Bantul. *De JOURNAL (Dharma Education Journal)*. Vol. 2 No.2 Desember 2021. h. 381.

berkurangnya energi, merasa malu, cepat lelah, daya tangkap berkurang dan mudah marah. Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa kejenuhan belajar akan membuat kinerja siswa dalam belajar menjadi tidak optimal, demikian pula produktivitas atau hasil yang dicapai pun akan menjadi kurang baik. Peneliti juga melakukan observasi dengan siswa terkait dengan kejenuhan belajar. Dari hasil observasi siswa terlihat merasa bosan dengan metode belajar yang hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan membuat tugas, tidak ada media apapun yang diterapkan oleh guru sehingga materi yang diberikan terkadang sulit dipahami. Apalagi ketika pelajaran yang seharusnya menggunakan media, guru hanya menjelaskan secara lisan saja tidak memperlihatkan bentuk yang sebenarnya sehingga siswa tidak dapat membayangkan secara detail bentuk dari objek tersebut. Oleh karena itu peneliti menerapkan media film animasi untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa.

1. Pembahasan kejenuhan belajar siswa sebelum diterapkan media film animasi

Yusuf menyatakan kejenuhan belajar dapat menimbulkan dampak negatif pada siswa terutama di sekolah SMP. Dampak kejenuhan belajar mengakibatkan siswa tidak produktif dalam belajar serta potensi yang dimilikinya menjadi terhambat.⁵⁵ Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan belajar yaitu dengan media film animasi. Borwn menjelaskan kelebihan khusus dari penggunaan film animasi adalah menghilangkan hambatan intelektual untuk belajar, membantu mengatasi hambatan fisik tertentu pada siswa, berguna untuk

⁵⁵ Febri Annisa Puspitasari, Siti Arifah, "Efektivitas Teknik Relaksasi Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa SMP. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*". Vol. 04 No.02, 2021.h. 104.

mengevaluasi pengetahuan siswa atau kemampuan analisis siswa dalam kegiatan pembelajaran materi tertentu.⁵⁶

Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media film animasi kepada siswa yang memiliki kejenuhan belajar berada pada tingkat kategori tinggi, sedang, dan rendah. Peneliti menentukan sampel penelitian terlebih dahulu kepada 25 siswa kelas VIII. Dari 25 siswa diberikan angket untuk melakukan pengukuran awal. Siswa yang memiliki ciri-ciri kejenuhan belajar dan menggunakan teknik *purposive sampling* terdapat 8 siswa yang memiliki tingkat kejenuhan belajar tinggi.

Kejenuhan belajar siswa yang berada pada kategori tingkat tinggi sebanyak 8 siswa dengan persentase 40% dan siswa yang memiliki tingkat kejenuhan belajar pada tingkat sedang sebanyak 17 siswa dengan persentase 60%. Siswa pada kategori ini ialah siswa yang memiliki ciri-ciri kejenuhan belajar seperti bosan ketika banyak tugas, kehilangan motivasi belajar, bosan dengan metode belajar yang monoton, tidak melakukan praktek langsung, merasa cemas, dan merasa terbebani dengan tugas yang diberikan guru.

Pines menjelaskan kejenuhan merupakan keadaan emosional yang terdapat pada diri individu saat merasakan kelelahan dan juga jenuh baik secara fisik maupun mental, sebagai fenomena yang berhubungan dengan pekerjaan, kelelahan yang dimaksud ada pada diri siswa yaitu ia merasa dirinya Lelah karena

⁵⁶ Muhamad Kurniawan, Pengaruh Penerapan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MI Munawarayah Palembang. *Skripsi*, (Palembang: UIN Raden Fatah Palembang). 2019, h. 150.

tuntutan belajar.⁵⁷ penggunaan media film animasi menjadi salah satu metode yang berbeda dari biasanya yang dapat membuat siswa tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.⁵⁸

Selanjutnya siswa diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 3 kali melalui bimbingan kelompok untuk membahas mengenai kejenuhan belajar. Pada pertemuan pertama siswa membahas mengenai “mengatasi rasa malu” yang dimana peneliti selaku ketua kelompok menjelaskan mengenai pengertian rasa malu dan cara mengatasi rasa malu. Pada perlakuan (*treatment*) kedua siswa membahas mengenai kejenuhan belajar, dan pada perlakuan (*treatment*) ketiga membahas tentang meningkatkan motivasi belajar. Dari hasil ketiga perlakuan ini dapat dilihat dipenjelalasan selanjutnya.

2. Pembahasan kejenuhan belajar siswa sesudah diterapkan media film animasi

Film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Harrison & Hummel mendefinisikan film animasi sebagai tampilan cepat dari urutan gambar statis yang menciptakan ilusi gerak. Penggunaan film animasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, memahami konsep, dan sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar.⁵⁹

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media film animasi untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa terjadi perubahan yang

⁵⁷ Fildzah Kaherana Putri., dkk. Kejenuhan Belajar Siswa dalam Penerapan Learning From Home (Case Study at SMA Negeri 1 Majene). *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, (2020), h 2.

⁵⁸ Rahmi Wahyuli 1, Ifdil Ifdil. Perbedaan Kejenuhan Belajar Siswa *Full Day School* dan *Non Full Day School*. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, (2020), h. 190.

⁵⁹ Muhamad Kurniawan, Pengaruh Penerapan Media...,h 145.

signifikan terhadap hasil skor dan sikap siswa yang dimana hasil *post-test* terdapat perubahan hasil dari sebelumnya dengan sampel yang sama.

Hasil *post-test* menunjukkan kejenuhan belajar siswa mengalami perubahan yang awalnya terdapat 8 siswa yang berada di kategori tinggi menjadi 8 orang berada pada kategori sedang dengan persentase awal 60% menjadi 100%. Setelah perlakuan yang diberikan oleh peneliti sebanyak 3 kali dengan topik yang berbeda sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati.

Perlakuan tersebut memiliki tujuan tersendiri sesuai dengan topik yang dibahas, namun mempunyai tujuan umum yang sama yaitu untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Untuk mengetahui apakah terjadi perubahan kejenuhan belajar siswa atau tidak maka diberikan pengukuran akhir yaitu *post-test*. *Post-test* merupakan kondisi akhir siswa setelah diberikan perlakuan dan berguna untuk mengukur atau mengetahui hasil skor baru yang dimiliki siswa setelah mendapatkan perlakuan melalui bimbingan kelompok.

Hasil pengamatan dari hasil observasi pada setiap kegiatan yang dilakukan, peneliti menemukan siswa yang menunjukkan sikap yang berbeda. Perubahan tersebut terlihat pada setiap kali pertemuan yang dimana pada pertemuan pertama siswa masih terlihat kaku dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Pada pertemuan kedua siswa sedikit meningkat dengan mulai menyampaikan pendapat dan diskusi mengenai materi. Dan pada pertemuan ketiga siswa terlihat semakin meningkat dengan membahas materi dengan penuh semangat dengan didukung media film animasi.

Berdasarkan hasil uji normalitas dari angket kejenuhan belajar siswa data *pre-test* dan *post-test* terlihat bahwa nilai yang diperoleh signifikan yaitu *pre-test* $0.200 > 0.05$ dan nilai signifikan *post-test* $0.195 > 0.05$. Maka hasil dari uji normalitas data tersebut adalah berdistribusi normal. Selanjtnya pengujian uji t dapat dilihat bahwa perolehan nilai sig (2-tailed) adalah $0.00 < 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media film animasi melalui bimbingan kelompok efektif dalam pembelajaran.

Dari penjelasan diatas menyakan bahwa penerapan media film animasi dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa setiap kali diberikan perlakuan sehingga terjadi penurunan kejenuhan belajar pada siswa. Seperti halnya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lulu Putri Hamumpuni dengan judul “efektifitas 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 1 Yogyakarta.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

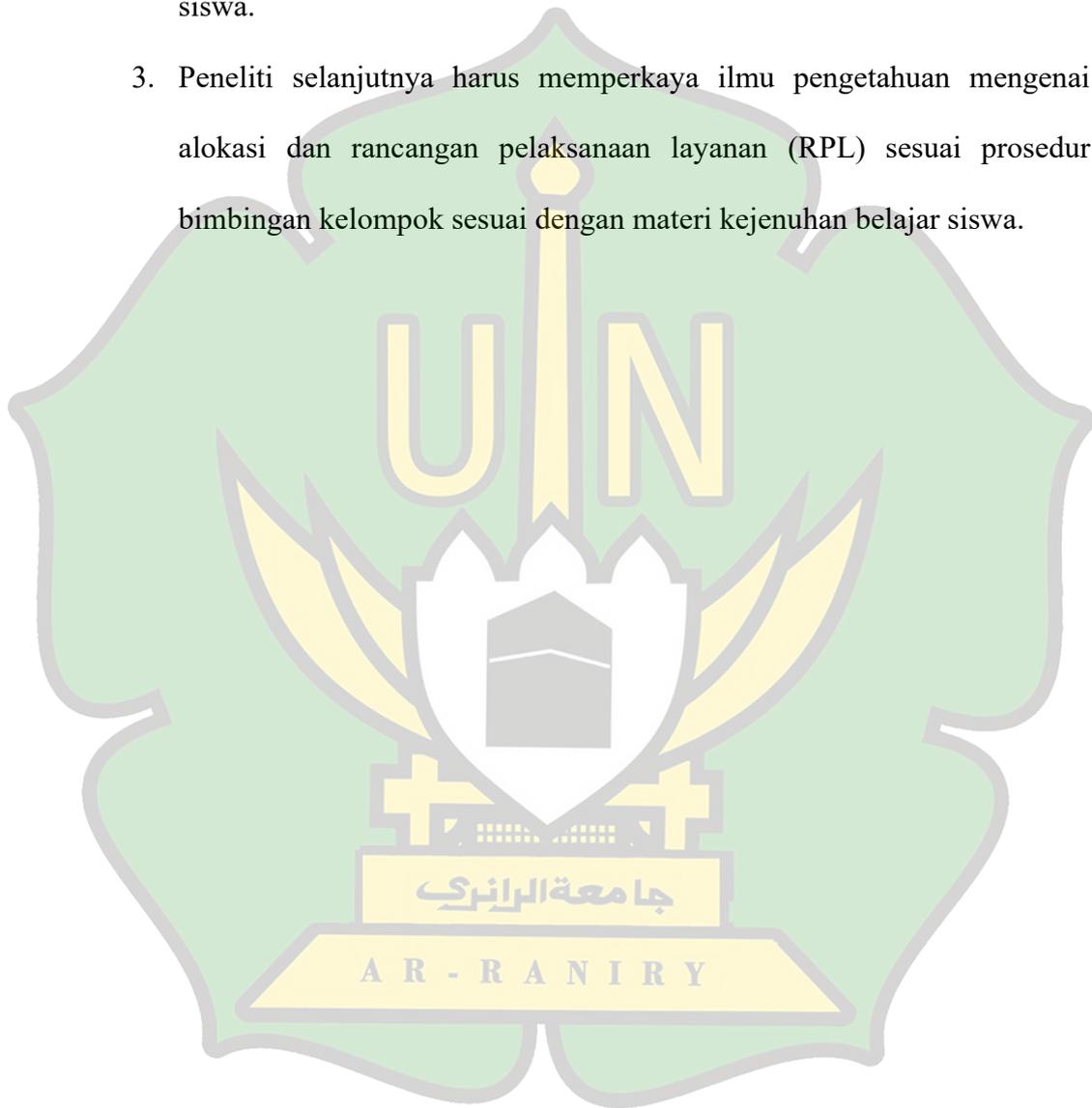
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penerapan media film animasi melalui bimbingan kelompok dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh khususnya kelas VII, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas dari angket kejenuhan belajar siswa data *pre-test* dan *post-test* terlihat bahwa nilai yang diperoleh signifikan yaitu *pre-test* $0.200 > 0.05$ dan nilai signifikan *post-test* $0.195 > 0.05$. Kemudian hasil uji t diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah $0.00 < 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan film animasi melalui bimbingan kelompok dapat menurunkan tingkah kejenuhan belajar siswa dari tingkat tinggi menjadi ke tingkatan sedang. Oleh karena itu penerapan film animasi melalui bimbingan kelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diajukan beberapa saran yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan film animasi melalui bimbingan kelompok dapat mengatasi kejenuhan belajar siswa. Namun penelitian berikutnya perlu menerapkan model pendekatan lainnya untuk menemukan solusi dalam pengentasan permasalahan kejenuhan belajar siswa.

2. Dalam penerapan film animasi melalui bimbingan kelompok, peneliti selanjutnya dapat memetakan kriteria, aspek dan indikator yang sesuai dengan jenis kelamin secara spesifik untuk melihat kejenuhan belajar siswa.
3. Peneliti selanjutnya harus memperkaya ilmu pengetahuan mengenai alokasi dan rancangan pelaksanaan layanan (RPL) sesuai prosedur bimbingan kelompok sesuai dengan materi kejenuhan belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Ashar Arsyad. (2002) *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press, h. 21.
- Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Grafindo Persada, 2010), h. 49.
- Dedeh Kurnia. (2021) *Dinamika Gejala Kejenuhan Belajar Siswa Pada Proses Belajar Online Faktor Faktor Yang Melatarbelakangi Dan Implikasinya Pada Layanan Bimbingan Keluarga (Penelitian Terhadap Siswa Kelas Viii Mts Negeri 3 Bandung Tahun Pelajaran 2020/2021)*". *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Vol.1, No. 1, h. 3.
- Dewi Nurmala. (2019). "Penerapan Media Film Berbahasa Inggris Dalam Pembelajaran Listening". *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sanstra*, Vol. 4, No. 1, 2019, h. 406.
- Fadoli, R. S. (2021, April). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok SMP Muhammadiyah 05 Medan. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Pattimura* (Vol. 1, No. 1).
- Febri Annisa Puspitasari, Siti Arifah, 2021 "Efektivitas Teknik Relaksasi Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa SMP. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*". Vol. 04 No.02.
- Fildzah Kaherana Putri., dkk. (2020), "Kejenuhan Belajar Siswa dalam Penerapan Learning From Home (Case Study at SMA Negeri 1 Majene)". *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*.
- Hafid, A. H. A. (2021). Keefektifan Bimbingan Kelompok Media Ular Tangga untuk Mereduksi Kejenuhan Siswa MI di Kecamatan Sumberrejo Bojonegoro. *Atanwir: Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 12(2), 106-115.
- Hakim. (2019). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantar, h. 62.

Hanan, H. A. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan konseling Siswa Kelas VIII. C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 62-72.

Juliansyah Noor. (2011). Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana Prenada Media Group h. 147.

Kurnia, D. (2021). Dinamika gejala kejenuhan belajar siswa pada proses belajar online faktor faktor yang melatarbelakangi dan implikasinya pada layanan

Latifah Hanum (2017). Perencanaan Pembelajaran, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, h. 27.

Magfirah Rasyid. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma.” *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 7, No. 2, h. 70.

Makmun. (2017). *Life Skill Personal self Awareness (Kecakapan Mengenal Diri)*,(Yogyakarta, Deepublish), h. 92.

Mila Nurdiana. (2018) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cd Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash”. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 2, h. 86.

_____. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cd Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash”. *Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 2, Desember 2018, h. 86.

Mubarok, M. I. (2020). Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Games pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, vol 4(3), 2018, hl.147

Muharria. (2016) “Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X

Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang”.
Jurnal Criksetra, Vol. 5, No. 9, h. 56.

Muharria. (2020) “Pengaruh Penerapan Media Film Pendek Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang”, h. 51.

Muhamad Kurniawan, (2019) “Pengaruh Penerapan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MI Munawarayah”, Palembang. *Skripsi*, (Palembang: UIN Raden Fatah Palembang).

Muhibbin Syah. (2018). *Psikologi Perkembangan Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 179.

Ningsih, L. K., & Djumali, M. P. (2020) *Kejenuhan belajar masa pandemi covid-19 siswa smta di Kedungwungu Indramayu* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).hl. 5

Pranoto, H. (2016). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di SmaNegeri 1 Sungkai Utara Lampung Utara. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 1(1), 100-111.

Priansa. (2017). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*, Bandung:

Purbayu. (2019). Analisis Statistik dengan Microsoft Excel dan SPSS, (yogyakarta: Andi Offset), h.71

Pustaka Setia, h. 131-132.

Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. Konferensi Nasional Pendidikan I. hl. 101

- Simbolon, J. (2020). Penerapan Metode Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(1), 77-88.
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157.
- Siti Nahdiroh. (2020). Dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Film Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Materi Potensi Dan Pemanfaatan Sumber Daya Manusia”, *Jurnal Of Social Science And Education*, Vo. 1, No. 2, h. 135.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7
- _____,(2017).Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, CV
- Suryani, “Peran Media Film Sebagai Media Kampanye Lingkungan Hidup Studi Kasus Pada Film Animasi 3d India “Delhi Safari”. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 2 No. 2 Desember 2014, h. 4.
- Rahmi Wahyuli 1, Ifdil Ifdil. (2020). “Perbedaan Kejenuhan Belajar Siswa *Full Day School* dan *Non Full Day School*”. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*.
- Riska Kurniawati, Ulfa Danni Rosada, (2021) “Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Bantul”. *De JOURNAL (Dharma Education Journal)*. Vol. 2 No.2 Desember.
- Tri Utami. (2020). “Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Sikap Nasionalisme Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn”. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 7, No.9, h. 47.

- Ulin Nuha, Nevia. (2021). Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 21-28.
- Wati, N. I., Budiono, A. N., & Ernawati, S. (2018). Bimbingan Kelompok Teknik Psikodrama untuk Menurunkan Burnout. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(2), 51-57.
- Wati. (2016) (*Ragam Media Pembelajaran* Jakarta : Kata Press, h. 21.
- Widiyono, A., Irfana, S., & Firdausia, K. (2021). Implementasi merdeka belajar melalui kampus mengajar perintis di sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 16(2).hl. 104
- Yoga. (2016). "Penggunaan Media Film Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Bagi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri Pontianak". *Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 3, No. 2, H. 315.
- Yulia. (2016). "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran Ips Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii di Smp Kartini 1 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014". *Jurnal Historia*, Vol.10 No.1, h. 36-37.
- Yuni. (2020). ("Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Pada Materi Jurnal Penyesuaian Di Kelas XI IPS SMSN Gedangan". *Artikel*. (Universitas Negeri Surabaya: Surabaya), h. 3.

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
Jl. Syaikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 7553020 ; www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-116/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH 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 2022/2023.

Memperhatikan :

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 dilingkungan 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 2016, 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 29 Oktober 2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA :

Menunjuk saudara :
Wanty Khaira, M. Ed. Sebagai Pembimbing Pertama
Dr. Qurrata Ayuna, M. Pd. Kons. Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk Membimbing Skripsi :

Nama : Sesar Maudina
NIM : 180213052
Program Studi : Bimbingan Konseling

Dengan Judul Skripsi :
Penerapan Media Film Animasi Melalui Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di SMPN 13 Banda Aceh

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

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023

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
an, Rektor
Dekan,

Muslim Razali

AR - RANIRY

Tembusan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2

Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14934/Un.08/FTK.1/TL 00/11/2022 22 November 2022
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Sesar Maudina
N I M : 180 213 052
Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Gampong Weusiteh, Kec. Sukamakmur, Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

SMPN 13 Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Media Film Animasi melalui Bimbingan Kelompok dalam Mengatasi Kejuhan Belajar Siswa di SMPN 13 Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,

Habiburrahim

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Kode 7293



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JALAN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TEL. (0651) 7555136
E-mail:dikbud@bandaacehkota.go.id Website:www.dikbud.bandaacehkota.go.id

Kode Pos : 23125

SURAT IZIN
NOMOR: 074/A4/5943
TENTANG
PENELITIAN

Dasar : Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-14934/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022 tanggal 22 November 2022, perihal penetian mohon izin untuk mengumpulkan data menyusun skripsi.

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : **Sesar Maudina**
NIM : 180213052
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling
Untuk : Melakukan penelitian pada SMP Negeri 13 Banda Aceh dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

"PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR SISWA DI SMPN 13 BANDA ACEH"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Harus mengikuti protokol kesehatan yang ketat.
3. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada pihak sekolah.
4. Surat ini berlaku sejak tanggal 23 November s.d 23 Desember 2022.
5. Diharapkan kepada yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan penelitian tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
6. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk penelitian yang benar-benar telah melakukan penelitian.

Demikian untuk dimaklumi dan terima kasih.

Banda Aceh, 23 November 2022 M
29 Jumadil Awal 1444 H

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KABID PEMBINAAN SMP,

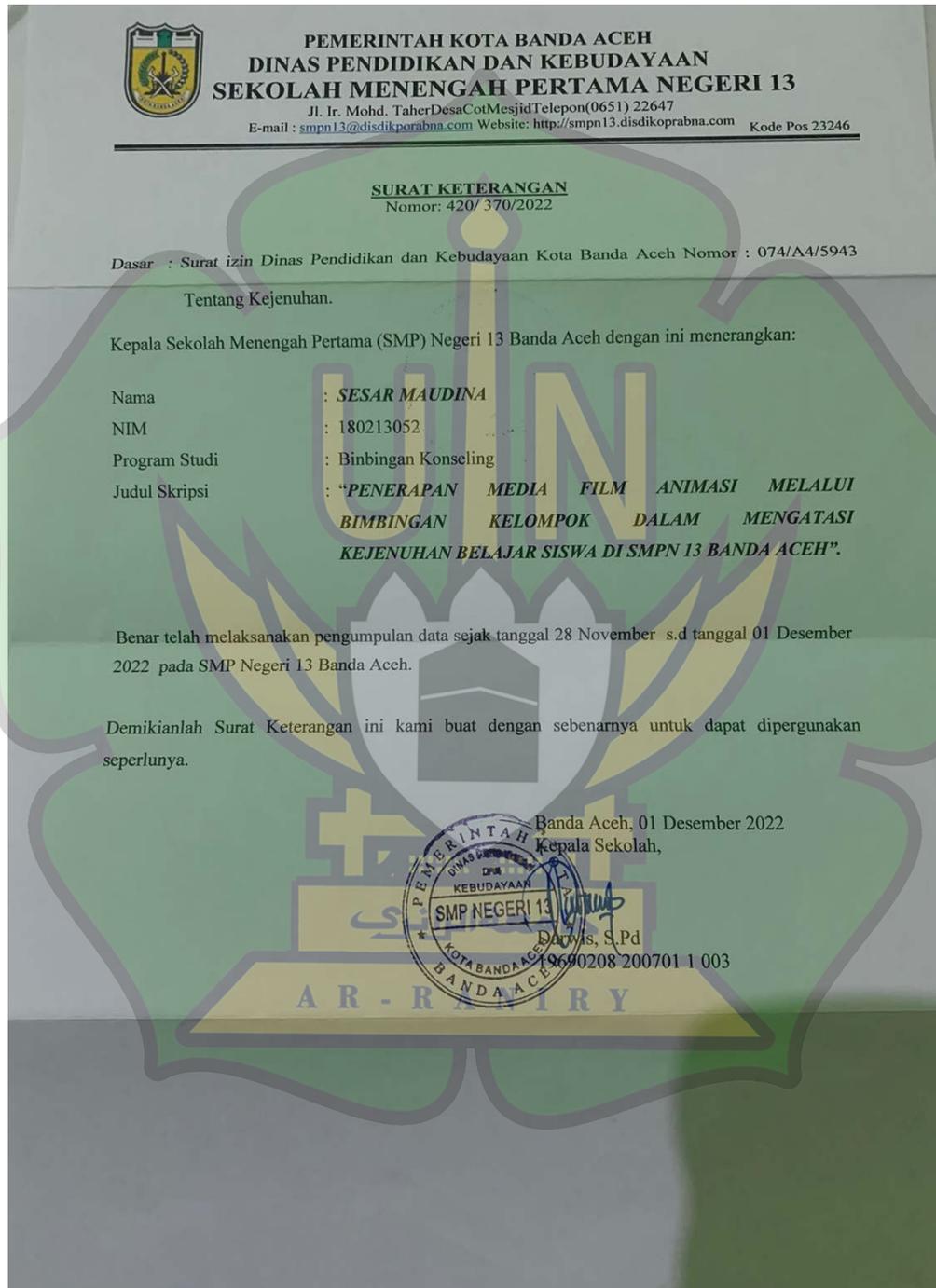

EVI SUSANTI, S. Pd, M. Si
Pembina
NIP. 19760113 200604 2 003

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Kepala SMP Negeri 13 Kota Banda Aceh.

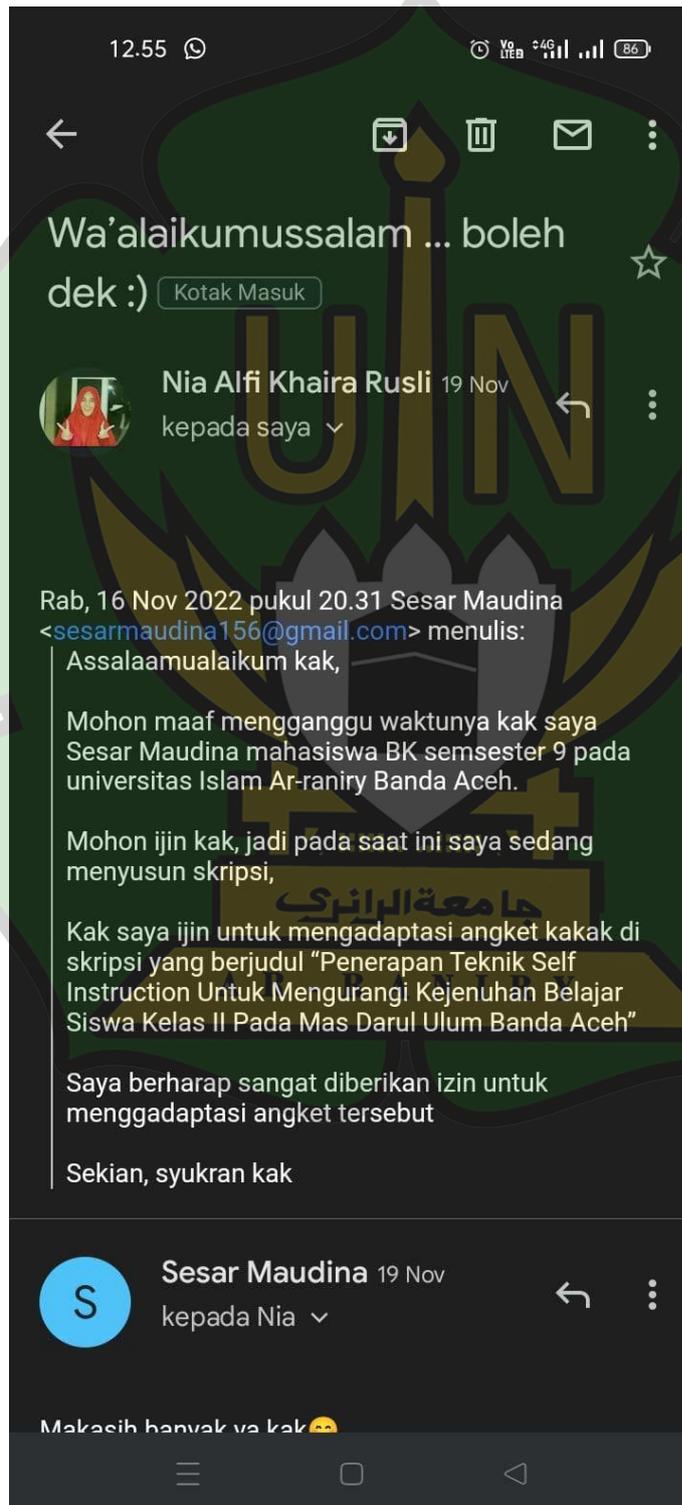
Lampiran 3

Surat telah melaksanakan penelitian



Lampiran 4

Izin Mengadopsi Instrumen



Lampiran 5

ANGKET KEJENUHAN BELAJAR

A. Identitas Diri

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :
Hari /Tgl Mengisi :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan teliti dan pahamiilah setiap butir pernyataan dengan baik.
2. Kemudian jawablah semua pernyataan sesuai dengan perasaan dan kondisi anda yang sesungguhnya.
3. Dalam pengisian angket ini, jawaban yang anda isi pada angket tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran anda.
4. Pilihlah salah satu dari empat jawaban yang tersedia untuk angket :
SS : Sangat Setuju
S : Sering
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Berilah tanda checklist (√) pada jawaban yang anda pilih.
6. Atas partisipasi dan kesediaannya dalam pengisian angket ini saya ucapkan terima kasih.

Contoh cara pengisian:

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Kehilangan semangat dalam belajar	√			

C. Angket Variabel Kejenuhan Belajar

Kisi –kisi instrument untuk mengungkapkan gejala kejenuhan belajar dikembangkan dari definisi operasional variable penelitian.

Kisi-kisi dari instrument pada table di bawah ini:

ANGKET PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN KEJENUHAN BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Sering sakit kepala saat proses belajar berlangsung				
2	Sering mengantuk dalam kelas				
3	Tidak memiliki waktu senggang untuk beristirahat				
4	Terlalu banyak materi yang di ajarkan guru				
5	Sering menunggu jam pelajaran terakhir				
6	Tidak memiliki waktu yang cukup untuk berkomunikasi dengan teman				
7	Sering belajar tapi tidak membuahkan hasil				
8	Malas mengikuti jam pelajaran di kelas				
9	Tidak bersemangat dalam belajar				
10	Sering memikirkan PR dan tugas				
11	Tidak memiliki kesempatan untuk mengulang pelajaran				
12	Kesulitan dalam memahami materi pelajaran				
13	Sering tidak bersemangat dalam belajar				
14	Guru sering buru-buru dalam menjelaskan materi pelajaran				
15	Kondisi kelas yang tidak bersih				
16	Mengerjakan aktivitas sekolah dengan terpaksa				
17	Terlalu lama waktu untuk belajar				
18	Sering sakit kepala saat sedang belajar				
19	Sering belajar tapi tidak memiliki hasil				
20	Sering jenuh mendengarkan materi pelajaran				
21	Sering gugup melihat guru tegas dan keras				
22	Sering bosan ketika berdiskusi kelompok tentang pelajaran				
23	Guru kurang adil atau pilih kasih				
24	Cara mengajar guru kurang menarik				
25	Terburu-buru dalam menjelaskan materi pelajaran				
26	Menerapkan metode pengajaran yang kurang bervariasi				
27	Suasana sekolah ramai sehingga mengganggu proses belajar				

28	Ruang kelas terasa pengap				
29	Sering pusing ketika membaca buku				
30	Lingkungan sekolah tidak tenang dan teduh				
31	Merasa sesak ketika suasana kelas terlalu bising				



Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

BIMBINGAN KELOMPOK

SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A	Komponen Layanan	Layanan bimbingan kelompok
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik/Tema Layanan	Cara Mengatasi Rasa Malas
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli mengetahui pengertian rasa malas, dan cara mengatasi rasa malas dan dampak dari rasa malas
F	Tujuan Khusus	Mengetahui apa itu rasa malas dan cara mengatasinya
G	Sasaran Layanan	Kelas VII- 4
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pentingnya mengetahui pengertian tentang rasa malas 2. Pentingnya mengetahui dampaknya dari rasa malas 3. Mengetahui cara mengatasi rasa malas
I	Waktu	1 kali pertemuan X 45 menit
J	Metode/Teknik	Diskusi kelompok / teknik <i>brain gym</i>
K	Media/Alat	Papan tulis, spidol dll
L	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	a. Tahap Awal / Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok 3. Menjelaskan cara, asas, dan pelaksanaan bimbingan kelompok 4. Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri 5. <i>Brain gym</i> penghangatan/pengakraban
	b. Tahap peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menjelaskan materi yang akan di bahas 2. Peserta didik mengamati Guru dan Papan Tulis dan menanyakan kesiapan belajar 3. peneliti mengajak para siswa untuk diskusi, memberikan saran atau pendapat.
	c. Tahap kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memaparkan topik yang akan dibahas 2. Membahas permasalahan 3. <i>Brain gym</i>

	d. Tahap pengakhiran / penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengakhiri kegiatan bimbingan kelompok 2. mengemukakan kesan pesan dari hasil bimbingan kelompok 3. membahas kegiatan selanjutnya 4. penutup
M	Evaluasi	
	a. Evaluasi Proses	<p>peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah tujuan bimbingan kelompok tercapai 2. Bagaimana keterlibatan / partisipasi siswa saat mengikuti bimbingan kelompok? 3. Bagaimana pemahaman siswa mengenai masalah yang dibahas Bagaimana kesan siswa terhadap kegiatan bimbingan kelompok
	b. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok antara lain :</p> <p>Siswa paham apa saja yang dinamakan dengan rasa malas dan juga mengetahui dampak dari rasa malas dan cara mengatasinya</p>

Banda Aceh, 29 November 2022

Peneliti
Sesar Maudina

AR - RANIRY

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A	Komponen Layanan	Layanan bimbingan kelompok
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik/Tema Layanan	Kejenuhan Belajar
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli dapat mengetahui apa itu pengertian kejenuhan belajar 2. Peserta didik/konseli dapat mengetahui apa dampak dari kejenuhan belajar 3. Peserta didik/konseli dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang membuat kejenuhan 4. Peserta didik/konseli mengetahui cara mengatasi rasa kejenuhan belajar
F	Tujuan Khusus	Agar peserta didik dapat mengetahui apa itu kejenuhan belajar dan faktor-faktor dari kejenuhan belajar dan dapat mengetahui apa saja dampak dari kejenuhan belajar.
G	Sasaran Layanan	Kelas VII- 4
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pentingnya mengetahui pengertian tentang kejenuhan belajar 5. Pentingnya mengetahui dampaknya dari kejenuhan belajar 6. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kejenuhan belajar 7. Cara mengatasi kejenuhan belajar
I	Waktu	1 kali pertemuan X 45 menit
J	Metode/Teknik	Diskusi kelompok
K	Media/Alat	RPL DLL
L	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	e. Tahap Awal / Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Salam pembuka 7. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok 8. Menjelaskan cara, asas, dan pelaksanaan bimbingan kelompok 9. Saling memperkenalkan diri
	f. Tahap peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peneliti menjelaskan materi yang akan di bahas 5. Peserta didik mengamati Guru dan Papan Tulis dan menanyakan kesiapan belajar

		6. peneliti mengajak para siswa untuk diskusi, memberikan saran atau pendapat.
	g. Tahap kegiatan	4. Memaparkan topik yang akan dibahas 5. Membahas permasalahan
	h. Tahap pengakhiran / penutup	5. mengakhiri kegiatan bimbingan kelompok 6. mengemukakan kesan pesan dari hasil bimbingan kelompok 7. membahas kegiatan selanjutnya 8. penutup
M	Evaluasi	
	c. Evaluasi Proses	peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi : 4. Apakah tujuan bimbingan kelompok tercapai 5. Bagaimana keterlibatan / partisipasi siswa saat mengikuti bimbingan kelompok? 6. Bagaimana pemahaman siswa mengenai masalah yang dibahas Bagaimana kesan siswa terhadap kegiatan bimbingan kelompok
	d. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok antara lain : Siswa paham apa pengertian dari kejenuhan belajar dan apa saja faktor-faktor kejenuhan belajar dan cara mengatasi kejenuhan belajar.

Banda Aceh, 30 November 2022

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Peneliti

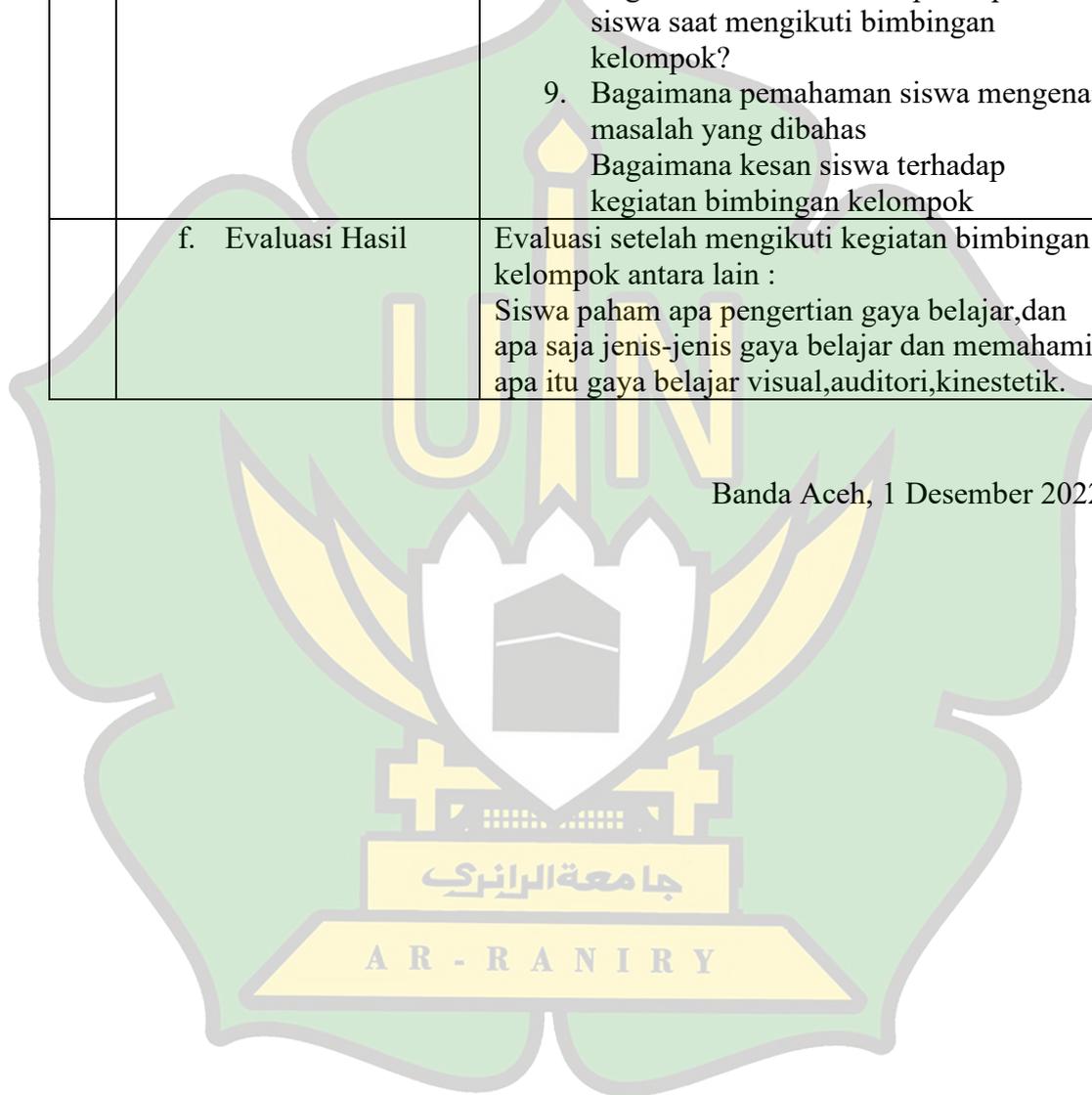
Sesar Maudina

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

A	Komponen Layanan	Layanan bimbingan kelompok
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Topik/Tema Layanan	Gaya Belajar
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Menerima keadaan diri dan menggunakannya secara efektif
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli dapat mengenal berbagai jenis gaya belajar 2. Peserta didik/konseli menentukan gaya belajar yang sesuai pribadi
G	Sasaran Layanan	Kelas VII- 4
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian gaya belajar 2. Jenis-jenis gaya belajar 3. Karakteristik belajar orang yang menunjukkan gaya belajar visual, auditori, kinestetik
I	Waktu	1 kali pertemuan X 45 menit
J	Metode/Teknik	Diskusi kelompok
K	Media/Alat	RPL, laptop dll
L	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan
	i. Tahap Awal / Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> 10. Salam pembuka 11. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok 12. Menjelaskan cara, asas, dan pelaksanaan bimbingan kelompok 13. Saling memperkenalkan diri
	j. Tahap peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 7. Peneliti menjelaskan materi yang akan di bahas 8. Peserta didik mengamati Guru dan Papan Tulis dan menanyakan kesiapan belajar 9. peneliti mengajak para siswa untuk diskusi, memberikan saran atau pendapat.
	k. Tahap kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 6. Memaparkan topik yang akan dibahas 7. Membahas permasalahan
	l. Tahap pengakhiran / penutup	<ol style="list-style-type: none"> 9. mengakhiri kegiatan bimbingan kelompok 10. mengemukakan kesan pesan dari hasil bimbingan kelompok 11. membahas kegiatan selanjutnya

		12. penutup
M	Evaluasi	
	e. Evaluasi Proses	<p>peneliti melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Apakah tujuan bimbingan kelompok tercapai 8. Bagaimana keterlibatan / partisipasi siswa saat mengikuti bimbingan kelompok? 9. Bagaimana pemahaman siswa mengenai masalah yang dibahas <p>Bagaimana kesan siswa terhadap kegiatan bimbingan kelompok</p>
	f. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok antara lain :</p> <p>Siswa paham apa pengertian gaya belajar, dan apa saja jenis-jenis gaya belajar dan memahami apa itu gaya belajar visual, auditori, kinestetik.</p>

Banda Aceh, 1 Desember 2022



Lampiran 7
Uji Normalitas

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

		PreTest	PostTest
N		8	8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	137.00	69.63
	Std. Deviation	6.188	8.123
Most Extreme Differences	Absolute	.189	.240
	Positive	.189	.151
	Negative	-.134	-.240
Test Statistic		.189	.240
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.195 ^c

Uji t

Paired Sample Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreTest	137.00	8	6.188	2.188
	PostTest	69.63	8	8.123	2.872

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	8	.188	.656

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest – PostTest	67.375	11.096	3.923	58.098	76.652	17.174	7	.000

Lampiran 8

Foto observasi

pre test



Treatment 1

treatment 2



treatment 3



post test





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sesar Maudina
NIM : 180213052
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bimbingan Konseling
Tempat/Tanggal Lahir : Sigli/01 september 2000
Alamat Rumah : Desa Muka Blang Kec.Panteraja Kab. Pidie Jaya
Telp/Hp : 082272253121
E-Mail : sesarmaudina156@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri Mesjid Trienggadeng
SMP : SMP Negeri 3 Trienggadeng
SMA : SMA Negeri 1 Trienggadeng
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Data Orang Tua

Nama Ayah : Muni Amin
Nama Ibu : Asmawati
Pekerjaan Ayah : Petani
Pekerjaan Ibu : - (ALM)
Alamat Rumah : Desa Muka Blang Kec.Panteraja Kab. Pidie Jaya