

**PERSEPSI SISWA TERHADAP KEBOSANAN DALAM
PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA PPT DAN VIDEO PADA MATERI
HIKAYAT: STUDI KASUS KELAS X SMAN 8 MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
EGI SARI LESTARI
NPM 222.01.07.1.023**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FEBRUARI 2026**

ABSTRAK

Lestari, Egi Sari. 2026. *Persepsi Siswa Terhadap Kebosanan dalam Pembelajaran dengan Media PPT dan Video pada Materi Hikayat: Studi Kasus Kelas X Sman 8 Malang*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Elva Riezky Maharany, M. Pd; Pembimbing II: Helmi Wicaksono, M.Pd

Kata Kunci: kebosanan belajar, pembelajaran hikayat, media *PowerPoint*, media Video

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap kebosanan belajar pada pembelajaran materi hikayat menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan video, mengidentifikasi manifestasi kebosanan, serta menganalisis faktor penyebabnya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus pada siswa kelas X SMAN 8 Malang.

Data diperoleh melalui angket skala Likert empat tingkat, kuesioner tertutup, dan wawancara semi-terstruktur terhadap siswa serta guru Bahasa Indonesia. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan dengan menggunakan Teori Kognitif, *Control-Value Theory*, serta *Self-Determination Theory* sebagai landasan interpretasi pengalaman belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebosanan belajar bersifat multidimensional dan berbeda pada setiap media. Pada penggunaan *PowerPoint* (PPT), kebosanan dominan disebabkan oleh kepadatan teks, penyajian monoton, dan rendahnya interaktivitas yang menurunkan perhatian serta keterlibatan kognitif siswa. Media video meningkatkan perhatian dan keterlibatan emosional melalui visualisasi konkret, meskipun kebosanan tetap muncul ketika siswa pasif atau durasi video terlalu panjang. Manifestasi kebosanan tampak melalui gejala perilaku dan emosional, sedangkan faktor penyebab meliputi minat belajar, desain media, gaya mengajar, durasi pembelajaran, dan pemberian tugas. Implikasi praktis menunjukkan pentingnya penggunaan media yang variatif, interaktif, dan berpusat pada kebutuhan belajar siswa untuk meminimalkan kebosanan.

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini diuraikan lima hal yang menjadi dasar dan arah penelitian pada bab ini. Uraian tersebut meliputi (1) konteks penelitian, (2) fokus penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) kegunaan penelitian, dan (5) penegasan istilah.

1.1 Konteks Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga membangun apresiasi terhadap karya sastra sebagai bagian dari pengembangan karakter dan pemahaman nilai budaya. Salah satu materi sastra yang diajarkan di jenjang SMA adalah hikayat, yaitu karya sastra klasik yang sarat nilai moral, historis, dan budaya.

Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, materi hikayat sering kali dipersepsikan siswa sebagai materi yang sulit dipahami dan kurang menarik karena penggunaan bahasa lama, alur cerita yang panjang, serta jarak konteks budaya dengan pengalaman belajar siswa masa kini. Berdasarkan pengamatan awal di kelas X SMA Negeri 8 Malang, ditemukan gejala kebosanan belajar yang muncul selama pembelajaran materi hikayat berlangsung. Beberapa siswa menunjukkan penurunan perhatian, keterlibatan belajar yang rendah, serta kecenderungan pasif ketika pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi secara tekstual melalui media *PowerPoint* (PPT). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebosanan belajar tidak semata-mata disebabkan oleh karakteristik materi hikayat, tetapi juga berkaitan dengan cara penyajian materi dan ritme pembelajaran yang kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa, guru mulai memanfaatkan media video pembelajaran sebagai alternatif penyajian materi. Media video dinilai

mampu menghadirkan visualisasi cerita secara lebih konkret sehingga membantu siswa memahami alur dan pesan moral hikayat. Meskipun demikian, penggunaan video tidak selalu menjamin keterlibatan belajar yang optimal apabila siswa tetap berada pada posisi pasif sebagai penerima informasi.

Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan karakteristik media pembelajaran berpotensi memengaruhi persepsi siswa terhadap pengalaman belajar sekaligus memunculkan tingkat kebosanan yang berbeda. Oleh karena itu, perbandingan penggunaan media *PowerPoint* (PPT) dan video dalam pembelajaran hikayat menjadi relevan untuk diteliti guna memahami bagaimana karakteristik media memengaruhi perhatian, keterlibatan, serta pengalaman belajar siswa.

Penelitian ini tidak berfokus pada materi hikayat sebagai penyebab tunggal kebosanan, melainkan pada interaksi antara karakteristik materi, strategi penyajian, dan dinamika pembelajaran yang dialami siswa di kelas. Pemilihan kelas X SMA Negeri 8 Malang sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan akademik, yaitu kelas tersebut sedang mempelajari materi hikayat sesuai kurikulum yang berlaku serta menunjukkan variasi respons belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Kondisi tersebut memungkinkan penelitian dilakukan secara mendalam melalui pendekatan studi kasus untuk memperoleh pemahaman kontekstual mengenai fenomena kebosanan belajar siswa dalam situasi pembelajaran yang nyata.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya mengkaji persepsi siswa terhadap kebosanan belajar pada pembelajaran materi hikayat menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan video guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai faktor penyebab, bentuk manifestasi, serta implikasi pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan belajar siswa.

Menurut Yoani Juita Sumasari (2014) dalam jurnal "Analisis Elemen-Unsur Intrinsik dalam Hikayat" menyatakan bahwa hikayat adalah cerita rekaan berbentuk prosa cerita panjang yang ditulis dalam bahasa Melayu, sebagian besar mengisahkan kehebatan serta kepahlawanan tokoh-tokoh istana yang memiliki kesaktian dan mukjizat. Hikayat berisi cerita yang bersifat fantasi dan telah menjadi bagian dari sastra lama Melayu.

Widianti (2019) dalam artikel "Kajian Struktur, Mimesis, dan Kosakata Hikayat Indra Maulana" memaparkan hikayat sebagai kisah fiksi yang berisi kesaktian tokoh dengan latar budaya Arab-Melayu, menunjukkan kekayaan dan nilai budaya yang tercermin dalam cerita tersebut. Septiani (2020) dalam jurnal "Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat (Hikayat)" menyebutkan bahwa hikayat merupakan cerita Melayu klasik yang menonjolkan unsur kemustahilan dan kesaktian tokoh, serta banyak menggunakan bahasa kiasan dan struktur kalimat yang khas.

Materi hikayat diajarkan pada jenjang SMA/MA kelas X dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013 revisi, sebagai bagian dari pembelajaran teks sastra lama. Pada jenjang ini, siswa mulai diarahkan untuk memahami struktur, unsur, serta nilai-nilai yang terkandung dalam hikayat secara lebih mendalam dan analitis. Selain itu, pengenalan terhadap hikayat juga dapat dijumpai secara ringan di tingkat SMP kelas IX, meskipun pembahasan mendetail dilakukan di tingkat SMA. Oleh karena itu, peneliti fokus pada kelas X, karena pada tahap ini siswa sudah memiliki kemampuan berpikir analitis yang cukup untuk mengaitkan nilai-nilai dalam hikayat dengan konteks pembelajaran modern serta pengalaman belajar mereka sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yosi Wulandari, Titiek Suyatmi, & Ariesty Fujiastuti (2017), dapat disimpulkan bahwa siswa SMA di Kota Yogyakarta menunjukkan apresiasi yang positif terhadap kesusasteraan Indonesia

modern. Siswa menilai bahwa karya sastra Indonesia masa kini berkembang dengan pesat dan mampu mencerminkan kreativitas penulis muda yang visioner serta berkarakter. Meskipun demikian, minat siswa masih cenderung terfokus pada bacaan populer seperti novel-novel ringan, sedangkan karya sastra klasik seperti hikayat kurang diminati. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan kesusasteraan di kalangan remaja lebih dipengaruhi oleh faktor kedekatan dengan budaya populer dan kemudahan akses terhadap karya sastra digital. Di sisi lain, hasil penelitian yang dilakukan oleh Yosi Wulandari, Titiek Suyatmi, & Ariesty Fujiastuti (2017) juga menandakan bahwa kesadaran untuk menulis dan menciptakan karya sastra sendiri masih perlu ditumbuhkan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual. Oleh karena itu, pendidik dan lembaga sekolah diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran sastra yang tidak hanya menekankan pada pemahaman isi teks, tetapi juga menumbuhkan rasa apresiatif dan produktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penikmat sastra, melainkan juga calon pencipta karya sastra Indonesia di masa mendatang.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media digital agar proses pembelajaran berlangsung menarik dan mampu menjaga perhatian siswa. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran di era digital adalah munculnya kebosanan belajar, yaitu kondisi psikologis yang ditandai dengan menurunnya minat, motivasi, dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Kebosanan belajar dapat berdampak negatif terhadap keterlibatan siswa serta hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, penting untuk memahami persepsi siswa terhadap kebosanan yang muncul dalam pembelajaran, terutama ketika menggunakan media pembelajaran digital

seperti *PowerPoint* (PPT) dan video (Pekrun, 2006; Sari & Nugroho, 2021).

PowerPoint (PPT) merupakan salah satu media presentasi digital yang umum digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara sistematis melalui kombinasi teks, gambar, grafik, animasi, dan warna. Penggunaan PPT bertujuan untuk membantu guru menyampaikan poin-poin penting pembelajaran secara ringkas dan terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Namun demikian, penggunaan *PowerPoint* PPT yang monoton, kurang interaktif, dan didominasi teks berpotensi menurunkan perhatian siswa dan memicu kebosanan apabila tidak diimbangi dengan strategi pembelajaran yang aktif dan variatif (Mayer, 2009; Pratama & Dewi, 2022).

Menurut Jannah, Arifin, & Asrori pada tahun 2025, kesimpulan utama dari penelitian mereka adalah bahwa media pembelajaran *PowerPoint* (PPT) interaktif efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Mereka menyarankan agar para pendidik lebih sering menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas siswa. Selain itu, mereka juga merekomendasikan eksplorasi lebih lanjut terhadap berbagai jenis media pembelajaran lainnya guna mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif di kalangan siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nindyah Ariyani & Fredy Dwi Wijiyanto (2020) yang berjudul “Implementasi Pendidikan Jarak Jauh dengan Media *PowerPoint* (PPT) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo”, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran jarak jauh terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan minat

belajar peserta didik. Media *PowerPoint* (PPT) dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, efisien, serta mudah diakses oleh siswa di berbagai kondisi, terutama pada masa pandemi. Penerapan *PowerPoint* (PPT) yang disertai dengan elemen teks, gambar, animasi, dan narasi menjadikan materi lebih mudah dipahami dan tidak monoton. Selain itu, kombinasi penggunaannya dengan aplikasi WhatsApp mempermudah komunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

PowerPoint (PPT) berfungsi sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang efisien dan mudah disesuaikan baik untuk pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka, sementara video pembelajaran sebagai media audio-visual yang menggabungkan suara, visual bergerak, dan narasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan kedua media tersebut dapat saling melengkapi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih beragam serta selaras dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fadhilla Berliannisa (2023) dalam jurnal *Metalingua* yang berjudul “Penggunaan Media Ajar Video dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA”, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video berpengaruh positif terhadap minat dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari teks hikayat. Peserta didik menunjukkan respon yang baik terhadap materi tersebut dan menilai bahwa teks hikayat bukanlah materi yang sulit atau membosankan. Pembelajaran melalui media video dianggap lebih menarik dan menyenangkan karena mampu menghadirkan kombinasi unsur suara, gambar, dan animasi yang memperjelas makna serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks.

Melalui media video, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga mampu memahami isi teks secara lebih mendalam serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran berbasis video tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami teks sastra klasik seperti hikayat, tetapi juga menumbuhkan apresiasi dan motivasi untuk terus belajar sastra dengan cara yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan siswa kelas XI SMAN 8 Malang, peneliti menemukan bahwa kebosanan menjadi pengalaman dominan yang dirasakan oleh banyak siswa dalam pembelajaran materi Hikayat. Walaupun sebagian siswa menyatakan memiliki sikap positif terhadap materi tersebut, banyak di antara mereka yang menggambarkan bahwa pembelajaran Hikayat sering kali tidak mampu mempertahankan minat dan perhatian mereka. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka tidak merasa tertarik ketika materi disampaikan, dan sebagian lainnya menceritakan bahwa mereka kesulitan untuk tetap fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Persepsi siswa yang memaknai Hikayat sebagai materi yang “kurang menarik” atau bahkan “dibuat tidak menyenangkan” menunjukkan bahwa kebosanan muncul karena mereka tidak merasa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Dari hasil interpretasi peneliti, kebosanan siswa bukan bersumber dari materi Hikayat itu sendiri, melainkan dari pengalaman belajar yang mereka rasakan sebagai monoton, kurang interaktif, dan tidak memberikan variasi yang cukup.

Temuan terkait penggunaan media pembelajaran semakin menguatkan gambaran tersebut. Para siswa menyampaikan bahwa guru lebih sering memanfaatkan *PowerPoint* (PPT) sebagai media utama dalam penyampaian materi Hikayat. Penggunaan *PowerPoint* (PPT) yang berulang dengan tampilan visual yang

cenderung statis dipersepsikan sebagai salah satu faktor yang memicu kejenuhan. Beberapa siswa menilai bahwa media tersebut kurang memberikan rangsangan visual maupun pengalaman belajar yang baru, sehingga membuat proses pembelajaran terasa monoton. Walaupun video, buku, dan teks kadang digunakan, frekuensinya dinilai tidak seimbang. Minimnya variasi media dipahami siswa sebagai kondisi yang menjadikan suasana kelas kurang dinamis dan kurang mampu membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Berdasarkan interpretasi tersebut, kebosanan muncul sebagai respons siswa terhadap proses pembelajaran yang dianggap kurang bervariasi dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar mereka.

Ketika dimintai pendapat mengenai media yang mereka anggap paling sesuai untuk mempelajari Hikayat, siswa kembali menunjukkan bahwa kebutuhan akan variasi menjadi alasan utama. Banyak siswa memilih video sebagai media yang lebih sesuai karena media tersebut dianggap lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan lebih mampu menjaga perhatian mereka. Pilihan media ini mengisyaratkan bahwa siswa membutuhkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan visual agar tidak cepat merasa bosan. Preferensi ini sekaligus menjadi indikator bahwa kebosanan muncul ketika media yang digunakan guru tidak sesuai dengan harapan dan gaya belajar mereka. Dengan kata lain, siswa menginginkan media yang memungkinkan mereka terlibat secara aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Ketika membahas pengalaman belajar yang berkesan, sebagian siswa memang menyatakan bahwa Hikayat dapat menjadi materi yang menarik dan menyenangkan. Namun, dari penjelasan mereka, peneliti memahami bahwa pengalaman positif ini muncul hanya ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang kreatif dan bervariasi. Ketika guru berhasil mengemas materi dengan cara yang lebih interaktif atau mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, kebosanan dapat ditekan dan

pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sebaliknya, ketika penyajian materi kembali pada bentuk yang monoton, pengalaman belajar yang dirasakan siswa menjadi kurang menarik. Temuan ini mempertegas bahwa kebosanan yang dialami siswa bukan disebabkan oleh karakteristik materi Hikayat, melainkan oleh teknik penyajian yang tidak konsisten dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, kebanyakan guru menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan video dengan tujuan untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan pemahaman siswa melalui kombinasi teks dan visualisasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *PowerPoint* (PPT) membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur, sedangkan video menghadirkan konteks pembelajaran yang lebih konkret dan mudah diingat melalui tayangan visual dan audio.

Pemanfaatan kedua media ini diharapkan dapat mengurangi rasa jenuh atau kebosanan siswa yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, sekaligus menumbuhkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Namun demikian, efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada persepsi dan pengalaman siswa dalam menggunakannya.

Menurut Wahyuni, Murniatie, Siswiyanti, dan Maharani (2021), bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara terarah serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar yang tepat, termasuk pemanfaatan media pembelajaran seperti PPT dan video, menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mampu mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kejenuhan belajar seringkali menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, terutama ketika metode mengajar yang digunakan guru bersifat monoton dan kurang menarik. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tetap fokus dan termotivasi untuk belajar. Lisman, Zainab, dan Wicaksono (2022) menjelaskan bahwa strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa di MTs Al-Maarif Banyorang dilakukan melalui penerapan metode pembelajaran yang bervariasi, peningkatan motivasi belajar, serta pemberian perhatian individual kepada siswa. Dengan strategi tersebut, guru dapat membantu siswa mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan keaktifan dalam kegiatan belajar di kelas.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian difokuskan pada persepsi siswa kelas X SMAN 8 Malang terhadap kebosanan yang dialami selama proses pembelajaran materi Hikayat dengan menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan media video. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang menyebabkan timbulnya rasa kebosanan siswa dalam pembelajaran tersebut. Penelitian mengkaji persepsi kebosanan berdasarkan instrumen yang berbeda sesuai teori kognitif, motivasi, emosi akademik, dan *self-determination* untuk memperoleh gambaran lengkap terkait persepsi dan penyebab kebosanan siswa dalam konteks penggunaan media pembelajaran digital di kelas.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan persepsi siswa terhadap kebosanan dalam pembelajaran materi hikayat menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan video di kelas X SMAN 8 Malang.

- 2) Mengidentifikasi bentuk atau manifestasi kebosanan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Menganalisis faktor-faktor penyebab kebosanan siswa dalam pembelajaran dengan media *PowerPoint* (PPT) maupun video.

1.4 Kegunaan Penelitian

1) Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Hasilnya dapat memperkaya kajian tentang persepsi siswa terhadap kebosanan belajar melalui penggunaan media *PowerPoint* (PPT) dan video pada materi hikayat, serta memperkuat penerapan teori kognitif, motivasi, dan emosi akademik dalam memahami dinamika psikologis siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis mengenai persepsi siswa terhadap emosi akademik (*academic boredom*) yang memengaruhi keterlibatan belajar dan motivasi (Pekrun, 2002), efektivitas media pembelajaran berdasarkan teori *Multimedia Learning* (Mayer, 2009) khususnya melalui penggunaan *PowerPoint* (PPT) dan video dalam pembelajaran teks sastra berupa hikayat, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian psikologi pendidikan dan pedagogi bahasa Indonesia.

2) Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

- a) Bagi guru: menjadi masukan dalam memilih dan mengelola media pembelajaran agar lebih menarik dan tidak menimbulkan kebosanan siswa.
- b) Bagi siswa: membantu siswa mengenali penyebab kebosanan mereka dan menemukan strategi belajar yang lebih aktif.

- c) Bagi sekolah: memberikan dasar evaluasi terhadap inovasi media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia.
- d) Bagi peneliti lain: menjadi referensi dan pijakan bagi penelitian lanjutan tentang persepsi, motivasi, dan kebosanan belajar dengan berbagai jenis media.

1.5 Penegasan Istilah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, pada bagian ini dikemukakan beberapa istilah yang perlu ditegaskan kembali agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran bagi para pembaca. Istilah-istilah berikut dijelaskan secara operasional sesuai dengan konteks penelitian yang berjudul “Persepsi Siswa terhadap Kebosanan dalam Pembelajaran dengan Media *PowerPoint* (PPT) dan Video pada Materi Hikayat: Studi Kasus Kelas X Sman 8 Malang”

1) Persepsi Siswa

Yang dimaksud dengan persepsi siswa dalam penelitian ini adalah cara pandang, penilaian, serta tanggapan siswa kelas X SMAN 8 Malang terhadap proses pembelajaran materi Hikayat menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan video. Persepsi di sini mencakup aspek kognitif (pemahaman), afektif (perasaan atau emosi), dan konatif (respon atau tindakan) siswa selama mengikuti pembelajaran.

2) Kebosanan dalam Pembelajaran

Kebosanan dalam penelitian ini diartikan sebagai kondisi psikologis ketika siswa merasa jenuh, tidak tertarik, atau kehilangan motivasi selama kegiatan belajar berlangsung. Kebosanan ditandai dengan menurunnya perhatian, partisipasi, dan semangat belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran materi Hikayat menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan video.

3) Media *PowerPoint* (PPT)

Media *PowerPoint* (PPT) adalah media presentasi digital yang digunakan oleh guru untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk slide berisi teks, gambar, grafik, animasi, atau suara. Dalam penelitian ini, *PowerPoint* (PPT) berfungsi sebagai alat bantu yang membantu guru menyampaikan materi Hikayat secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

4) Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran merupakan media audio-visual yang menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, dan narasi untuk menyampaikan informasi atau konsep pembelajaran. Dalam penelitian ini, video digunakan untuk membantu siswa memahami isi, nilai, serta pesan moral dalam teks Hikayat melalui tayangan visual yang menarik dan kontekstual, sehingga diharapkan dapat mengurangi kebosanan belajar.

5) Materi Hikayat

Hikayat adalah salah satu bentuk karya sastra lama yang menceritakan kisah tokoh-tokoh dengan unsur kepahlawanan, kesaktian, dan nilai moral. Dalam konteks penelitian ini, materi Hikayat yang dimaksud adalah teks hikayat yang diajarkan pada siswa kelas X SMA sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia, yang mencakup pemahaman struktur, unsur intrinsik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

BAB V

PENUTUP

Pada bagian ini dipaparkan simpulan dan saran yang disusun berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil angket, wawancara, dan observasi, penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kebosanan siswa dalam pembelajaran materi hikayat bersifat multidimensional yang melibatkan aspek perasaan, perhatian, keterlibatan, serta perilaku belajar. Namun, tingkat kebosanan siswa berbeda secara jelas antara penggunaan media PPT dan video pembelajaran. Pada pembelajaran menggunakan PPT, kebosanan lebih dominan muncul akibat kepadatan teks, aktivitas belajar yang cenderung pasif, serta keterbatasan stimulus visual dan interaksi. Kondisi tersebut menyebabkan perhatian siswa mudah menurun, keterlibatan belajar rendah, dan muncul perilaku tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, penggunaan media video menunjukkan persepsi belajar yang lebih positif. Visualisasi cerita, alur yang konkret, serta unsur audio-visual mampu meningkatkan fokus, minat, dan pemahaman siswa terhadap nilai moral dan budaya dalam hikayat.

Kebosanan tetap dapat muncul apabila durasi video terlalu panjang atau tidak disertai aktivitas interaktif setelah penayangan. Temuan penelitian ini membentuk beberapa pola perbandingan utama, yaitu:

- a) Pola stimulus belajar: Media visual dinamis (video) lebih efektif menjaga perhatian dibandingkan tampilan teks statis pada PPT.
- b) Pola beban teks: Semakin padat teks pada media, semakin tinggi potensi kebosanan siswa.

- c) Pola interaksi: keterlibatan siswa meningkat ketika media diikuti diskusi atau aktivitas responsif.
- d) Pola keterlibatan emosional: Cerita yang divisualisasikan membantu siswa memahami hikayat secara lebih bermakna.
- e) Pola pengelolaan waktu belajar: Durasi media dan waktu pemberian tugas memengaruhi munculnya kejenuhan.

Dengan demikian, kebosanan belajar pada materi hikayat tidak semata-mata disebabkan oleh materi, tetapi oleh desain penggunaan media pembelajaran.

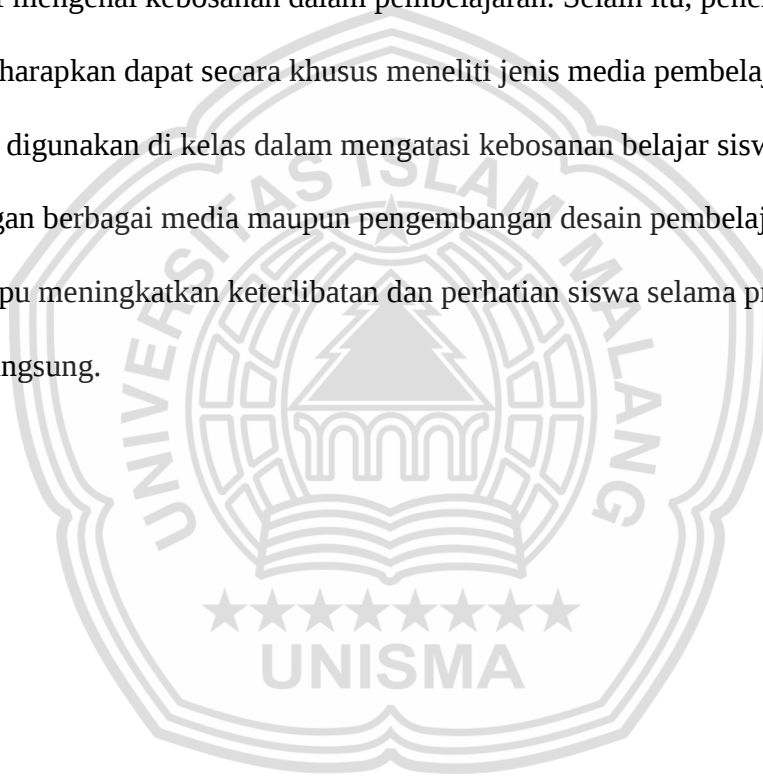
Perubahan kecil namun berdampak yang dapat dilakukan guru adalah mengurangi dominasi teks pada PPT, memadukan video dengan aktivitas interaktif, serta mengelola durasi dan variasi kegiatan belajar agar siswa tetap aktif secara kognitif maupun emosional. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru Bahasa Indonesia perlu merancang strategi pembelajaran hikayat berbasis kombinasi media dan partisipasi siswa, sekolah perlu mendukung ketersediaan serta pemanfaatan media pembelajaran yang variatif, dan peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan desain penelitian komparatif dengan variabel kontrol yang lebih kuat untuk memperdalam kajian tentang kebosanan belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut.

- 1) Bagi Guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk mengelola penggunaan media PPT dan video secara lebih variatif, baik dari segi tampilan, durasi, maupun cara penyajiannya. Guru juga diharapkan dapat mengombinasikan media dengan diskusi, tanya jawab, atau aktivitas lain yang melibatkan siswa secara aktif untuk mengurangi kebosanan selama pembelajaran.

- 2) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis media, khususnya terkait pelatihan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengkaji kebosanan siswa dalam konteks materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta menggunakan pendekatan atau instrumen penelitian yang lebih beragam guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kebosanan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat secara khusus meneliti jenis media pembelajaran yang paling efektif digunakan di kelas dalam mengatasi kebosanan belajar siswa, baik melalui perbandingan berbagai media maupun pengembangan desain pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Masduki. 2020. *Persepsi dalam Psikologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Agustina dkk. 2019. *Kejenuhan Belajar dan Dampaknya*. Jurnal Pendidikan, hlm. 96–102.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. 2020. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 9(3), 345–352.
- Ariyani, N., & Wijiyanto, F. D. 2020. *Implementasi Pendidikan Jarak Jauh dengan Media PowerPoint Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Veteran 1 Sukoharjo*. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(4), 155–165.
- Asrori. 2020. *Persepsi dalam Proses Pembelajaran*.
- Berliannisa, F. 2023. *Penggunaan Media Ajar Video dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA*. Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 50–55. Universitas Trunojoyo Madura.
- Echols & Shadily dalam Pratisti & Yuwono. 2018. *Definisi Persepsi*.
- Christiana, E., Kresnadi, H., & Bistari. 2024. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan, 6(2), 12774–12782.
- Hamdan, R. 2018. *Wira Melayu Menurut Persepsi Pelajar*. Jurnal Kesidang, 3, 33–39. Universiti Putra Malaysia.
- Hanina, H., dkk. 2021. *Pengaruh Kejenuhan Belajar terhadap Konsentrasi*. Jurnal Pendidikan, hlm. 3791–3798.
- Murti, Harum Ismi. 2021. *Persepsi Siswa tentang Pendidikan untuk Keberlanjutan Lingkungan*. UIN Jakarta.
- Lisman, L., Zainab, K. S., & Wicaksono, H. 2022. *Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MTs Al-Maarif Banyorang*. Jurnal Al-Qiyam, 3(2), 143–150.
- Maulani, N., Salamah, S., & Octavyanti, S. 2025. *Pemanfaatan Media Video dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal GURUKU, 3(2), 193–200.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning* edisi ke-2. New York, NY: Cambridge University Press.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* edisi ke-3. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadiroh, R. 2020. *Pengaruh Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Multikultural, 6(2).
- Pekrun, R. 2002. *Control-Value Theory of Achievement Emotions*. Dalam R. Pekrun & P. A. Schutz (Eds.), *Emotion in Education* hlm. 13–36. San Diego, CA: Academic Press.
- Pramestika, A., & Pambudi, M. 2021. *Media PowerPoint Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1).
- Pratisti & Yuwono. 2021. *Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran*. Universitas Bengkulu.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. 2022. *Pengertian*.
- Hermalia, R., & Hidayati, N. 2025. *Persepsi Siswa dan Guru Biologi SMAN 15 Pekanbaru terhadap Penilaian yang Digunakan dalam Proses Pembelajaran*. Konsep: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 4(1), 75–85.
- Sari, N., Rahmawati, A., & Hanifah, H. 2021. *Studi Literatur: Pemanfaatan Media Video Pembelajaran*. Jurnal Inspirasi Karya Mandiri, 3(2), 123–135.
- Septiani. 2020. *Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat (Hikayat)*.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumasari, Y. J. 2014. *Analisis Unsur-Unsur Intrinsik dalam Hikayat Cerita Taifah*. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 4(2).
- Suralaga, F. 2023. *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Wahyuni, S., Murniatie, I. U., Siswiyanti, F., & Maharani, E. R. (2021). *Bahan ajar telaah materi*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Widianti. 2019. *Kajian Struktur, Mimesis, dan Kosakata Hikayat Indra Maulana*.
- Wulandari, Y., Suyatmi, T., & Fujiastuti, A. 2017. *Persepsi Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta terhadap Kesusasteraan Indonesia Modern*. Jurnal Literasi, 1(2), 9–16. Universitas Ahmad Dahlan.