

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

Egi Sari Lestari¹, Elva Riezky Maharany², Helmi Wicaksono³

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: egisarilestari@gmail.com¹, elv@unisma.ac.id², helmiwicaksono@unisma.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh munculnya kebosanan belajar siswa pada pembelajaran hikayat yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Materi hikayat sering dianggap sulit dan kurang menarik sehingga memengaruhi perhatian serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap kebosanan belajar melalui penggunaan media *PowerPoint* (PPT) dan video pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus pada siswa kelas X SMAN 8 Malang. Data diperoleh melalui angket persepsi siswa, kuesioner, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PPT cenderung menimbulkan kebosanan apabila penyajian materi terlalu padat teks dan berlangsung secara satu arah sehingga perhatian dan partisipasi siswa menurun. Sebaliknya, penggunaan media video mampu meningkatkan fokus, keterlibatan emosional, serta pemahaman siswa terhadap materi hikayat melalui visualisasi cerita yang konkret. Namun, kebosanan tetap muncul apabila siswa hanya menjadi penonton pasif tanpa aktivitas pembelajaran lanjutan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kebosanan belajar lebih dipengaruhi desain pengalaman belajar dibandingkan karakteristik materi hikayat itu sendiri.

Kata Kunci: persepsi siswa, kebosanan belajar, media *PowerPoint*, video pembelajaran, hikayat

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan literasi, keterampilan berbahasa, serta apresiasi sastra peserta didik. Melalui pembelajaran bahasa dan sastra, siswa tidak hanya dilatih memahami informasi secara tekstual, tetapi juga diajak menafsirkan makna, memahami nilai budaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Pembelajaran sastra menjadi sarana penting dalam pembentukan karakter karena karya sastra mengandung nilai moral, sosial, dan budaya yang

relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu materi sastra yang diajarkan pada kelas X SMA adalah hikayat.

Hikayat merupakan karya sastra Melayu klasik yang memiliki ciri khas penggunaan bahasa lama, alur cerita heroik, serta sarat nilai moral dan budaya. Materi hikayat memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran karakter karena menghadirkan keteladanan tokoh dan pesan kehidupan yang mendalam. Dalam praktik pembelajaran di kelas, hikayat sering dipersepsikan siswa sebagai materi yang sulit dipahami dan cenderung membosankan. Kesulitan memahami bahasa klasik serta penyajian pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran secara optimal.

Fenomena kebosanan belajar menjadi salah satu permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran. Kebosanan belajar ditandai dengan menurunnya perhatian, rendahnya keterlibatan siswa, serta munculnya kejenuhan selama kegiatan belajar berlangsung. Lisman, Zainab, dan Wicaksono (2022) menjelaskan bahwa kejenuhan belajar dapat muncul ketika strategi pembelajaran kurang variatif dan tidak mampu mempertahankan minat belajar siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang responsif terhadap pembelajaran, serta menunjukkan penurunan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMAN 8 Malang, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan gejala kebosanan saat pembelajaran materi hikayat berlangsung. Beberapa siswa tampak kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, serta kurang aktif dalam kegiatan diskusi. Guru telah menggunakan media *PowerPoint* (PPT) dan video pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi, namun respons siswa terhadap kedua media tersebut menunjukkan perbedaan.

Penggunaan PPT yang didominasi teks cenderung membuat pembelajaran berlangsung satu arah, sedangkan penggunaan video mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara penyampaian materi sekaligus sarana menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Wahyuni, Murniatie, Siswiyanti, dan Maharani (2021), bahan ajar dan media pembelajaran yang disusun secara sistematis dapat membantu peserta didik memahami materi secara terarah serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Pemanfaatan

media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus mengurangi munculnya kejenuhan dalam pembelajaran.

Dalam praktik pembelajaran bahasa Indonesia di SMAN 8 Malang, media PPT digunakan untuk menjelaskan konsep dasar dan struktur hikayat secara sistematis. Meskipun membantu penyampaian informasi, penggunaan PPT yang dominan teks berpotensi menimbulkan pembelajaran satu arah sehingga siswa menjadi kurang aktif. Sebaliknya, media video menghadirkan pengalaman belajar audio-visual melalui visualisasi cerita, tokoh, serta alur peristiwa hikayat. Penyajian yang lebih kontekstual ini memungkinkan siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Perbedaan karakteristik antara media PPT dan video menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. PPT lebih menekankan aspek informatif dan konseptual, sedangkan video menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan emosional. Perbedaan pengalaman belajar tersebut memengaruhi persepsi siswa terhadap pembelajaran serta tingkat kebosanan yang mereka rasakan.

Persepsi siswa terhadap kebosanan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh materi hikayat, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan guru. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap kebosanan belajar melalui penggunaan media PPT dan video dalam pembelajaran hikayat di kelas X SMAN 8 Malang. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai pengalaman belajar siswa, bentuk kebosanan yang muncul, serta peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan dan pemaknaan belajar siswa pada pembelajaran sastra.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam pengalaman belajar serta persepsi siswa terhadap kebosanan dalam pembelajaran materi hikayat. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggambarkan fenomena kebosanan belajar berdasarkan sudut pandang siswa sebagai subjek utama pembelajaran.

Desain studi kasus digunakan untuk mengkaji fenomena secara kontekstual dalam situasi nyata pembelajaran di kelas, sehingga karakteristik pengalaman belajar siswa dapat dianalisis secara lebih komprehensif. Penelitian dilaksanakan di kelas X SMAN 8 Malang, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut telah menerapkan penggunaan media

pembelajaran yang bervariasi, khususnya media *PowerPoint* (PPT) dan video dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan lokasi penelitian juga didasarkan pada pertimbangan keterjangkauan penelitian serta kesesuaian konteks dengan fokus penelitian mengenai kebosanan belajar siswa pada materi hikayat.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran materi hikayat menggunakan media PPT dan video pembelajaran. Siswa dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka merupakan pihak yang secara langsung mengalami proses pembelajaran serta merasakan dampak penggunaan media pembelajaran terhadap tingkat perhatian, keterlibatan, dan pengalaman kebosanan belajar. Penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran hasil belajar, melainkan pada persepsi dan pengalaman belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode untuk memperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi (*triangulasi data*), yaitu sebagai berikut.

- 1) **Angket Persepsi Kebosanan Siswa:** Angket digunakan untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi siswa terhadap kebosanan belajar selama pembelajaran materi hikayat. Angket disusun berdasarkan indikator kebosanan belajar yang meliputi aspek perasaan, perhatian, keterlibatan, serta persepsi makna belajar siswa.
- 2) **Kuesioner Tertutup:** Kuesioner tertutup digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif sederhana mengenai respons siswa terhadap penggunaan media PPT dan video. Setiap pernyataan disusun dalam bentuk pilihan jawaban terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memberikan respons sesuai pengalaman belajar yang mereka rasakan.
- 3) **Observasi Kegiatan Pembelajaran:** Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati perilaku siswa sebagai bentuk manifestasi kebosanan belajar. Aspek yang diamati meliputi tingkat perhatian siswa, partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, respons terhadap penjelasan guru, serta interaksi siswa selama pembelajaran menggunakan media PPT maupun video.
- 4) **Wawancara Siswa dan Guru:** Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman subjektif siswa selama pembelajaran. Melalui wawancara, peneliti menggali alasan munculnya kebosanan, persepsi siswa terhadap media pembelajaran, serta faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan belajar siswa.

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat persepsi siswa terhadap pengalaman kebosanan belajar. Skala Likert dipilih karena mampu menggambarkan tingkat persetujuan siswa terhadap pernyataan yang berkaitan dengan pengalaman belajar, mulai dari kategori sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Penggunaan skala ini membantu peneliti memperoleh data persepsi siswa secara sistematis dan terukur.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Proses analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Reduksi Data, yaitu proses memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil angket, observasi, dan wawancara sesuai dengan fokus penelitian mengenai kebosanan belajar siswa.
- 2) Penyajian Data, yaitu menyusun data dalam bentuk uraian naratif, tabel, serta kategorisasi temuan penelitian agar mudah dipahami dan dianalisis.
- 3) Penarikan Simpulan, yaitu tahap interpretasi data untuk menemukan pola persepsi siswa terhadap kebosanan belajar serta perbedaan pengalaman belajar melalui penggunaan media PPT dan video.

Melalui tahapan analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai persepsi siswa terhadap kebosanan dalam pembelajaran materi hikayat serta peran media pembelajaran dalam memengaruhi pengalaman belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Siswa terhadap Kebosanan dalam Pembelajaran Materi Hikayat Menggunakan Media PPT dan Video Kelas X SMAN 8 Malang

Persepsi siswa terhadap kebosanan dalam pembelajaran materi hikayat dianalisis berdasarkan pengalaman belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran menggunakan dua jenis media, yaitu *PowerPoint* (PPT) dan video pembelajaran. Analisis difokuskan pada pengalaman subjektif siswa yang meliputi perasaan belajar, perhatian, keterlibatan, persepsi makna belajar, serta bentuk manifestasi kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung. Kebosanan dalam konteks pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan kurangnya minat siswa terhadap materi, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi penyampaian, variasi media pembelajaran, serta tingkat keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna.

Secara teoretis, persepsi merupakan proses individu dalam menerima dan menafsirkan stimulus yang berasal dari lingkungan belajar (Walgito, 2010). Dalam konteks pembelajaran, stimulus tersebut dapat berupa metode mengajar, interaksi kelas, maupun media pembelajaran yang digunakan guru. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ketika stimulus pembelajaran kurang variatif, siswa cenderung mengalami penurunan perhatian yang kemudian memunculkan kebosanan belajar. Sebaliknya, penggunaan media yang menghadirkan pengalaman visual dan auditif mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Hal ini sejalan dengan teori persepsi Robbins dan Judge (2017) yang menyatakan bahwa individu hanya memberikan perhatian pada stimulus yang dianggap menarik dan relevan dengan kebutuhannya. Media video menghadirkan stimulus yang lebih kaya dibandingkan PPT berbasis teks sehingga persepsi siswa terhadap pembelajaran menjadi lebih positif.

1) Perasaan, Perhatian, dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Materi Hikayat.

a) Perasaan Siswa terhadap Pembelajaran

Hasil angket menunjukkan adanya perbedaan respons emosional siswa terhadap penggunaan media PPT dan video dalam pembelajaran hikayat.

Tabel 1. Persepsi Perasaan Belajar Siswa

Indikator Perasaan	Media PPT	Media Video
Antusias mengikuti pembelajaran	Sedang	Tinggi
Perasaan bosan	Cenderung muncul	Rendah
Ketertarikan terhadap materi	Kurang stabil	Konsisten tinggi
Kenyamanan belajar	Cukup	Sangat nyaman

Berdasarkan hasil angket dan Wawancara sebagian siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan PPT tetap membantu memahami materi, tetapi kurang mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan. Tampilan slide yang didominasi teks membuat pembelajaran terasa monoton, terutama ketika guru lebih banyak menjelaskan tanpa adanya variasi aktivitas. Sebaliknya, media video menimbulkan respons emosional yang lebih positif. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih hidup karena mereka dapat melihat gambaran nyata cerita hikayat melalui visualisasi tokoh, latar, serta alur cerita.

Perasaan belajar memiliki hubungan erat dengan munculnya kebosanan akademik. Ketika siswa tidak memperoleh stimulasi emosional yang cukup, maka perhatian belajar cenderung menurun dan kebosanan lebih mudah muncul. Media PPT pada dasarnya berfungsi sebagai

media penyaji informasi, namun apabila desain slide kurang variatif dan terlalu berorientasi pada teks, maka siswa hanya berperan sebagai penerima informasi pasif.

Sebaliknya, video pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar multisensori. Kombinasi unsur visual, audio, dan narasi cerita memberikan rangsangan emosional yang lebih kuat sehingga siswa merasa terlibat secara psikologis dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan tingkat kebosanan siswa relatif lebih rendah dibandingkan penggunaan PPT.

Perasaan siswa merupakan bagian dari respon afektif yang muncul sebagai hasil dari proses persepsi terhadap stimulus pembelajaran. Menurut Walgito (2010), persepsi individu dipengaruhi oleh pengalaman emosional yang muncul saat menerima rangsangan tertentu. Media pembelajaran yang menarik mampu membentuk pengalaman emosional positif sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media video mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan PPT. Hal ini sejalan dengan pendapat Uno (2016) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kejenuhan siswa. Dengan demikian, perasaan positif siswa terhadap media video berkontribusi dalam menekan munculnya kebosanan selama pembelajaran hikayat berlangsung.

b) Perhatian Siswa terhadap Pembelajaran

Perhatian siswa selama pembelajaran menjadi indikator penting dalam melihat munculnya kebosanan belajar.

Tabel 2. Persepsi Perhatian Siswa

Indikator Perhatian	Media PPT	Media Video
Fokus belajar	Mudah menurun	Lebih terjaga
Konsentrasi	Tidak stabil	Stabil
Ketekunan menyimak	Rendah	Tinggi
Respons terhadap penjelasan	Terbatas	Aktif

Berdasarkan hasil angket dan Wawancara data menunjukkan bahwa perhatian siswa cenderung menurun ketika pembelajaran menggunakan PPT berlangsung dalam waktu lama. Beberapa siswa mengaku mulai kehilangan fokus, berbicara dengan teman, atau mengalihkan perhatian ke hal lain. Sebaliknya, penggunaan video membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran hingga akhir kegiatan belajar.

Perhatian belajar berkaitan langsung dengan desain penyajian materi. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan teks berpotensi menimbulkan kejenuhan kognitif. Siswa harus membaca sekaligus mendengarkan penjelasan guru secara bersamaan, sehingga beban kognitif meningkat.

Media video membantu mengurangi beban tersebut karena informasi disampaikan secara naratif dan visual. Siswa tidak hanya memahami materi melalui teks, tetapi juga melalui pengamatan langsung terhadap adegan cerita. Hal ini membuat perhatian siswa lebih stabil dan mengurangi kecenderungan munculnya kebosanan.

Perhatian merupakan komponen penting dalam proses persepsi karena individu cenderung memilih stimulus yang dianggap menarik dan relevan (Robbins & Judge, 2017). Media video menyediakan stimulus visual dan auditif secara simultan sehingga mampu mempertahankan fokus siswa lebih lama dibandingkan PPT berbasis teks.

Pendekatan Gestalt juga menjelaskan bahwa individu memahami informasi secara lebih baik ketika disajikan sebagai suatu kesatuan yang utuh (Vitello, 2023). Video menghadirkan cerita hikayat secara menyeluruh sehingga memudahkan siswa mengorganisasi informasi dan mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung.

c) Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Tabel 3. Persepsi Keterlibatan Belajar

Indikator Keterlibatan	Media PPT	Media Video
Partisipasi diskusi	Rendah	Tinggi
Respons pertanyaan	Terbatas	Aktif
Keinginan berpendapat	Kurang muncul	Meningkat
Interaksi kelas	Kurang hidup	Dinamis

Berdasarkan hasil angket dan Wawancara Siswa cenderung lebih pasif ketika pembelajaran menggunakan PPT. Interaksi kelas berlangsung satu arah, yaitu dari guru kepada siswa. Sebaliknya, pembelajaran menggunakan video mendorong munculnya diskusi karena siswa tertarik mengomentari isi cerita.

Keterlibatan belajar merupakan faktor utama dalam menekan kebosanan. Ketika siswa merasa menjadi bagian aktif dari pembelajaran, mereka memiliki motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar hingga selesai. Media video memberikan stimulus yang memancing rasa ingin tahu siswa sehingga interaksi kelas meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa kebosanan bukan

semata-mata disebabkan oleh materi hikayat, tetapi lebih dipengaruhi oleh bagaimana materi tersebut disajikan.

Keterlibatan belajar berkaitan dengan interaksi antara siswa, materi, dan lingkungan pembelajaran. Menurut Slameto (2015), keterlibatan siswa meningkat ketika pembelajaran mampu menarik minat dan memberi pengalaman belajar yang bermakna. Media video menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif sehingga siswa merasa menjadi bagian dari proses pembelajaran.

Temuan ini juga selaras dengan teori persepsi ekologis yang menyatakan bahwa persepsi terbentuk melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungan belajar (Zebrowitz, 2024). Video menghadirkan situasi pembelajaran yang lebih kontekstual sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses belajar secara langsung. Kondisi tersebut membuat tingkat kebosanan siswa menjadi lebih rendah dibandingkan pembelajaran menggunakan PPT.

2) Persepsi Makna Belajar Siswa dalam Pembelajaran Materi Hikayat

Persepsi makna belajar siswa dianalisis melalui lima indikator utama, yaitu kejelasan, kemudahan, penilaian terhadap pembelajaran, kualitas pembelajaran, serta kegunaan pembelajaran. Kelima indikator tersebut digunakan untuk melihat bagaimana siswa memaknai pengalaman belajar yang mereka rasakan selama pembelajaran materi hikayat menggunakan media PPT dan video.

Indikator Makna Belajar	Media PPT	Media Video
Kejelasan	Cukup jelas	Sangat jelas
Kemudahan	Sedang	Tinggi
Penilaian	Netral	Positif
Kualitas	Kurang variatif	Berkualitas
Kegunaan	Terbatas	Bermakna

a) Kejelasan Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket dan wawancara, siswa menyatakan bahwa penggunaan media PPT membantu mereka memahami struktur materi hikayat secara sistematis, seperti pengertian hikayat, ciri-ciri, unsur intrinsik, serta langkah-langkah analisis teks. Penyajian materi dalam bentuk poin-poin pada slide dianggap memudahkan siswa mencatat informasi penting. Namun demikian, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa pemahaman terhadap isi cerita hikayat belum sepenuhnya terbentuk hanya melalui PPT. Mereka masih memerlukan penjelasan tambahan dari guru agar mampu memahami alur cerita dan makna yang terkandung di dalamnya.

Berbeda dengan penggunaan PPT, media video dinilai mampu memberikan gambaran cerita secara lebih utuh. Siswa dapat melihat langsung visualisasi tokoh, konflik cerita, latar peristiwa, serta perkembangan alur cerita. Visualisasi tersebut membantu siswa memahami konteks cerita tanpa harus membayangkan secara abstrak melalui teks semata.

Kejelasan pembelajaran meningkat ketika informasi yang diterima siswa disajikan dalam bentuk representasi konkret. Pada pembelajaran menggunakan PPT, informasi lebih bersifat konseptual sehingga siswa harus melakukan proses interpretasi secara mandiri. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan memahami cerita hikayat yang menggunakan bahasa klasik. Sebaliknya, media video mampu mengurangi tingkat abstraksi materi karena siswa memperoleh pengalaman visual dan auditori secara bersamaan. Kehadiran gambar bergerak, dialog tokoh, dan narasi cerita membantu siswa membangun pemahaman secara langsung. Dengan demikian, video berperan sebagai media yang menjembatani kesenjangan antara teks sastra klasik dan pengalaman belajar siswa modern. Kejelasan materi yang meningkat turut berkontribusi dalam menekan munculnya kebosanan belajar.

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran visual membantu memperjelas pesan pembelajaran yang bersifat abstrak. Hikayat yang menggunakan bahasa lama menjadi lebih mudah dipahami ketika divisualisasikan melalui video. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan media dalam menghadirkan representasi konkret materi.

b) Kemudahan Pembelajaran

Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran materi hikayat menggunakan media video terasa lebih mudah dipahami dibandingkan penggunaan PPT. Siswa mengaku tidak perlu membaca teks secara berulang untuk memahami isi cerita karena informasi telah disajikan melalui visualisasi yang runtut. Sementara itu, pada penggunaan PPT, beberapa siswa merasa harus berusaha lebih keras untuk memahami isi hikayat, terutama ketika teks yang ditampilkan cukup padat.

Kemudahan belajar berkaitan erat dengan cara penyajian informasi. Video menyajikan materi secara bertahap melalui alur cerita yang kronologis sehingga siswa dapat mengikuti perkembangan cerita secara alami. Proses belajar berlangsung menyerupai aktivitas menonton yang familiar bagi siswa, sehingga mereka tidak merasa terbebani secara kognitif. Sebaliknya, pembelajaran berbasis PPT sering menuntut siswa membaca, mendengarkan penjelasan, dan

mencatat informasi secara bersamaan. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan beban kognitif siswa dan memicu munculnya rasa jenuh. Oleh karena itu, media video dinilai lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang mudah dipahami sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Kemudahan belajar berkaitan dengan cara informasi disusun dan disampaikan kepada siswa. Wahyuni, Murniatie, Siswiyanti, dan Maharani (2021) menyatakan bahwa bahan ajar yang disusun secara sistematis membantu siswa memahami materi secara terarah. Video menyajikan alur cerita secara bertahap sehingga proses pemahaman berlangsung secara alami tanpa menimbulkan beban kognitif berlebih.

c) Penilaian terhadap Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian yang berbeda terhadap kedua media pembelajaran. Penggunaan PPT dinilai cukup membantu dalam memahami konsep dasar materi, namun sebagian siswa menganggap pembelajaran menjadi kurang menarik apabila penyajiannya monoton. Sebaliknya, pembelajaran menggunakan video memperoleh penilaian yang lebih positif karena siswa merasa lebih tertarik dan menikmati proses pembelajaran.

Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi tidak terasa membosankan ketika mereka dapat melihat cerita secara langsung melalui media video. Penilaian siswa terhadap pembelajaran mencerminkan kualitas pengalaman belajar yang mereka rasakan. Penilaian positif terhadap media video menunjukkan bahwa pembelajaran yang menarik secara visual dan emosional mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka cenderung lebih fokus dan aktif mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang kurang variatif berpotensi menimbulkan persepsi negatif yang berdampak pada munculnya kebosanan akademik. Dengan demikian, variasi media pembelajaran menjadi faktor penting dalam membangun pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Menurut Uno (2016), pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa tertarik terhadap pembelajaran, persepsi positif terbentuk dan kebosanan akademik dapat diminimalkan. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting dalam membangun pengalaman belajar emosional siswa.

d) Kualitas Pembelajaran

Sebagian besar siswa menilai bahwa penggunaan media video memberikan kualitas pembelajaran yang lebih baik dibandingkan PPT. Video dianggap mampu menghadirkan

pembelajaran yang lebih hidup, komunikatif, dan kontekstual. Siswa merasa pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman memahami cerita secara menyeluruh. Sementara itu, PPT dinilai efektif untuk menyampaikan konsep, tetapi kurang memberikan pengalaman belajar yang mendalam.

Kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan materi, tetapi juga oleh keterpaduan antara media, metode, dan aktivitas belajar. Media video mampu mengintegrasikan ketiga aspek tersebut secara simultan. Visualisasi cerita membantu siswa memahami isi hikayat, sementara diskusi yang muncul setelah pemutaran video meningkatkan interaksi kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran meningkat ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses belajar secara aktif. Pembelajaran yang berkualitas mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan mengurangi kecenderungan siswa mengalami kebosanan.

Kualitas pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian antara tujuan, materi, dan media pembelajaran (Sanjaya, 2016). Video mampu mengintegrasikan unsur visual, auditif, dan konteks cerita secara bersamaan sehingga pembelajaran hikayat menjadi lebih bermakna dibandingkan penyajian teks melalui PPT.

e) Kegunaan Pembelajaran

Siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video lebih bermanfaat dalam memahami pesan moral dan nilai budaya yang terkandung dalam hikayat. Melalui video, siswa dapat melihat secara langsung perilaku tokoh serta konflik cerita sehingga nilai-nilai kehidupan menjadi lebih mudah dipahami. Sebaliknya, pada penggunaan PPT, pemahaman nilai moral lebih banyak bergantung pada penjelasan guru.

Kegunaan pembelajaran berkaitan dengan sejauh mana siswa merasakan manfaat nyata dari materi yang dipelajari. Ketika siswa mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media video membantu siswa mengaitkan cerita hikayat dengan pengalaman sosial dan budaya yang relevan dengan kehidupan mereka. Pembelajaran yang bermakna berperan penting dalam menurunkan persepsi kebosanan belajar. Siswa yang memahami manfaat pembelajaran cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi serta menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Nurgiyantoro (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran sastra bertujuan menumbuhkan apresiasi dan pemahaman nilai kehidupan. Visualisasi dalam video membantu siswa mengaitkan pesan hikayat dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran dirasakan lebih bermanfaat. Ketika siswa memahami kegunaan materi, persepsi kebosanan belajar cenderung menurun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai persepsi siswa terhadap kebosanan dalam pembelajaran materi hikayat menggunakan media PowerPoint (PPT) dan video pada siswa kelas X SMAN 8 Malang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa.

Dari aspek perasaan, perhatian, dan keterlibatan, penggunaan media PPT cenderung menimbulkan pembelajaran yang bersifat satu arah sehingga sebagian siswa menunjukkan gejala kebosanan seperti menurunnya fokus, kurangnya partisipasi, serta keterlibatan belajar yang rendah. Sebaliknya, penggunaan media video mampu meningkatkan antusiasme belajar, menjaga perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada aspek persepsi makna belajar, media video dinilai lebih unggul dibandingkan PPT. Video memberikan tingkat kejelasan materi yang lebih tinggi melalui visualisasi cerita, mempermudah pemahaman siswa terhadap isi hikayat, serta menghasilkan penilaian pembelajaran yang lebih positif. Selain itu, kualitas pembelajaran melalui video dianggap lebih kontekstual dan bermakna karena membantu siswa memahami nilai moral dan budaya yang terkandung dalam hikayat secara lebih konkret.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa bentuk manifestasi kebosanan siswa lebih banyak muncul pada pembelajaran menggunakan PPT, seperti kurang fokus, pasif, dan menurunnya motivasi belajar. Sementara itu, penggunaan video mampu meminimalkan gejala kebosanan karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa persepsi kebosanan siswa dalam pembelajaran hikayat tidak hanya dipengaruhi oleh materi pembelajaran, tetapi juga oleh desain media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media video sebagai variasi pembelajaran dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran sastra di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Elva Riezky Maharany, S.Pd., M. Pd. dan Bapak Helmi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- 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.
- Majid, A. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). California: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurdiyantoro, B. (2015). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, M. (2012). *Metodologi pembelajaran bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S., Murniatie, I. U., Siswiyanti, F., & Maharani, E. R. (2021). Bahan ajar telaah materi. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Winkel, W. S. (2012). *Psikologi pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Artikel ini disetujui pada tanggal Maret 2026

Pembimbing I

Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd

NPP. 151104199132222