

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dengan menggunakan film sebagai media. Peneliti menentukan sampel dan membentuk menjadi dua kelompok. Kedua kelompok penelitian baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen terdiri dari siswa yang seluruhnya memiliki skor rendah pada hasil *pretest*. Hasil *pretest* ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada dasar tingkatan skor yang sama. Hal ini penting dilakukan agar perubahan yang mungkin terjadi pada skor *posttest* dapat diasumsikan sebagai pengaruh dari perlakuan yang diberikan, bukan berasal dari perbedaan dasar tingkatan skor pada hasil *pretest*. Untuk itu, kedua kelompok dalam penelitian ini sudah berada pada dasar perhitungan yang sama, sehingga perubahan skor yang mungkin terjadi di kedua kelompok dapat dibandingkan.

Berdasarkan hasil *pretest-posttest* yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan masing-masing terdiri dari delapan siswa SMA Negeri 59 Jakarta didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1  
Data *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar

<b>Kelompok</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>Frekuensi <i>Pretest</i></b>	<b>Frekuensi <i>Posttest</i></b>
Kelompok Eksperimen	Tinggi	$198 \leq X \leq 228$	0	3
	Sedang	$167 \leq X \leq 197$	0	4
	Rendah	$135 \leq X \leq 166$	8	1
Kelompok Kontrol	Tinggi	$198 \leq X \leq 228$	0	1
	Sedang	$167 \leq X \leq 197$	0	3
	Rendah	$135 \leq X \leq 166$	8	4
Jumlah			16	16

Tabel 4.2  
Perbandingan Capaian Skor Per Dimensi

<b>Dimensi</b>	<b>Skor <i>Pretest</i></b>	<b>Skor <i>Posttest</i></b>	<b><i>Gain</i> Skor</b>
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	587	696	109
Tujuan-tujuan mengatur upaya	669	747	78
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	491	613	122
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	700	776	76

Masing-masing indikator motivasi siswa mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan. Indikator tujuan-tujuan mengarahkan perhatian meningkat dari 587 menjadi 696 dengan selisih skor 109, pada indikator tujuan-tujuan mengatur upaya juga mengalami peningkatan dari 669 menjadi 747 dengan selisih 78, sedangkan pada indikator tujuan-tujuan meningkatkan persistensi skor sebelumnya adalah 491 menjadi 613 dengan peningkatan sebesar 122, pada indikator terakhir tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan skor sebelumnya 700 meningkat menjadi 776 dengan selisih 76 poin.

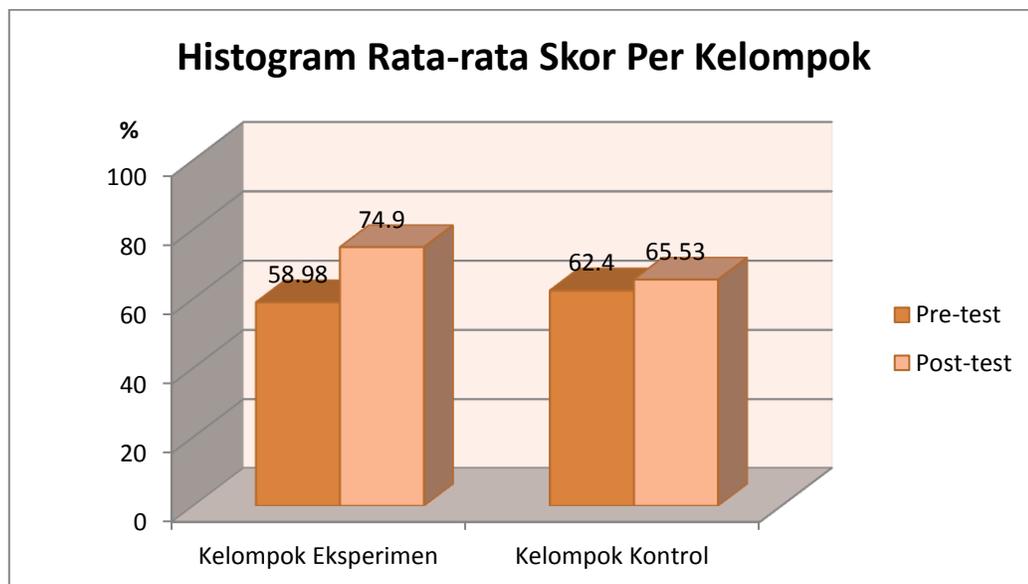
Tabel 4.3  
Rata-rata Capaian Skor

<b>Skor Rata-Rata</b>	<b>Skor Ideal</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>	<b>Peningkatan (%)</b>
Kelompok Eksperimen	252	148.6	188.8	15.92
Kelompok Kontrol	252	157.3	165.1	3.13

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada dua kelompok terdapat perubahan skor yang terjadi. Pada kelompok eksperimen, sebelum diberikan perlakuan, seluruh anggota berada pada kategori rendah. Rata-rata skor

sebelum diberi perlakuan sebesar 148.6. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata skor meningkat sebesar 40.2 mencapai 188.8.

Sedangkan pada kelompok kontrol, rata-rata skor sebelum perlakuan sebesar 157.3 dengan keseluruhan siswa berada pada kategori rendah. Kelompok kontrol ini tidak mendapatkan perlakuan seperti kelompok eksperimen, terdapat peningkatan skor sebesar 7.8 yaitu mencapai 165.1 pada kelompok ini.



Gambar 4.1

Histogram Rata-rata Capaian Skor Motivasi Belajar pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan histogram capaian skor motivasi terjadi perubahan persentase antara hasil *pretest* dan *posttest* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen hasil *pretest* sebesar

58.98%, setelah diberikan perlakuan meningkat sebesar 15.92% menjadi 74.9%. Sedangkan pada kelompok kontrol hasil *pretest* sebesar 62.4%. Pada kelompok kontrol ini tidak diberikan perlakuan seperti kelompok eksperimen, namun tetap terjadi peningkatan sebesar 3.13% menjadi 65.53%.

Pada hasil *pretest* yang dilakukan didapatkan persentase skor yang berbeda pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen berada pada persentase sebesar 58.98%, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 62.4%. Hasil *pretest* pada kelompok eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelompok kontrol. Maka dari itu, peneliti memutuskan memberikan perlakuan pada hasil skor yang lebih rendah sebagai kelompok eksperimen.

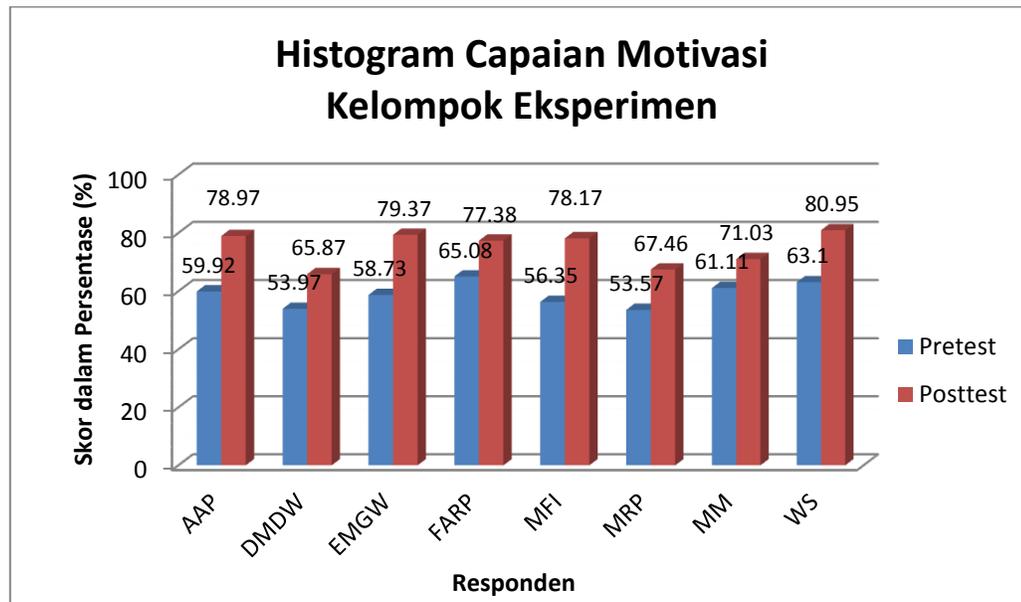
Hasil *posttest* juga terdapat perbedaan persentase antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen hasil *posttest* sebesar 74.9%, sedangkan kelompok kontrol sebesar 65.53%. Hasil *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selisih hasil *posttest* antara kedua kelompok sebesar 9.37%. Peningkatan pada kelompok eksperimen terjadi karena sebelumnya diberikan perlakuan/*treatment* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan seperti kelompok eksperimen.

Adanya perlakuan *cinematherapy* yang diberikan pada kelompok eksperimen sesuai kebutuhan mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa

karena dengan perlakuan itu siswa diajak memahami dan mengatasi masalahnya sendiri dari pengaruh film yang ditayangkan. Sedangkan pada kelompok kontrol, tidak diberikan perlakuan sehingga siswa tetap pada masalahnya tersebut.

Tabel 4.4  
Data Capaian Skor Motivasi Belajar

Kelompok	Skor Ideal	Nama	SKOR				
			<i>Pretest</i>	%	<i>Posttest</i>	%	Peningkatan
Eksperimen	252	AAP	151	59.92	199	78.97	19.05
		DMDW	136	53.97	166	65.87	11.9
		EMGW	148	58.73	200	79.37	20.64
		FARP	164	65.08	195	77.38	12.3
		MFI	142	56.35	197	78.17	21.82
		MRP	135	53.57	170	67.46	13.89
		MM	154	61.11	179	71.03	9.92
		WS	159	63.1	204	80.95	17.85
Kontrol	252	AR	166	65.87	173	68.65	2.78
		AA	150	59.52	206	81.75	22.23
		AL	152	60.32	143	56.75	-3.57
		CCR	166	65.87	174	69.05	3.18
		HFW	157	62.3	166	65.87	3.57
		JLT	160	63.49	143	56.75	-6.74
		LA	143	56.75	153	60.71	3.96
		ST	164	65.08	163	64.68	-0.4



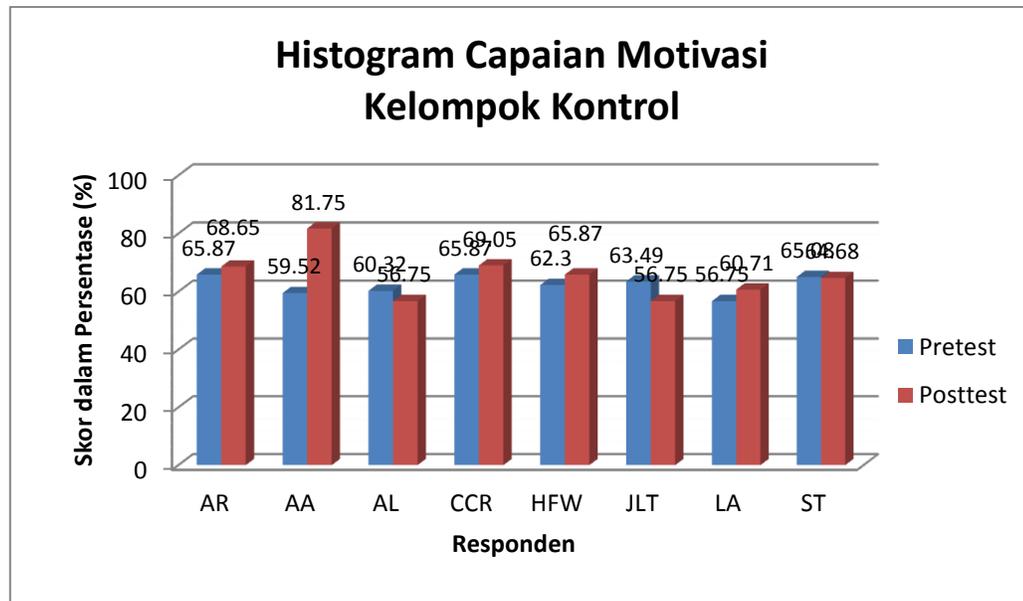
Gambar 4.2

Histogram Capaian Skor Motivasi Belajar pada Kelompok Eksperimen

Berdasarkan histogram capaian motivasi pada kelompok eksperimen terlihat bahwa terjadi peningkatan skor motivasi pada masing-masing responden. Capaian hasil skor motivasi dengan tiga siswa meningkat pada kategori tinggi (AAP, EMGW, WS), empat siswa pada kategori sedang (FARP, MFI, MRP, MM) dan satu siswa tetap pada kategori rendah (DMDW).

Satu siswa yang tetap berada pada kategori rendah (DMDW) walaupun mengalami peningkatan 11.9% namun masih berada pada kategori rendah. Kemungkinan hal ini terjadi disebabkan pada saat penerapan *treatment* yang dilakukan, responden terlihat mengobrol dengan anggota yang lain sehingga kurang fokus dalam sesi menonton film. Kemungkinan

lain juga disebabkan pada diri responden atau kesalahan peneliti yang kurang teliti dalam pelaksanaan prosedur penelitian.



Gambar 4.3  
Histogram Capaian Skor Motivasi pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan histogram capaian motivasi pada kelompok kontrol terlihat bahwa terjadi peningkatan skor motivasi pada lima responden (AR, AA, CCR, HFW, LA). Sedangkan tiga responden lainnya mengalami penurunan skor (AL, JLT, ST). Capaian hasil skor motivasi yaitu satu siswa meningkat pada kategori tinggi (AA), tiga siswa pada kategori sedang (AR, CCR, HFW) dan empat siswa tetap pada kategori rendah (AL, JLT, LA, ST). Dibandingkan dengan kelompok eksperimen sebelumnya yang seluruh respondennya mengalami peningkatan skor, terlihat bahwa kelompok kontrol

sebagian ada yang mengalami peningkatan dan sebagian lainnya bahkan mengalami penurunan. Hal ini dapat dijelaskan bahwa terjadi perbedaan perlakuan yang diberikan. Pada kelompok kontrol ini terjadi *sharing*, diskusi tentang motivasi yang mereka alami.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan skor pada masing-masing kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Perbedaan perlakuan pada kedua kelompok tersebut sengaja dilakukan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diterapkan pada kelompok masing-masing. Jika dilihat berdasarkan masing-masing dimensi motivasi, capaian skor pada masing-masing siswa pada kedua kelompok adalah sebagai berikut,

1. Capaian skor per siswa pada kelompok eksperimen

1) AAP

Tabel 4.5  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar AAP

Dimensi	Skor Ideal	Pretest		Posttest		Keterangan	
		Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	36	60	54	90	30	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	44	64.71	50	73.53	8.82	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	23	41.07	48	85.71	44.64	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	48	70.59	47	69.12	-1.47	Menurun

Berdasarkan data diatas, AAP mengalami peningkatan skor pada dimensi tujuan-tujuan mengarahkan perhatian, tujuan-tujuan mengatur upaya dan tujuan-tujuan meningkatkan persistensi. Namun, pada dimensi tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan AAP mengalami penurunan skor sebesar 1.47%. Peningkatan yang tinggi terlihat pada dimensi tujuan-tujuan meningkatkan persistensi yaitu sebesar 44.64%.

AAP mengaku kurang bisa fokus dalam kegiatan yang dilakukannya, seperti dalam belajar karena kegemarannya bermain *gameonline*. Hal tersebut menjadikan dia malas, dan sering lupa waktu untuk mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Ia juga mengatakan bahwa dirinya tidak pintar dibandingkan dengan teman-teman yang lain.

Pada sesi terapi menonton film, AAP terlihat kurang fokus karena sesekali dia melihat *gadget* yang dilimikinya. Dia terlihat beberapa kali mengobrol dengan DMDW yang berada di sebelahnya. Dia juga terlihat gelisah karena tidak leluasa bisa membuka *gadget* yang berada di saku baju.

## 2) DMDW

Tabel 4.6  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar DMDW

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	32	53.33	45	75	21.67	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	39	57.35	45	66.18	8.83	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	27	48.21	34	60.71	12.5	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	38	55.88	42	61.76	5.88	Meningkat

Berdasarkan data diatas, DMDW mengalami peningkatan pada seluruh dimensi motivasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi tujuan-tujuan mengarahkan perhatian yaitu sebesar 21.67%. Sedangkan peningkatan terendah terdapat pada dimensi tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan yaitu sebesar 5.88%.

Hal yang mengganguya, dia kurang memiliki semangat dalam belajar dan masih merasa kebingungan dalam menentukan karier setelah dia lulus sekolah. Pada sesi terapi, DMDW anak yang cukup antusias dalam pelaksanaan terapi yang dilakukan. Dia terlihat mengobrol dengan anggota

yang lain ketika terdapat adegan film yang membuat dirinya tertawa. Dia terlihat lebih bersemangat ketika sesi menonton film dibandingkan sebelumnya. Terkadang dia mengeluarkan celetukan-celetukan ringan terhadap beberapa bagian dalam film sebagai respon verbalnya yang membuat teman-teman yang lain tertawa dengan perkataannya tersebut. Sampai sesi menonton film selesai DMDW mampu mengikuti dengan baik dan lancar.

### 3) EMGW

Tabel 4.7  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar EMGW

Dimensi	Skor Ideal	Pretest		Posttest		Keterangan	
		Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	35	58.33	45	75	16.67	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	38	55.88	55	80.88	25	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	28	50	44	78.57	28.57	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	47	69.12	56	82.35	13.23	Meningkat

Berdasarkan data diatas, EMGW juga mengalami rata-rata peningkatan cukup baik pada semua dimensi motivasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi tujuan-tujuan meningkatkan persistensi yaitu sebesar 28.57%. Sedangkan peningkatan terendah berada pada dimensi tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan sebesar 13.23%.

Pada sesi pelaksanaan terapi, EMGW merupakan anak yang mampu mengikuti sesi terapi dengan baik. Dia mampu mengikuti sesi sesuai arahan dari peneliti sehingga tidak ada kendala dalam pelaksanaan. EMGW terlihat lebih pendiam dibandingkan dengan yang lain. Pada sesi menonton film EMGW terlihat sesekali berdiskusi dengan teman sebelahnya. Tidak banyak gerakan atau bahasa yang dia keluarkan pada sesi menonton film. Permasalahan yang ia alami adalah ketika dia belum mampu membagi waktu dalam segala aktivitas yang dijalani yang mengakibatkan kurang fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

## 4) FARP

Tabel 4.8

Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar FARP

Dimensi	Skor Ideal	Pretest		Posttest		Keterangan	
		Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	42	70	52	86.67	16.67	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	41	60.29	50	73.53	13.24	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	33	58.93	44	78.57	19.64	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	48	70.59	49	72.06	1.47	Meningkat

Berdasarkan data diatas, FARP juga mengalami rata-rata peningkatan pada semua dimensi motivasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi tujuan-tujuan meningkatkan persistensi yaitu sebesar 19.64%. Sedangkan peningkatan terendah terdapat pada dimensi tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan yaitu sebesar 1.47%.

FARP mengaku mudah terpengaruh teman-teman yang malas sehingga dia terbawa dalam keadaan itu. Pada sesi pelaksanaan terapi, FARP merupakan anak yang mampu mengikuti sesi terapi dengan baik dari arahan peneliti. FARP terlihat serius dalam menonton film. Dia menghayati setiap tokoh karena terlihat dari mimik muka senang, sedih, bersemangat

yang ditampilkan. FARP tidak terlihat mengobrol atau berdiskusi terhadap film yang sedang dia tonton. Dirinya hanya memperlihatnya mimik muka dari setiap alur cerita dalam film.

### 5) MFI

Tabel 4.9  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar MFI

Dimensi	Skor Ideal	Pretest		Posttest		Keterangan	
		Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	41	68.33	52	86.67	18.34	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	38	55.88	50	73.53	17.65	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	26	46.43	43	76.79	30.36	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	37	54.41	52	76.47	22.06	Meningkat

Berdasarkan data diatas, MFI mengalami peningkatan pada seluruh dimensi motivasi cukup baik. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi tujuan-tujuan meningkatkan persistensi yaitu sebesar 30.36%, sedangkan peningkatan terendah pada dimensi tujuan-tujuan mengatur upaya sebesar 17.65% dan selebihnya peningkatan juga terlihat tidak jauh berbeda dengan dimensi yang lain.

Pada sesi terapi, MFI merupakan anak mengikuti aturan dengan baik. MFI terlihat mengikuti semua alur cerita dengan lancar. Dia terlihat berbisik-bisik dengan salah satu anggota. Masalah yang dialami yaitu kegemarannya bermain *gameonline* menyebabkan dirinya menjadi merasa malas dalam mengerjakan tugas di sekolah, ketika diminta tolong orang tuanyapun dia malas, kurang berkonsentrasi dalam belajar di sekolah. Hal tersebut menyebabkan dirinya pesimis untuk mendapatkan peringkat yang lebih baik di kelasnya.

#### 6) MRP

Tabel 4.10  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar MRP

Dimensi	Skor Ideal	Pretest		Posttest		Keterangan	
		Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	32	53.33	41	68.33	15	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	39	57.35	44	64.71	7.36	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	27	48.21	39	69.64	21.43	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	37	54.41	46	67.65	13.24	Meningkat

Berdasarkan data diatas, MRP mengalami peningkatan pada seluruh dimensi motivasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi tujuan-tujuan meningkatkan persistensi yaitu sebesar 21.43%. Sedangkan peningkatan terendah pada dimensi tujuan-tujuan mengatur upaya sebesar 7.36%.

Pada sesi terapi, MRP sama seperti anggota yang lain dapat mengikuti semua sesi terapi dengan baik dari arahan peneliti. MRP terlihat diam tanpa berdiskusi dengan yang lain dan terlihat serius pada sesi menonton film. MRP mengaku jarang mendapatkan penghargaan dari orang tuanya misalnya pujian, sehingga menjadikan dirinya kurang percaya diri dan kurang memiliki semangat untuk berkegiatan di lingkungan sekolah. Itu juga yang membuat dirinya menjadi kurang bergaul dengan semua temannya di kelas.

#### 7) MM

Tabel 4.11  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar MM

Dimensi	Skor Ideal	Pretest		Posttest		Keterangan	
		Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	36	60	43	71.67	11.67	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	44	64.71	50	73.53	8.82	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	31	55.36	37	66.07	10.71	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	43	63.24	49	72.06	8.82	Meningkat

Berdasarkan data diatas, MM mengalami peningkatan pada seluruh dimensi motivasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi tujuan-tujuan mengarahkan perhatian yaitu sebesar 11.67%. Sedangkan peningkatan terendah terdapat pada dua dimensi yaitu tujuan-tujuan mengatur upaya; tujuang-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan sebesar 8.82%.

Hal yang mengganguya, dia memiliki cita-cita yang banyak namun dirinya masih kurang percaya diri akan kemampuan yang dimiliki. Pada sesi terapi MM merupakan anak yang sedikit mengeluarkan kata-kata, namun mampu mengikuti sesi terapi dengan baik. Ketika dalam pelaksanaan terapi dia terlihat kurang bersemangat dan menopang dagu dengan tangannya. Terlihat berbisik-bisik dengan salah satu anggota kelompok.

## 8) WS

Tabel 4.12  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar WS

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	36	60	48	80	20	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	45	66.18	53	77.94	11.76	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	35	62.5	47	83.93	21.43	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	43	63.24	56	82.35	19.11	Meningkat

Berdasarkan data diatas, WS juga mengalami peningkatan pada seluruh dimensi motivasi. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi tujuan-tujuan meningkatkan persistensi yaitu sebesar 21.67%, selebihnya juga terlihat tidak jauh berbeda dengan dimensi yang lain.

Pada sesi terapi, WS merupakan anak yang antusias dalam pelaksanaan terapi yang dilakukan. Dia suka menonton film. Ekspresi yang ditunjukkan juga sesuai dengan apa yang dia lihat dalam tokoh film yang sedang ditayangkan. WS mengaku masalah-masalah pribadi terkadang

membuat dirinya tidak fokus mengerjakan tugas-tugas. Hal itu mengganggu motivasi dirinya untuk mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.

2. Deskripsi capaian skor per siswa pada kelompok kontrol (tanpa perlakuan) yaitu,

1) AR

Tabel 4.13  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar AR

Dimensi	Skor Ideal	Pretest		Posttest		Keterangan	
		Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	38	63.33	41	68.33	5	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	47	69.12	44	64.71	-4.41	Menurun
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	34	60.71	39	69.64	8.93	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	47	69.12	49	72.06	2.94	Meningkat

2) AA

Tabel 4.14  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar AA

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	34	56.67	48	80	23.33	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	38	55.88	57	83.82	27.94	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	34	60.71	47	83.93	23.22	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	44	64.71	54	79.41	14.7	Meningkat

## 3) AL

Tabel 4.15  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar AL

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	37	61.67	35	58.33	-3.34	Menurun
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	43	63.24	39	57.35	-5.89	Menurun
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	32	57.14	30	53.57	-3.57	Menurun
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	40	58.82	39	57.35	-1.47	Menurun

## 4) CCR

Tabel 4.16  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar CCR

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	41	68.33	38	63.33	-5	Menurun
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	42	61.76	50	73.53	11.77	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	37	66.07	35	62.5	-3.57	Menurun
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	46	67.65	51	75	7.35	Meningkat

## 5) HFW

Tabel 4.17  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar HFW

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	38	63.33	42	70	6.67	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	41	60.29	40	58.82	-1.47	Menurun
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	31	55.36	33	58.93	3.57	Meningkat
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	47	69.12	51	75	5.88	Meningkat

## 6) JLT

Tabel 4.18  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar JLT

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	40	66.67	36	60	-6.67	Menurun
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	52	76.47	41	60.29	-16.18	Menurun
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	30	53.57	30	53.57	0.00	Tetap
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	38	55.88	36	52.94	-2.94	Menurun

## 7) LA

Tabel 4.19  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar LA

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	31	51.67	37	61.67	10	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	35	51.47	37	54.41	2.94	Meningkat
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	30	53.57	30	53.57	0.00	Tetap
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	47	69.12	49	72.06	2.94	Meningkat

## 8) ST

Tabel 4.20  
Tabel Capaian Skor Motivasi Belajar ST

Dimensi	Skor	Pretest		Posttest		Keterangan	
	Ideal	Skor	(%)	Skor	(%)	gain (%)	
Tujuan-tujuan mengarahkan perhatian	60	38	63.33	39	65	1.67	Meningkat
Tujuan-tujuan mengatur upaya	68	43	63.24	42	61.76	-1.48	Menurun
Tujuan-tujuan meningkatkan persistensi	56	33	58.93	33	58.93	0.00	Tetap
Tujuan-tujuan yang menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan	68	50	73.53	50	73.53	0.00	Tetap

### B. Proses Pelaksanaan *Cinematherapy*

Terapi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi konseli yang memiliki motivasi rendah. Konseli mengikuti tahapan kegiatan terapi sesuai dengan prosedur yang telah disepakati bersama dengan peneliti. Terapi ini dilakukan dalam beberapa sesi pertemuan sesuai dengan kebutuhan terapi. Persiapan pelaksanaan terapi dimulai dari pemberian *pretest*, pembentukan kelompok terapi dan perencanaan jadwal pertemuan di setiap sesi terapi. Jumlah sesi dan waktu di setiap sesinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan terapi.

Pada penelitian ini, terapi akan diberikan kepada delapan konseli pada kelompok eksperimen, yaitu AAP, DMDW, EMGW, FARP, MFI, MRP, MM dan WS. Proses terapi terdiri dari delapan sesi jadwal sebagai berikut:

Tabel 4.21

Tabel Pelaksanaan Kegiatan *Cinematherapy*

Pertemuan	Tanggal	Tempat
<i>Pretest</i>	20 Agustus 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 1	25 Agustus 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 2	26 Agustus 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 3	27 Agustus 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 4	01 September 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 5	03 September 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 6	07 September 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 7	08 September 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
Sesi 8	09 September 2015	SMA Negeri 59 Jakarta
<i>Posttest</i>	10 September 2015	SMA Negeri 59 Jakarta

Sesuai dengan perencanaan tersebut, proses *cinematherapy* dapat dijabarkan sebagai berikut:

## Asesmen

- a) Mengidentifikasi permasalahan dan menentukan tujuan dalam terapi

Pada tahapan ini awalnya peneliti memasuki kelas. Kemudian peneliti melakukan perkenalan awal. Menyampaikan maksud kedatangan dan tujuan bahwa peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah ini terkait motivasi dalam belajar siswa di SMA Negeri 59 Jakarta dan cara mengatasinya. Kemudian peneliti melakukan perkenalan singkat dengan mengabsen para siswa agar saling mengenal.

Selanjutnya peneliti menyampaikan bahwa akan meminta siswa untuk mengisi angket tentang motivasi dalam belajar. Peneliti menyampaikan bahwa masing-masing siswa diminta untuk mengisi angket sesuai dengan keadaan dirinya karena hasil angket ini akan dijaga kerahasiaannya. Jadi semua siswa tidak perlu khawatir dengan hasil angketnya. Kemudian peneliti menyampaikan bahwa hasil angket yang telah diisi tersebut akan diolah. Setelah semua siswa telah mengisi angket, peneliti mengucapkan terima kasih dan akan mempersiapkan untuk pertemuan berikutnya.

Berdasarkan hasil angket, maka siswa yang mendapatkan skor rendah nantinya akan mengikuti *treatment cinematherapy*

sebagai salah satu upaya dari layanan responsive untuk mengatasi kurang atau rendahnya motivasi dalam belajar.

- b) Menilai dan mengetahui konseli dari segi kemampuan, keingintahuan, kematangan, ketertarikan, kepentingan, kegiatan, aktivitas

Pada tahap asesmen ini, peneliti meminta anggota kelompok untuk menuliskan biodata, kelebihan serta kekurangan yang dimiliki sebanyak-banyaknya. Kemudian setelah selesai, peneliti menanyakan dan mendiskusikan hasil dari tulisan mereka. Dari hasil tulisan mereka, peneliti dapat melihat kemampuan, keingintahuan dan kematangan dari penulisan kelemahan dan kelebihan diri. Sedangkan wilayah ketertarikan, kepentingan, kegiatan dan aktivitas dapat dilihat dari biodata yang terlihat dari hobi, cita-cita.

- c) Menelaah kapasitas mental dan perkembangan konseli dalam memahami isi film, menangkap makna serta mengenali persamaan dan perbedaan antara konseli dan karakter

Pada tahapan ini, peneliti menanyakan kepada anggota tentang film-film yang pernah mereka tonton untuk memotivasi dirinya. Berdasarkan hasil diskusi ini, bahwa semua anggota mengaku belum pernah menonton film yang berhubungan dengan

motivasi. mereka lebih suka menonton film yang bertemakan tentang relasi atau hubungan remaja. Semua anggota menjawab tidak menonton film dengan tokoh dan alur yang disediakan melainkan menonton video-video motivasi dengan durasi paling lama lima menit oleh guru BK di sekolah. Dengan pertimbangan itu, maka peneliti akan memilih film dalam *setting* yang sama yaitu sekolah sehingga nanti remaja ikut mampu merasakan dalam sesuai dengan konteks belajar.

- d) Pertimbangkan isu-isu yang berkaitan dengan budaya, ras, etnis, status sosial, ekonomi dan gender

Tahapan ini peneliti lebih melihat latar belakang kehidupan yang dimiliki oleh anggota kelompok. Peneliti menanyakan dengan melakukan diskusi ringan agar anggota kelompok tetap nyaman. Peneliti dan anggota kelompok membahas tentang bagaimana para anggota menjalani hidup dengan latar belakang yang berbeda. Kegiatan ini dilakukan sebagai pertimbangan terhadap pemilihan film agar nantinya tidak menimbulkan rasa sensitif pada anggota kelompok.

Berdasarkan latar belakang yang dimiliki oleh anggota kelompok, didapatkann hasil bahwa setiap anggota kelompok berada pada keadaan ekonomi yang sama yaitu menengah ke atas. Sedangkan budaya, ras, etnis para anggota sebagian berasal

dari Jawa, Sunda dan satu berasal dari Bugis. Status sosial dan gender juga rata-rata pada keadaan yang sama karena masa remaja masih banyak dipengaruhi oleh lingkungan di sekolah.

- e) Konselor dapat menggunakan film yang sesuai, tepat dan cocok berdasarkan asesmen

Tahapan ini merupakan akhir dari tahap asesmen. Pada tahap ini peneliti sudah memiliki data anggota kelompok sehingga peneliti akan mempertimbangkan jenis film yang akan digunakan. Berdasarkan pertimbangan pada ahli, penelitian dan asesmen sebelumnya, maka peneliti memutuskan menggunakan film yang berjudul "Negeri 5 Menara".

#### 1. Sesi satu

Pertemuan pertama merupakan tahapan untuk pengenalan kelompok. Tahap ini, dimulai oleh peneliti dengan ucapan salam dan mengucapkan selamat datang sebagai bentuk penerimaan kepada anggota kelompok agar merasa nyaman. Pertama-tama peneliti menanyakan kabar dan kondisi kesehatan anggota. Seluruh anggota mengungkapkan bahwa kabarnya dalam keadaan baik dan sehat. Selain itu peneliti juga memastikan seluruh anggota kelompok telah hadir pada pertemuan ini.

Selanjutnya peneliti meminta anggota kelompok untuk memperkenalkan diri secara bergantian. Setelah perkenalan diri,

peneliti memeriksa kesiapan anggota kelompok. Ketika semua anggota telah siap, peneliti menjelaskan beberapa hal seperti apa itu *cinematherapy*, fungsi, tujuan, tata cara pelaksanaan, dan aturan yang akan disepakati bersama dalam kelompok. Setelah berdiskusi, seluruh anggota kelompok menyetujui aturan-aturan selama proses terapi berlangsung. Aturan tersebut yaitu,

- a. Setiap anggota harus menjaga rahasia apapun yang dibicarakan di dalam kelompok.
- b. Pada saat menonton film, tidak diperbolehkan melakukan aktivitas yang berlebihan sehingga dapat mengganggu anggota kelompok lain.
- c. Menghargai anggota kelompok yang sedang berbicara.
- d. Rileks dan santai namun fokus dengan kegiatan terapi.
- e. Anggota mengikuti kegiatan terapi hingga akhir pertemuan.

Setelah semua anggota sepakat mengenai aturan terapi, peneliti kembali mencairkan suasana dengan mengajak seluruh anggota melakukan permainan. “Lempar Bola Kertas” menjadi permainan yang dimainkan untuk mencairkan suasana serta mengakrabkan satu sama lain. Permainan ini menumbuhkan motivasi anggota kelompok untuk memikirkan dan melakukan

usaha yang akan mereka lakukan agar bola mencapai tempat tujuan yang telah disepakati.

## 2. Sesi dua

Peneliti memulai sesi kedua dengan memastikan apakah anggota kelompok sudah sarapan, dalam kondisi nyaman, dan pertemuan diadakan pada mata pelajaran BK. Peneliti juga memastikan bahwa anggota kelompok sudah siap dan bersedia melanjutkan sesi selanjutnya. Setelah semua anggota menyatakan telah siap untuk kegiatan hari ini peneliti melakukan apersepsi mengenai permasalahan berbagai motivasi yang sering anggota alami. Kemudian peneliti menyampaikan kepada anggota bahwa setiap orang tentu memiliki motivasi hanya saja bagaimana memelihara motivasi tersebut dapat terus ditanamkan dalam diri masing-masing. Setiap orang perlu berusaha untuk dapat mengelola dirinya agar mampu fokus pada kegiatan apapun yang sedang dijalani sehingga mampu mencapai target yang telah dibuat. Peneliti juga mengajak anggota untuk menganalisis faktor-faktor penyebab dari kurangnya motivasi menggunakan lembar kerja analisis faktor. Cara ini bertujuan untuk mengarahkan anggota menentukan strategi dalam meningkatkan motivasi.

Pada sesi selanjutnya, peneliti meminta anggota kelompok untuk rileks dalam setiap sesi agar dapat mengikutinya secara

maksimal dan tidak menjadi beban. Setelah itu peneliti meminta anggota menutup mata untuk menghembuskan napas panjang beberapa kali. Hal ini bertujuan agar semua anggota kelompok merasakan ketenangan dan kenyamanan. Anggota kelompok diarahkan untuk menikmati setiap proses yang dilakukan dalam terapi tersebut. Peneliti meminta anggota kelompok untuk melupakan sejenak hal-hal yang menjadi beban ketika proses terapi berlangsung.

### 3. Sesi tiga

Sesi tiga ini sama dengan sesi sebelumnya. Mula-mula peneliti melakukan pembukaan dengan ucapan salam dan berdoa. Kemudian mengkondisikan anggota agar siap dalam pertemuan ini. Ketika semua telah siap, peneliti mulai menyampaikan tentang terapi yang akan dilakukan oleh anggota yaitu *cinematherapy*. Lalu apa saja manfaat yang akan mereka dapat dari *cinematherapy*.

Selanjutnya konseli menyampaikan proses *cinematherapy* sehingga konseli dapat berpartisipasi sampai akhir.

### 4. Sesi empat

Pada sesi ini peneliti memilih film yang akan digunakan untuk terapi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *cinematherapy* terhadap peningkatan motivasi belajar anggota kelompok. Dengan demikian, peneliti memulai tahapan

*cinematherapy* dengan menayangkan film yang telah dipilih sebagai media dalam penelitian ini yaitu film yang berjudul “Negeri 5 Menara” yang berdurasi ± satu setengah jam. Film ini dipilih sebagai film terapi karena rujukan dari penelitian yang dilakukan oleh Sapiana dan Ledyanita Film ini diputar dalam waktu 1x45 menit terbagi dalam dua sesi karena keterbatasan waktu yang dimiliki dan tidak mengganggu para konseli dalam pelajaran selanjutnya.

Sebelum ditayangkan film, peneliti mengajak konseli untuk melakukan relaksasi fisik sejenak, yaitu dengan cara mengarahkan konseli untuk mengendorkan dan mengencangkan otot-otot tubuh secara berurutan sambil mengatur nafas. Relaksasi ini sangat dibutuhkan agar konseli mampu rileks dengan film yang ditayangkan. Selanjutnya peneliti meminta konseli untuk memilih posisi yang paling nyaman.

Setelah relaksasi fisik, kemudian peneliti mulai menayangkan film menggunakan proyektor yang tersedia dalam kelas. Peneliti menyesuaikan kecerahan tampilan film juga volume suara sehingga nyaman untuk konseli lihat dan dengar. Kemudian, saatnya masuk pada tahapan mengidentifikasi nama tokoh dan karakter yang ada pada film. Dalam tahapan ini konseli mulai mendalami dengan mengidentifikasi karakter tokoh dan

merefleksikan ke dalam dirinya. Penataan musik pada film juga sangat berpengaruh untuk mengembangkan emosi pada konseli. Bagaimana konseli membawa karakter tokoh film seolah-olah terjadi padanya. Musik pada film merupakan salah satu proses kognisi yang berpengaruh untuk memberikan sugesti ke dalam alam bawah sadar penonton. Kemudian peneliti melihat masing-masing ekspresi emosi pada konseli ketika menonton film. Para konseli sangat menikmati film yang ditayangkan, dan mereka juga diperbolehkan berdiskusi sesama konseli setelah film selesai. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk bertukar pendapat dan pikiran ketika konseli merasakan kejadian yang sama dan membawa emosi tokoh dalam film.

Semua ekspresi sesuai dengan apa yang ditampilkan para tokoh. Hal itu terlihat dari ekspresi tertawa dan tersenyum ketika terdapat adegan film yang lucu. Ketika terjadi konflik dalam film, konseli Mm, Ws, Emgw, Mrp terlihat begitu serius, ada juga Dmdw yang mengerutkan dahinya. Ketika terdapat adegan terharu Mm dan Ws matanya terlihat berkaca-kaca. Tidak ada kendala dalam penayangan film dari awal hingga film selesai.

## 5. Sesi lima

Pada tahapan ini peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang akan didiskusikan oleh para konseli. Pertanyaan-pertanyaan yang sering diajukan oleh konselor seperti:

- a. Apakah film dapat mempengaruhi kalian? Secara negatif atau positif?
- b. Apakah film memiliki pesan yang unik bagi kalian?
- c. Apakah kalian mengalami sesuatu yang meneghubungkan diri kalian dengan film yang ditonton?
- d. Apakah ada karakter yang menarik atau tidak menarik menurut kalian? Mengapa karakter tersebut menarik atau tidak menarik?
- e. Apakah film ini mengingatkan kalian terhadap sesuatu?
- f. Ceritakan mengenai karakter dalam film.
- g. Bagaimana perasaan karakter dalam film?
- h. Apakah masalah utama yang dialami oleh karakter dalam film?
- i. Bagaimana cara karakter menyelesaikan permasalahannya?
- j. Apakah ada solusi lain yang mungkin dapat digunakan oleh karakter?
- k. Bagaimana hubungan karakter utama dengan karakter lainnya?

Tahap ini merupakan tahap diskusi dalam kelompok, berbagi cerita serta pengalaman antar konseli sehingga para konseli terbuka dan mampu untuk membuat alternatif strategi yang akan mereka lakukan ke depan. Mereka mengambil makna dan nilai-nilai positif yang ada dalam film “Negeri 5 Menara”.

#### 6. Sesi enam

Pada tahapan ini, peneliti meminta konseli untuk menyampaikan pertanyaan yang telah mereka jawab dari film yang telah ditayangkan sebelumnya. Konseli menyampaikannya menggunakan bahasa mereka sendiri tanpa terpaku pada pertanyaan yang diberikan, mereka bebas untuk menyampaikan pemikiran, pendapat, atau bahkan mungkin saran dalam diskusi sebelumnya. *Feedback* dari masing-masing konseli memberikan dampak yang cukup baik.

Aap menyampaikan banyak hal yang didapat dari film yang ditayangkan. Film yang ditayangkan banyak inspirasinya. Ia suka dengan tokoh bernama “Baso” yang berasal dari Gowa (Sulawesi) karena memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mencapai cita-citanya dan membahagiakan neneknya. Tokoh lain bernama Alif adalah sosok yang patuh dengan orang tuanya sehingga diakhir cerita ia mampu mewujudkan cita-citanya menjadi seorang

jurnalis dan sekolah di Kairo Mesir. Semua karakter menarik karena memiliki karakter yang berbeda.

Selanjutnya, Dmdw menyampaikan bahwa tertarik pada tokoh Alif yang memiliki kesungguhan dalam belajarnya. Yang mungkin awalnya tidak suka masuk pesantren karena keinginan ibunya namun ia tidak ingin mengecewakan orang tuanya. Dmdw mengingat tokoh-tokoh bernama Randai teman Alif, Baso, Raja Lubis dan selanjutnya lupa dengan nama tokoh lainnya.

Kemudian, Emgw tertarik ketika bagian-bagian di dalam pesantren. Terlihat persahabatan antara Alif dengan lima temannya yang berasal dari daerah yang berbeda-beda. Ada Alif sendiri dari Padang, Baso dari Gowa, Atang dari Bandung dan ada yang berasal dari Medan. Ada juga dari Jakarta semua dengan dialek daerahnya masing-masing. Cerita film mengingatkannya untuk gigih, kerja keras, dan sungguh-sungguh dalam mencapai cita-citanya.

Lalu, Farp mengungkapkan ia senang dengan film yang ditayangkan. Sangat inspiratif sebelumnya, ia juga mengatakan jika ia memang belum pernah menonton film ini karena mungkin ini termasuk film beberapa tahun lalu. Ia ingin seperti tokoh-tokoh dalam film dan sukses di kemudian harinya.

Mfi mengungkapkan bahwa ia suka dengan tokoh Baso, terlihat dalam film jika ia yang menjadi menyemangat bagi teman-temannya yang lain. Ada bagian dalam film ketika Baso harus pulang ke kampung halamannya karena neneknya sakit. Baso memang tinggal hanya berdua dengan neneknya karena kedua orang tuanya telah meninggal dunia. Tokoh ustadz Salman yang juga menginspirasi diri, memiliki tanggung jawab yang tinggi dan motivator bagi para santrinya.

Mrp mengungkapkan kurang lebih sama dengan temannya yang lain. Tokoh-tokoh dalam film memiliki karakter yang berbeda namun *solid* antar teman. Ia mengaku suka ketika masing-masing mereka lulus dari pesantren dan mampu mewujudkan impiannya. "Man jadda wa jada" merupakan kalimat yang menjadikan para tokoh ini memiliki semangat yang tinggi. Mrp mengenal semua karakter tokoh namun sedikit lupa dengan tokoh tersebut.

Mm mengungkapkan jika ia menjadi lebih bersemangat. Bagian dari film yang ia sukai adalah ketika tokoh dalam film bekerja sama untuk membuat alat pengganti listrik karena di pesantren sering mati lampu dan berhasil dilakukan oleh mereka semua.

Ws mengungkapkan senang, dengan film yang ditayangkan. Ws mengatakan bahwa banyak makna yang dipetik dalam film ini.

Dari kerja keras, belajar dengan sungguh-sungguh, kerja sama, persahabatan, semangat tinggi. Ws menyukai semua tokoh karena tidak ada tokoh yang menyebalkan.

Peneliti mengambil kesimpulan dari jawaban-jawaban anggota di atas bahwa film yang ditayangkan menginspirasi mereka. Para anggota menjadi lebih bersemangat dari sebelumnya. Mereka menyadari bahwa dirinya harus memotivasi dirinya sendiri agar bersungguh-sungguh untuk mewujudkan semua cita-citanya. Rata-rata anggota juga menyampaikan bahwa mereka menyukai semua tokoh yang ada dalam film walaupun mereka tidak ingat semua nama tokoh dalam film. Anggota dianggap telah mampu mengidentifikasi semua karakter dalam film karena bisa menyampaikan dengan baik apa yang dapat diambil dari film tersebut.

#### 7. Sesi tujuh

Tahap ini dimulai peneliti dengan menanyakan keadaan masing-masing anggota. Peneliti mengajak anggota untuk mengingat kembali apa saja yang telah dilakukan pada sesi sebelumnya. Peneliti menanyakan perasaan pada masing-masing anggota terhadap terapi film yang telah mereka lalui dari sesi awal hingga akhir. Serta perubahan-perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah mengikuti terapi yang diberikan kepada mereka.

Masing-masing dari mereka mengatakan merasa antusias dalam mengikuti *cinematherapy* ini sebagai bahan hiburan di kelas juga mampu menginspirasi dirinya.

Lalu, peneliti menanyakan mengenai manfaat apa saja yang didapat anggota, seluruh anggota mengatakan bahwa saat ini mereka merasa memiliki semangat baru untuk mewujudkan cita-citanya dan meraih segala mimpi dengan pikiran yang positif dan menghargai hidup. Sebelumnya, masalah-masalah yang mereka hadapi selama ini dalam berbagai hal menjadikan mereka pesimis, pemalas, tidak bersemangat. Melalui kegiatan *cinematherapy* ini, mereka merasa lebih bersemangat dan optimis dengan segala tujuan yang ingin diraih.

#### 8. Sesi delapan

Tahap ini, peneliti meminta seluruh anggota membangun kembali hal-hal positif apa saja yang dapat ia lakukan setelah melakukan proses terapi. Harapan-harapan, strategi dan suasana baru dicoba untuk dihadirkan dalam pikiran anggota dengan membiarkan anggota untuk merenungi dalam beberapa saat. Mereka mengungkapkan bahwa film positif akan membawa kita sadar dengan perjuangan, kerja keras dan rasa syukur.

Terakhir, peneliti memberikan kesimpulan sekaligus bersama dengan anggota mengevaluasi keseluruhan sesi

*cinematherapy*. Setelah selesai, peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh anggota. Setelah semua selesai dilakukan, sesi *cinematherapy* ditutup oleh peneliti.

Proses dari *cinematherapy* ditujukan untuk mendatangkan perubahan-perubahan positif pada perilaku konseli. Selama proses pelaksanaannya delapan anggota kelompok cukup baik dalam mengikuti arahan dari peneliti. Respon-respon yang paling umum terlihat sepanjang proses terapi yaitu ekspresi atau mimik muka seperti tersenyum, tertawa, mengerutkan dahi, sedangkan gerak tubuh sering terlihat menopang dagu dengan tangan, mencondongkan badan ke depan dan mengubah posisi duduk. Secara umum anggota kelompok merasakan manfaat *cinematherapy* yaitu menginspirasi, menumbuhkan percaya diri, semangat, optimis, dan membuat tubuh lebih rileks.

Setiap anggota kelompok menunjukkan perubahan-perubahan tertentu sesuai dengan indikator yaitu sebagai berikut,

#### 1. AAP

AAP mengaku kurang bisa fokus dalam kegiatan yang dilakukannya, seperti dalam belajar karena kegemarannya bermain *gameonline*. Hal tersebut menjadikan dia malas, dan kurang bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Ia juga mengatakan

bahwa dirinya tidak pintar dibandingkan dengan teman-teman yang lain. Hal tersebut menyebabkan AAP mengalami rendahnya motivasi dalam dirinya. Melalui kegiatan *cinematherapy*, AAP mengaku dengan film dapat membuka pikirannya lebih positif. Dia juga terinspirasi untuk mencapai sesuatu harus bersungguh-sungguh dalam mengerjakannya dalam hal apapun itu. Dia juga mengatakan bahwa akan sedikit mengurangi untuk tidak berlebihan dalam bermain *gameonline* karena dirinya sadar bahwa dia telah diperbudak oleh *game* tersebut yang menyebabkan dirinya bermalas-malasan.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan meningkatkan persistensi mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan motivasi sehingga membangkitkan alam bawah sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi seseorang yang

kemudian mendorong seseorang untuk memotivasi dirinya dari kata-kata “man jadda wa jada”.

## 2. DMDW

Hal yang menggungunya, dia kurang memiliki semangat dalam belajar dan masih merasa kebingungan dalam menentukan karier setelah dia lulus sekolah karena saat ini ia sudah kelas XI. Itu membuat dirinya belum mengetahui yang harus ia lakukan, rencana yang harus dia buat, dan kemana karier yang ingin dicapai. Hasil dari *cinematherapy* yang DMDW dapatkan dia mengambil banyak pelajaran hidup dalam film yang ditayangkan. Dia menuturkan kalau dirinya tidak boleh putus asa dengan masalah yang dihadapi. Ia juga mengatakan bahwa dirinya harus punya rencana dan cita-cita agar lebih menghargai segala usahanya saat ini sebagai seorang pelajar. DMDW juga lebih bersemangat terutama belajar yang menjadi tujuannya agar mampu membahagiakan orang tuanya.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan mengarahkan perhatian mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan perjuangan dan kerja keras pada dirinya sehingga membangkitkan alam bawah sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa

penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi seseorang yang kemudian mendorong seseorang untuk memotivasi dirinya. Dia menyampaikan bahwa perjuangan Alif yang mengatakan “aku ingin kuliah di luar negeri, aku ingin belajar bahasa Inggris dan bahasa Arab dan menjadi jurnalis yang hebat”.

### 3. EMGW

Permasalahan yang EMGW alami ketika dia belum mampu membagi waktu dalam segala aktivitas yang dijalani yang mengakibatkan kurang fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan. EMGW terganggu sehingga dia sering lalai dan menundanya sampai batas waktu yang diberikan. Pada pelaksanaan *cinematherapy* yang diikuti, EMGW mengaku sadar karena selama ini dirinya selalu membuang-buang waktu dengan percuma. Dia terlalu asik bermain dengan teman-temannya sehingga mengabaikan tanggung jawabnya sebagai pelajar. EMGW mengatakan bahwa dia akan berusaha membagi waktunya agar lebih bermanfaat lagi. Dengan menonton film, dia mendapat banyak pelajaran untuk bersungguh-

sungguh dalam meraih cita-citanya. Dengan menonton film yang ditayangkan, dirinya juga menyadari untuk lebih menghargai waktu yang dimiliki.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan meningkatkan persistensi mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan isu-isu emosi diri sehingga membangkitkan alam bawah sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi pada kata-kata ustad Salman “siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil”

#### 4. FARP

Masalah yang dialami oleh FARP adalah pengaruh dari lingkungan teman-temannya. FARP mengaku dia mudah terpengaruh teman-teman yang malas sehingga terbawa menjadi anak yang

pemalas juga. Setelah melakukan proses *cinematherapy*, dia banyak melihat dan mengambil sisi positif bahwa hidup merupakan sebuah perjuangan. Ketika tidak diperjuangkan maka diri sendiri yang akan kalah bersaing dengan orang lain. FARP menyadari jika dia harus mampu memilah pengaruh positif dan negatif dari teman-temannya dan lebih bersikap asertif.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan meningkatkan persistensi mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan isu-isu emosi diri sehingga membangkitkan alam bawah sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi seseorang yang kemudian mendorong seseorang untuk memotivasi dirinya. kata-kata motivasi yang memotivasi dirinya yaitu “aku semakin sadar bahwa

inti hidup ini adalah kombinasi niat, ikhlas, kerja keras, doa dan tawakal”.

#### 5. MFI

MFI mengalami masalah dalam kegemarannya bermain *gameonline* sehingga menyebabkan dirinya menjadi malas dalam mengerjakan tugas di sekolah. Sama halnya seperti FARP namun berbeda pencetus masalahnya. Pada awal sesi menonton film, MFI mengaku belum tertarik dengan film yang disajikan karena terlihat biasa saja. Ketika sesi selanjutnya dia mengikuti hingga film selesai dia baru menyadari bahwa film yang disajikan banyak sekali makna yang dapat diambil. Dia mengatakan dengan melihat bagian demi bagian film yang direfleksikan ke dalam dirinya sendiri, dia menyadari bahwa ketika dia malas dia akan tertinggal dengan teman yang lain. Dia menyampaikan juga ketika ingin mencapai sesuatu harus berusaha dan berdoa serta meminta restu orang tua.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan meningkatkan persistensi mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Pada adegan film yang lain yang terkait dengan orang tua, dia teringat dan menyesal sering tidak patuh dengan orang tua. Dia menyadari jika orang tuanya sangat peduli dan sayang kepada anak-anaknya. “man jadda wa jadda”.

## 6. MRP

MRP mengaku jarang mendapatkan penghargaan dari orang tuanya misalnya pujian dan mendapat label sebagai anak nakal, sehingga menjadikan dirinya kurang percaya diri dan kurang memiliki semangat untuk berkegiatan di lingkungan sekolah. Itu juga yang membuat dirinya menjadi kurang bergaul dengan semua temannya di kelas. Hasil yang dia rasakan setelah mengikuti *cinematherapy* ini, dia menjadi memiliki semangat lebih dibandingkan sebelumnya karena isi di dalam film memperlihatkan kepadanya untuk tidak berputus asa. Dia mengatakan jika dia tidak sendirian, karena banyak teman-teman yang peduli dengan dirinya dengan menambah komunikasi dengan teman-temannya di kelas. Dia mengatakan jika sahabat dan teman itu merupakan orang yang penting dalam kehidupan karena bisa menolong kita dalam kesusahan. Film tersebut memperlihatkan solidaritas yang tinggi sehingga masalah berat memiliki jalan keluarnya.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan meningkatkan persistensi mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan isu-isu emosi diri sehingga membangkitkan alam bawah

sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi seseorang yang kemudian mendorong seseorang untuk memotivasi dirinya selama proses perkembangan remaja dan selanjutnya. “siapa yang bersabar akan beruntung, siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil”.

#### 7. MM

MM terganggu dengan karier yang akan dia pilih setelah lulus sekolah. Dia kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki. Dia menyampaikan masih belum tau ingin memilih karier yang mana. Berdasarkan arahan peneliti dan hasil dari *cinematherapy* yang dia ikuti, perlahan dia mencari kelebihan dan kekurangan yang dia miliki. Menyesuaikan dengan hobi-hobi yang senang dia lakukan. Hal tersebut untuk meningkatkan rasa percaya diri yang dia miliki dan memotivasi dia agar mengembangkan segala potensi yang dia miliki. Dengan demikian hal tersebut akan membuat MM akan mencari karier yang sesuai dengan kemampuan dirinya.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan mengarahkan perhatian mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan isu-isu emosi diri sehingga membangkitkan alam bawah sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi seseorang yang kemudian mendorong seseorang untuk memotivasi dirinya selama proses perkembangan remaja dan selanjutnya. “apapun bisa terjadi, ditambah doa dari kalian dan prasangka baik dari Tuhan”.

#### 8. WS

WS mengaku masalah-masalah pribadi terkadang membuat dirinya tidak fokus mengerjakan tugas-tugas. Hal itu mengganggu motivasi dirinya untuk mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Hasil dari *cinematherapy* yang dia rasakan adalah lebih menghargai dirinya dengan segala masalah-masalahnya. Dia melakukan hal-hal

yang lebih bermanfaat seperti melakukan hobi yang membuat hati senang. Dengan perasaan hati yang senang akan meningkatkan perasaan nyaman dan hal itu kemudian dia terapkan dalam belajar.

Berdasarkan instrumen motivasi, indikator tujuan-tujuan meningkatkan persistensi mengalami peningkatan paling tinggi diantara indikator yang lain. Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan isu-isu emosi diri sehingga membangkitkan alam bawah sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi seseorang yang kemudian mendorong seseorang untuk memotivasi dirinya selama proses perkembangan remaja dan selanjutnya. “Untuk bisa berprestasi, kita tidak boleh biasa-biasa saja. Harus mencari yang lebih baik dan berbeda”.

## C. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

### 1. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *Mann Whitney U-Test* yang dilakukan dengan menggunakan *Statistic Product and Service Solution 17.0 for Windows*, diperoleh data sebagai berikut,

	Skor
Mann-Whitney U	8.000
Wilcoxon W	44.000
Z	-2.522
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.010 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

Data menunjukkan bahwa perlakuan berpengaruh positif terhadap motivasi anggota pada kelompok eksperimen. Anggota pada kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan pun mengalami peningkatan skor, tetapi jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen, *gain* skor pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada *gain* skor pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS, nilai *Asymp. Sig* sebesar 0.012 yang berarti nilai probabilitas lebih kecil

dari nilai signifikansi  $\alpha$  0.05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak karena terbukti bahwa pemberian perlakuan *cinematherapy* dapat meningkatkan motivasi dan  $H_1$  diterima, yaitu terjadi peningkatan motivasi yang tinggi setelah diberikan perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh *cinematherapy* terhadap peningkatan motivasi siswa SMA Negeri 59 Jakarta.

## 2. Pembahasan

Uji hipotesis menunjukkan *cinematherapy* meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan hasil *pretest* terdapat enam belas siswa dengan motivasi yang rendah, dan delapan diantaranya diberikan *cinematherapy*. Perlakuan dari *cinematherapy* pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil terdapat tiga siswa yang meningkat pada kategori tinggi, empat siswa meningkat pada kategori sedang dan satu orang siswa tetap berada pada kategori rendah. Tidak berhasilnya satu orang siswa dalam meningkatkan motivasi dirinya dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal seperti kepribadian, intelegensi dan sikap.<sup>1</sup> Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi tingkah lakunya yang kurang fokus dalam pelaksanaan terapi. Pada faktor eksternalnya kemungkinan besar yang mempengaruhi yaitu lingkungan, pendidikan dan keluarga.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Wahjosumidjo, *Kepemimpinan dan motivasi*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2004), h. 44

<sup>2</sup> *Ibid.*

Misalnya saja lingkungan dan keluarga yang kurang kondusif sehingga siswa kurang nyaman dalam kondisi tersebut. Sedangkan kemungkinan faktor lain yang dialami pada saat *treatment* teknis pelaksanaan penelitian dan kelas tempat penelitian.

Sedangkan pada kelompok kontrol, terdapat satu siswa yang berada pada kategori tinggi, tiga siswa pada kategori sedang, dan empat siswa lainnya tetap dalam kategori rendah. Adanya peningkatan motivasi pada kelompok kontrol ini juga dapat dipengaruhi oleh dua faktor internal dan eksternal, diantaranya kesadaran diri, orang tua, budaya dan lingkungan yang kondusif sehingga membantu memotivasi diri siswa dari luar. Berdasarkan hasil dari perbandingan antara dua kelompok, disimpulkan bahwa siswa yang menerima perlakuan lebih mampu meningkatkan motivasi dirinya dan mendapat pengaruh positif dari proses kegiatan *cinematherapy*.

Melihat tugas perkembangan remaja diantaranya mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya dan mempersiapkan karir ekonomi.<sup>3</sup> Tercapainya tugas perkembangan tersebut ikut terjadi pada saat kegiatan terapi berlangsung. Proses terapi serta diskusi membantu siswa belajar untuk melihat permasalahan dari berbagai sisi yang berbeda. Siswa dilatih untuk

---

<sup>3</sup> Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Indonesia: Erlangga, 1980), h. 206

memecahkan masalahnya dengan mandiri setelah ia mendapatkan *insight* dari proses diskusi. Diskusi kelompok juga melatih siswa untuk berani mengungkapkan pendapat, *sharing* dan memberi masukan untuk meningkatkan motivasi diri. Ketika motivasi itu tumbuh dan terus berkembang maka secara berkala seorang remaja akan memiliki rencana masa depan dan tujuan dalam hidupnya.

Penelitian ini membuktikan bahwa film “Negeri 5 Menara” memiliki pengaruh positif terhadap motivasi siswa sesuai dengan pendapat dari Murty Lefkoe yang menyebutkan bahwa drama atau *movie* bisa meningkatkan kepercayaan diri atau motivasi karena dalam menghayati drama, penonton seperti mempercayai sepenuhnya pada drama.<sup>4</sup> Selain itu dari hasil refleksi kegiatan terapi yang telah dijabarkan sebelumnya, siswa merasa percaya diri, semangat serta optimis saat menonton film dengan mengelola pengalaman yang terjadi pada dirinya. Hal tersebut sesuai dengan teori Wolz dan Hesley bahwa film dapat memberikan pelepasan emosional yang sehat dengan mendiskusikan tema dan karakter dalam film-film populer yang berhubungan dengan isu-isu inti dari terapi.<sup>5</sup> Pengamalan pada saat menonton film dapat membangkitkan emosi dan menambah optimis

---

<sup>4</sup> F. Suleman, *Kegunaan Teknik Cinematherapy Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Remaja*. (2012), h. 20

<sup>5</sup> J.W, Hesley, *Rent two films and let's talk in the morning: sing popular films in psychotherapy, 2nd edition / J.W. Hesley, J.G. Hesley*, (New York, NY: John Wiley & Sons, Inc., 2001), h. 384

hidup serta mencerahkan pikiran.<sup>6</sup> Ketika seorang remaja mampu merencanakan masa depan hidupnya maka dia akan optimis untuk mencoba hal-hal positif sehingga mencapai keberhasilan dan aktualisasi diri dengan baik.

Dengan menggunakan film dalam situasi terapi, klien dapat terhubung secara emosional, kognitif, dan perilaku dengan karakter yang menunjukkan masalah motivasi yang mirip dengan mereka sendiri. *Cinematherapy* tidak hanya menyediakan kesempatan konseli untuk mengakui bahwa mereka tidak sendirian dalam menghadapi masalah-masalah tertentu, tetapi juga membantu mereka melihat bahwa orang lain telah mengatasi kesulitan yang sama, yang pada akhirnya membantu mereka memperoleh wawasan memecahkan masalah mereka sendiri.<sup>7</sup> Masalah yang dialami pada karakter film “Negeri 5 Menara” membawa para konseli untuk mengetahui bahwa mereka juga berada pada masalah yang sama, seperti kurangnya motivasi dalam belajar, malas untuk belajar, bingung dalam memilih karir ke depan. Pada film “Negeri 5 Menara” banyak adegan dan dialog yang mampu meningkatkan motivasi. kata-kata yang konseli anggap sebagai kata motivasi, “siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil (man jadda wa jada)”, “siapa yang bersabar akan

---

<sup>6</sup> E.S. Demir, *Cinema Therapy*, (Metu: State University Of Metu, 2007), h. 1

<sup>7</sup> Sharp C, *Cinematherapy: Metaphorically promoting therapeutic change*, (*Couns Psychology*: 2002), vol. 15(3), h. 269-276

beruntung”, “untuk maju dan berprestasi kita tidak boleh biasa-biasa saja tetapi harus mencari yang lebih baik dan berbeda”.

Proses yang terjadi dalam menonton film dapat diketahui dengan memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam sebuah film, menimbulkan kerja aktif dalam otak yang menunjukkan isu-isu motivasi terhadap emosi diri sehingga membangkitkan alam bawah sadar seseorang. Luapan emosi yang terjadi membawa penonton seolah-olah berada dalam alur cerita film tersebut. Seseorang akan merasa mengalami sendiri apa yang dirasakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan penggunaan simbol-simbol yang menjadi dasar sugesti oleh indra penglihatan yang memaknai arti dari symbol atau gambar. Kemudian alam bawah sadar mencoba mengkomunikasikan dengan alam sadar melalui imajinasi. Hingga titik akhir adalah menemukan maksud dari alur cerita film. Penemuan maksud dari film ini dapat menginspirasi seseorang yang kemudian mendorong seseorang untuk memotivasi dirinya selama proses penayangan film.<sup>8</sup> perkembangan remaja dan selanjutnya.

Hasil penelitian relevan yang telah dijelaskan sebelumnya oleh peneliti mengenai pengaruh *cinematherapy* terhadap masalah-masalah yang dialami siswa baik terhadap siswa SMK, MTs, remaja

---

<sup>8</sup> E.S. Demir, *Cinema Therapy*, (Metu: State University Of Metu, 2008), h. 2

dengan konsep diri rendah dan orang tua bercerai telah dibuktikan oleh peneliti bahwa *cinematherapy* menggunakan film “Negeri 5 Menara” juga dapat digunakan sebagai media terapi bagi siswa usia Sekolah Menengah Atas untuk meningkatkan motivasi.

Berdasarkan pembahasan di atas, *cinematherapy* dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sesuai karena siswa dengan motivasi yang rendah perlu dibantu dengan berbagi pengalaman hidup dan strategi yang dapat meningkatkan motivasi dirinya agar lebih optimis dalam hidup. Cara tersebut akan didapatkan pada proses *cinematherapy*. Namun seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi hasil dari *cinematherapy*, yaitu faktor-faktor dari dalam atau luar diri konseli sehingga adanya perbedaan dalam hasil yang didapatkan.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tidak luput dari kesalahan yang disebabkan oleh keterbatasan peneliti. Hal-hal yang menyebabkan ketidaksempurnaan ini sangat membutuhkan perbaikan-perbaikan selanjutnya. beberapa hal yang menjadi keterbatasan peneliti diantaranya yaitu:

1. Tidak semua anggota memiliki kegemaran menonton film dengan tema tertentu karena sampel yang dipilih hanya berdasarkan kategori motivasi rendah.

2. Waktu yang diberikan pihak sekolah terbatas sehingga pada sesi menonton film terpotong karena terbentur dengan jam pelajaran siswa selanjutnya yang dikhawatirkan akan mengganggu belajarnya dan membuat siswa kurang fokus.
3. Hasil penelitian ini hanya berlaku pada kelompok penelitian dengan situasi yang tercipta saat kegiatan berlangsung, tidak dapat digeneralisasikan kepada kelompok dan situasi lain.
4. Proses pelaksanaan *cinematherapy* yang dirasakan masih banyak kekurangan karena peneliti merupakan pemula dan sumber-sumber yang cukup sulit dicari.
5. Terdapat faktor internal dan eksternal pada motivasi dari responden yang tidak dapat dikendalikan oleh peneliti saat dilakukannya penelitian sehingga mempengaruhi proses terapi dan hasil *posttest* penelitian.