

Original Article

Bimbingan kelompok *cinema therapy* efektif meningkatkan perilaku prososial pada siswa SMPN 3 Waru

Benny Darliana Katulistianti Rukmana Sari^{1*)}, Ayong Lianawati²⁾

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*) Alamat korespondensi: Dsn. Banjar mlati RT 05 RW 18 Desa Pabean, Jawa Timur, 61253, Indonesia; E-mail:

bennydarliana15@gmail.com

Article History:

Received: 23/08/2020;

Revised: 02/09/2020;

Accepted: 18/09/2020;

Published: 30/09/2020.

How to cite:

Sari, B. D. K. R. & Lianawati, A. (2020). Bimbingan kelompok *cinema therapy* efektif meningkatkan perilaku prososial pada siswa SMPN 3 Waru.

Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 4(2), pp. 189–196.

DOI: 10.2653/terapeutik.42439.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2020, Sari, B. D. K. R. & Lianawati, A (s).

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menentukan efektivitas *cinema therapy* untuk meningkatkan perilaku prososial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji seberapa efektif penggunaan *cinema therapy* dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku prososial siswa yang rendah. Kombinasi antara desain penelitian pre-experimental menggunakan kelompok tunggal *pre test post test* digunakan dalam penelitian ini. Total populasi adalah 63 siswa yang berasal dari kelas 8D dan 8I serta total sampel yang diambil adalah 8 siswa. Proses analisis data menggunakan Uji Wilcoxon pada SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai W adalah sig. (0.018) <0.05 dimana nilainya lebih tinggi. Terdapat kenaikan mean 71.25 sebelum diberi perlakuan dan 75.88 setelah diberi perlakuan dimana terdapat kenaikan sebesar 6.1%. Perubahan perilaku menunjukkan bahwa siswa menjadi pribadi yang kooperatif dan inisiatif di dalam kelas. Kesimpulannya adalah *cinema therapy* efektif meningkatkan prososial perilaku siswa.

Keywords: Cinema Terapi, Konseling Kelompok, Prososial

Abstract: The goal of the research is to analyze the effectiveness of Cinema Therapy to increase Student Prosocial Behavior. The pre-experimental research method combine with Single Group Pre and Post-Test Design was used in this research. The population who joined the research were 63 students from grade 8D and 8I and got 8 samples by that. The collected data were analyzed using Wilcoxon test SPSS for Windows version 24.0 and the results of the W were sig. (0.018) <0.05, which means received. There is an increasing point of 71.25 before receiving treatment and become 75.88 after the treatment which has increased by 6.1%. Behavior transformation shows that the samples become cooperative and initiative in class. It concluded that Cinema Therapy is effective to improve Prosocial Behavior in students.

Keywords: Cinema Therapy, Group Guidance, Prosocial

Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial yang akan selalu berhubungan serta saling membutuhkan bantuan satu sama lain. Melalui fitrah manusia tersebut maka setiap manusia akan saling membantu satu sama lain dan saling peduli dengan sesama. Perilaku saling terhubung dan saling membantu inilah yang disebut dengan perilaku prososial. Menurut (Athur S & Emily S, 2010) perilaku prososial adalah sebuah label bagi perilaku-proilaku sosial yang kooperatif. Bentuk dari perilaku prososial ini bisa berupa bentuk fisik, material, maupun psikologis seperti persahabatan, empati, perilaku menolong, dsb. Setiap manusia mampu melakukan prososial namun ada perbedaan pada setiap individu yaitu persentase atau tingkatan perilaku prososial.

Sebagai makhluk sosial, siswa juga menjadi pelaku dan mempraktekkan kegiatan-kegiatan yang dikategorikan sebagai perilaku prososial, misalnya seperti murung di dalam kelas, menyendiri, sangat

pasif, tidak pernah berpendapat di muka kelas, tidak memperdulikan antar sesama jika ada teman atau guru kesusahan, tidak memiliki inisiatif, dan malas belajar. Hal ini menjadi kontradiktif, sebab sekolah dalam hal ini khususnya kelas bukan sebagai tempat 'setor muka' semata tapi juga sebagai tempat bertukar pikiran, ide, mencari jejaring baru, dan berkomunikasi antar sebaya yang paling dekat. Kelas menjadi suatu wadah yang menaungi beberapa individu. Bagi Guru BK kesadaran mengkondisikan kelas sebagai 'rumah' sangatlah penting. Iklim psikologis di dalam kelas penting dijaga sebab kestabilan kelas sedikit banyak berkontribusi pada perilaku siswa. Jika ada ketidaknyamanan di dalam kelas maka kecenderungan perilaku pasif pasti akan nampak. Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran penelitian ini.

Sebagai pelaku utama, siswa perlu dididik bagaimana menjadi makhluk sosial yang baik sebagaimana tugas dan perilakunya manusia. Sebagai wahana dunia nyata yang memfasilitasi siswa sebelum terjun langsung dan menjadi bagian dari masyarakat, sekolah perlu menumbuh-kembangkan keterampilan siswa pada bidang prososial. Seperti yang kita tahu bahwa keterampilan setiap individu siswa berbeda, baik *soft skill* dan *hard skill* mereka. Pun juga pada fakta tersebut jika dikaitkan dengan kemampuan prososial, maka tingkatan tiap siswa berbeda. Peneliti menduga hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti kultur masyarakat di kota-kota besar yang acuh pada lingkungan sekitar sehingga membuat individu tidak mau peduli dengan urusan individu lain. Perilaku inilah yang mereka 'rekam' lalu mereka terapkan dalam kehidupan di sekolah. Sebagai tambahan informasi, meski tidak melakukan penelitian di pusat kota Surabaya, Waru masih banyak dihuni oleh penduduk-penduduk asli kota besar yang bermukim di pinggir kota agar mendapat tempat tinggal dengan harga terjangkau serta tidak jauh dari tempat bekerja.

Sifat acuh yang tampak pada siswa kurang prososial dapat diindikasikan dengan perilaku anti sosial. Perilaku antisosial ini sendiri merupakan bentuk dari perilaku yang berlawanan dengan norma di masyarakat. Antisosial adalah perilaku negatif yang membahayakan orang lain di sekitarnya baik secara individu ataupun secara kelompok. Contoh perilaku yang tergolong pada antisosial seperti bersikap kasar, tawuran, minum-minuman keras dijalan yang mengganggu lingkungannya sekitar, penyalahgunaan narkoba, dsb. Penelitian untuk mengungkap perilaku prososial siswa ini menjadi penting disegerakan sebab usia remaja sangat riskan dengan fenomena baru tersebut. Penelitian tersebut dilakukan pada tingkatan SMP dimana usia siswanya berada pada rentang 13-16 tahun. Pada usia remaja adalah momentum dimana individu berada pada masa transisi dari anak-anak menuju kedewasaan, maka pengaruh lingkungan sangat kuat berperan. Lingkungan keluarga, sekolah, dan pergaulan menjadi payung penyebaran utama paham-paham baik dan buruk pada individu. Akan baik jika pengaruh baik yang diberikan, namun akan menjadi kurang tepat jika yang tersebar adalah paham negatif. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa paham buruk mudah sekali tersebar khususnya pada masa globalisasi seperti saat ini. Apabila perilaku tidak prososial tersebut terbawa oleh individu hingga dewasa, maka selain fitrahnya sebagai manusia tidak terpenuhi makan ketidakpedulian yang dipraktekkan akan mendatangkannya masalah sosial seperti konflik dan perilaku menyimpang lainnya. Tentunya sebagai guru, orang tua, maupun sebagai sesama manusia tidak mengharapakan hal tersebut terjadi.

Sebagaimana pemaparan sebelumnya sedikit mengungkap alasan penelitian, tujuan utama dari penelitian ini adalah mengungkap tingkat efektivitas *cinema therapy* terhadap perilaku prososial siswa. Peneliti yakin bahwa perilaku prososial siswa dapat ditanggulangi dengan baik. Mengingat usia siswa yang dijadikan sampel masih berada pada tingkatan remaja, peneliti membutuhkan pendekatan yang mudah mereka tangkap maknanya agar tujuan meningkatkan perilaku prososial siswa dapat tercapai. Melihat pertimbangan tersebut maka dipilihlah pendekatan menggunakan *cinema therapy*. *Cinema therapy* adalah pendekatan menggunakan film yang termasuk dalam kategori audio visual yang menyajikan tampilan verbal (suara/audio) dan non-verbal (gerak/visual). Mekanisme *cinema therapy* memperbaiki perilaku prososial siswa adalah dengan memberikan model perilaku melalui pesan yang terkandung dalam kisah film-film yang disajikan baik adegan tokoh-tokoh dan alur cerita, sehingga siswa memiliki pengalaman untuk mempelajari model perilaku baru tersebut. Setelah itu pengalaman belajar melalui model yang sudah didapat akan menstimuli perubahan perilaku sosial siswa sehingga terdapat peningkatan perilaku prososial. Hal tersebut merupakan proses kognitif yang perbedaannya akan tampak pada perubahan perilaku.

Menurut Arsyad, stimulus visual dapat membuahkan hasil lebih efektif untuk tugas yang berkaitan dengan ingatan atau aktivitas otak seperti mengingat, menghubungkan fakta dengan konsep, mengingat kembali, dan mengenali. Terkait dengan ingatan, menurut ahli lain hasil belajar akan lebih baik jika melibatkan ingatan yang berurutan. Hal ini merupakan salah satu bukti dukungan atas konsep *duo/coding theory* (Teori koding ganda) dari Pavio yang mengatakan bahwa ingatan manusia terdapat dua sistem, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal lalu menyimpannya dalam bentuk proposisi dalam bentuk gambar (tetap pada visual asli) dan yang kedua untuk mengolah gambar non-verbal yang kemudian diubah dan disimpan dalam bentuk proposisi verbal (Arsyad, 2016).

Menggunakan indera ganda untuk belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dan pendengaran memberikan dampak besar bagi siswa. Ada beberapa ahli yang memiliki pandangan yang sama dengan pandangan tersebut, perolehan hasil belajar melalui indera pengelihatan dan indera pendengaran sangat menonjol perbedaannya. Bugh menyatakan bahwa 90% hasil belajar siswa diperoleh melalui indera pengelihatan, 5% diperoleh melalui indera pendengaran, dan 5% lagi melalui indera lainnya (Nurjanah, 2016). Selain perkembangan usia siswa yang cenderung antusias dengan film, keuntungan penggunaan visual akan lebih *long term* berada di ingatan siswa. Fakta ini membuat peneliti memilih menggunakan *cinema therapy* sebagai pendekatan. Film sendiri ternyata memiliki fungsi yang tidak hanya untuk menghibur, namun juga memberikan nilai edukatif bagi penontonnya. Salah satu tujuan edukatifnya adalah guna meningkatkan kesehatan perilaku (Haeruddin, 2016). Dampak besar dari mengamati menurut ahli juga memberikan hal positif. Bandura berpendapat bahwa belajar dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan dapat pula diperoleh secara tidak langsung. Belajar yang tidak langsung didapat dengan mengamati tingkah laku orang lain sehingga kecakapan sosial tertentu bisa diperoleh dengan mengamati dengan mencontoh tingkah laku model yang ada (Corey, 2013).

Pada prakteknya *cinema therapy* diberikan pada *setting* bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bimbingan & konseling yang memungkinkan bagi para anggota kelompok mendapatkan informasi dari narasumber (konselor) yang berasal dari dinamika kelompok. Dalam praktek bimbingan kelompok, konselor akan membahas mengenai topik tertentu. Topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok adalah topik yang menunjang pemahaman kehidupan sehari-hari agar perkembangannya setiap anggota menuju hal yang positif sebagai pelajar dan sebagai seorang individu bermasyarakat. Menurut Prayitno dan Amti bimbingan kelompok adalah kegiatan yang bersifat informatif untuk sekelompok siswa guna membantu mereka menyusun rencana dan mengambil keputusan yang tepat (Prayitno & Amti, 2009). Winkel dan Hastuti mengemukakan bahwa bimbingan kelompok bertujuan untuk menstimulus perkembangan pribadi maupun sosial masing-masing anggota kelompok. Selain itu bimbingan kelompok berguna untuk meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok demi mencapai bermacam tujuan yang bermakna bagi para peserta (Winkel & Hastuti, 2010).

Penelitian menggunakan pendekatan *cinema therapy* dalam bimbingan kelompok dengan tujuan meningkatkan perilaku prososial siswa sebelumnya sudah pernah dilakukan. Penelitian tersebut juga terbukti memberikan hasil positif, seperti halnya penelitian oleh Brigham bahwa salah satu cara untuk meningkatkan perilaku prososial ini melalui penayangan model perilaku prososial melalui media terutama media *cinema therapy* (Dayakisni & Hidaniah, 2012). Selain itu penelitian pada tahun 2016 tentang *cinema therapy* dalam bimbingan kelompok diperoleh hasil analisis terdapat kenaikan rata-rata *pre-test post-test* dari 136,11 menjadi 161,22 (Sulistiyowati & Setiawati, 2016). Penelitian lain juga mengungkap keefektifan penggunaan *cinema therapy* pada perilaku prososial siswa dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap perilaku prososial pada kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata menjadi 97,82 yang sebelumnya memiliki rata-rata 73,12 (Haeruddin, 2016). Berdasarkan pemaparan sebelumnya mengenai penggunaan pendekatan *cinema therapy* terhadap perilaku prososial siswa dan bagaimana hasilnya, maka peneliti yakin bahwa perilaku prososial dapat ditingkatkan melalui *cinema therapy*.

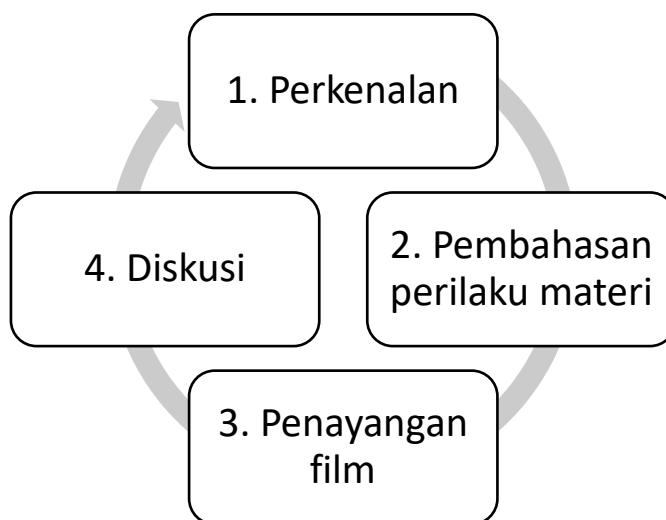
Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen. Desain penelitiannya adalah *One Group Pre-Test and Post-test design*. Jenis penelitiannya ini hanya menggunakan satu kelompok, sebagai pra-eksperimennya diberikan perilaku tanpa adanya kelompok pembandingan (Suryabrata, 2014).

T_1 X_t T_2

Gambar 1. Ilustrasi alur penelitian

Guna mendapatkan sampel, penelitian diawali dengan membuat kisi-kisi variabel penelitian yang kemudian divaliditas dengan diuji coba pada 63 siswa, dari 43 item yang valid hanya 28 item. Kisi-kisi indikator variabel adalah berbagi dan kedermawanan, kerja sama, menolong, serta kejujuran. Analisis validitas menggunakan *SPSS 24.0 for windows* dengan teknik korelasi *Alfa Cronbach*. Populasi yang digunakan erat kaitannya dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Populasi pada penelitiannya ini adalah siswa kelas 8D dan 8I SMPN 3 Waru sebanyak 63 siswa. Dua kelas ini diberikan angket *pre-test* untuk mengukur perilaku prososial siswa dan dikategorikan menjadi empat tingkatan sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah. Bagi siswa yang mendapat skor sedang dan rendah akan mengikuti *treatment* atau dipilih menjadi sampel penelitian. Metode pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. *Treatment* dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan rincian:



Gambar 2. Alur *treatment*

1. Pertemuan pertama yaitu dilakukannya perkenalan antar anggota kelompok tahap inisiasi kelompok,
2. Pertemuan kedua menjelaskan perilaku prososial kemudian membahas *cinema therapy*,
3. Pertemuan ke tiga menayangkan film. Setiap anggota kelompok mendapatkan lembar matriks tentang film yang sedang dilihat dengan mencatat apa yang telah diamati dari film tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan film “5 Elang” dan “Kung Fu Panda 3” dengan pertimbangan pada usia SMP anggota kelompok masih menyukai film yang genrenya tidak jauh berbeda dengan usia mereka seperti animasi dan film-film yang menonjolkan persahabatan.
 - a. Sedikit sinopsis 5 Elang bercerita tentang Baron, Aldi, Rusdi, Anton, Sindai. Baron siswa baru yang menutup diri dan tidak mau berteman dengan siapapun. Rusdi siswa yang aktif dan suka mencari teman. Ia mengajak Baron untuk mengikuti lomba pramuka karena regunya kurang satu orang. Namun sayangnya Baron menolak karena ia tidak menyukai pramuka dari dulu. Setelah itu ada surat edaran yang berisi tugas pada Baron agar mengikuti lomba pramuka tersebut. Singkat cerita ketika mereka sedang menjelajah di hutan, Rusdi dan Anton diculik. Baron

langsung memberikan informasi kepada teman temannya dan segera mengikuti kemana penculik tersebut membawa teman mereka. Anak-anak saling bekerjasama untuk menyelamatkan teman mereka. Aldi yang ahli berenang memutuskan untuk menyebrangi danau untuk memberitahukan kepada Pembina mereka bahwa teman temannya diculik sampai akhirnya mereka mampu untuk melawan penculik tersebut dengan strategi yang sangat baik. Karena kejadian tersebut Baron menjadi sangat menyukai pramuka dan teman-temannya.

- b. Film Kung Fu Panda 3 menceritakan tentang seekor panda yang menjadi salah satu master kungfu, ia bernama Po yang diberi tanggung jawab oleh Shifu untuk melatih teman temannya. Namun Po gagal karena ia tidak dapat mengajar teman-temannya dengan baik. Semua membuat Po menjadi patah semangat dan memilih untuk mengurung diri di rumah sampai akhirnya Kai (kerbau) yang mencuri *chi* kekuatan yang dimiliki oleh Oogway mulai datang ke dunia nyata dari dunia fana. Kai berusaha untuk membunuh Po yang di anggap sebagai titisan Oogway. Master kungfu yang lain berusaha memberitau Po bahaya mengancamnya. Akhirnya Kai bertemu dengan Po dan melawannya. Teman-teman Po dan keluarga panda yang lain datang untuk membantunya, sehingga akhirnya mereka saling membantu untuk melawan Kai sampai Kai kembali lagi pada roh Fana.
4. Pertemuan ke empat seluruh anggota kelompok memberikan penjelasan atas apa yang telah didapatkan dari film yang telah ditayangkan contoh perilaku prososial sekaligus menutup pertemuan bimbingan kelompok.

Hasil dan Diskusi

Setelah proses *cinema therapy* melalui dua film diberikan serta melalui proses diskusi bersama di dalam kelompok sehingga membentuk sebuah kognisi tentang perilaku baru, maka berikut adalah hasil analisis setelah *treatment* yang terangkai dalam 4 pertemuan dilakukan:

Tabel 1. Hasil Statistic Pre-test dan Post-test

	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pretest	64	78	71.25	4.683
Posttest	70	85	75.88	5.276

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2020

Berdasarkan tabel diatas dapat kita simpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata (Mean) pada variabel perilaku prososial yang sebelum diberikan *treatment* sebesar 71,25 sedangkan variable setelah diberikan *treatment* teknik *Cinema therapy* dalam Bimbingan Kelompok naik menjadi 75,88 atau mengalami kenaikan 6,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan mean sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Guna menganalisis apakah kenaikan 6,1 % tersebut masuk pada taraf signifikan yang ditentukan oleh rumus, maka proses selanjutnya adalah menganalisis menggunakan uji Wilcoxon dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Statistik Perhitungan Uji Wilcoxon

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test-Pre test	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	7 ^b	4.00
	Ties	1 ^c	
	Total	8	

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2020

Tabel 3. Hasil Inti Perhitungan Uji wilcoxon

	Post test – Pre test
Z	-2.371 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.018

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2020

Banyaknya skor dengan pelaksanaan teknik *Cinema Therapy* dalam bimbingan kelompok lebih besar daripada skor perlakuan sebelum dilakukan *treatment*. Berdasarkan hasil perhitungan sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel diperoleh Asymp. Sig=0,018. Perbandingan Asymp. Sig=0,018 < α = 0,05. Maka artinya penggunaan pendekatan *cinema therapy* efektif untuk meningkatkan perilaku prososial siswa di SMPN 3 Waru. Hipotesis diterima.

Bentuk perubahan perilaku setelah peneliti melakukan observasi lanjutan adalah para sampel memiliki kepedulian sosial di dalam kelas yang sebelumnya tidak nampak. Contoh perubahan perilaku yang nyata berdasarkan hasil pengamatan peneliti adalah sampel mau menolong guru membawakan barang, keterampilan kerja samanya meningkat, serta menjadi pribadi yang terbuka mau berteman dengan sebaya. Para sampel mayoritas juga menjadi lebih aktif berpendapat dan bersahabat di dalam kelas. Perlu digaris bawahi bahwa perubahan yang nampak tidak instan. Perilaku nampak pada seminggu setelah proses *treatment* dilakukan. Selain itu kemampuan setiap sampel berbeda. Dalam kurun waktu seminggu tidak semua sampel menunjukkan perubahan positif, namun seperti yang sudah ditekankan sebelumnya bahwa mayoritas atau hampir separuh sampel sudah menunjukkan perubahan perilaku.

Keberhasilan yang didapatkan pada penelitian ini tentunya didukung oleh beberapa faktor, diantaranya:

1. Media yang disajikan pada *treatment* mudah dicerna sampel sehingga maksud atau inti yang ditujukan bagi siswa terkirim dan diterima dengan baik. Dengan kata lain, usaha untuk memberikan model prososial melalui cerita yang dikemas pada film yang ditayangkan berhasil sehingga persamaan persepsi dapat terwujud. Wujud atau bukti dari persamaan persepsi tercapai yang maksud adalah adanya perubahan berupa kenaikan pada hasil pre-test dan post-test.
2. Proses penelitian tidak bertele-tele sehingga tertuju langsung pada poin dan tujuan penelitian. Sedikit waktu yang terbuang untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan penelitian. Hal ini selain disebabkan waktu yang tidak panjang, banyak kegiatan siswa yang harus dilakukan selepas proses *treatment* diberikan. Namun bukan berarti aktivitas yang lain mengganggu atau mengaburkan intisari penelitian. Sebab film-film memiliki kekuatan untuk berada diingatan untuk jangka waktu panjang, maka hasil *cinema therapy* tetap signifikan.

Selain keberhasilan, peneliti bukan berarti tidak menghadapi kendala dalam penelitian ini. Kendala yang ditemui adalah:

1. Pada prosesnya, sampel yang diambil dari dua kelas berbeda mengalami keterbatasan komunikasi sebab tidak ada kelekatan satu sama lain. Kendala ini tidak dibiarkan begitu saja oleh peneliti. Setiap pertemuan diberi *ice breaking* agar tercipta kondisi yang bersahabat. Namun, pengalaman teman satu kelas yang lebih kuat dan lama tidak bisa dibandingkan dengan pengaruh pertemuan selama *treatment* yang dilakukan oleh peneliti. Dengan kata lain, keterbukaan dalam kelompok selama *treatment* berlangsung tidak sekuat apabila dibandingkan dengan kekuatan keterbukaan dalam kelas.
2. Peneliti merupakan konselor muda yang belum memiliki banyak pengalaman, sehingga untuk penguasaan kelompok masih perlu untuk belajar lagi.
3. Kendala juga berasal dari waktu yang diperlukan. Pada saat *treatment* dilakukan bersamaan dengan kegiatan lain di sekolah sehingga konsentrasi dan fokus sampel terpecah.
4. Space ruang yang diberikan untuk proses penelitian dirasa kurang nyaman. Namun peneliti tidak bisa memaksakan sebab hal ini berhubungan dengan keterbatasan sekolah terkait infrastruktur.
5. Durasi film yang panjang membuat proses *treatment* lama dan susah berkompromi dengan kegiatan lain di sekolah.

Meski bertemu dengan beberapa kendala, melalui penelitian ini peneliti mampu mengungkapkan beberapa fakta, yakni:

1. Penelitian ini mampu membuktikan bahwa proses belajar dapat dilakukan dengan mengamati sebagaimana yang diucapkan oleh Bandura pada poin proses belajar.
2. Penelitian ini mampu menekankan bahwa penggunaan media terbukti memberikan kemudahan dalam persamaan persepsi antara pengantar dan penerima informasi. Dalam hal pembelajaran, pemberian media yang membantu pemahaman siswa sangat diperlukan agar siswa lebih memahami materi.
3. Melalui penelitian ini harapannya para pembuat film dapat banyak memberikan sisi edukatif pada setiap karyanya.

Simpulan

Sebagai seorang pendidik, Guru BK perlu menanamkan sifat-sifat dasar manusia berupa saling membutuhkan satu sama lain agar anak-anak kita tidak tumbuh menjadi orang yang tidak memiliki simpati dan empati pada orang lain. Penelitian ini membuka mata kita untuk mengingat hal-hal yang semakin terkikis oleh zaman, yakni hidup memanusiasikan manusia. Kini Guru BK mendapatkan ide baru untuk memberikan pelayanan melalui pendekatan yang lebih efektif untuk membantu siswa. Selain efektif, pendekatan yang bisa dicontoh sebagaimana yang ada pada penelitian ini (*cinema therapy*) juga meningkatkan rasa antusias siswa. Kedepannya, hendaknya Guru BK lebih kreatif dan lebih peka dengan kebutuhan siswa. Peneliti amat sangat membuka tangan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian ini menjadi penelitian yang lebih baik.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Allah SWT, Pak Subandowo, Pak Suhari, Pak Tio, Bu Ayong, Alm. Pak Boy, Kepsek dan seluruh jajaran guru SMPN 3 Waru, papa, mama, Rachmadani Dwi Susanto, teman-teman saya Badaq, Ainun, Imas, Dian, Dinar, Azizah, Tita, Dian, Azmil, Febri, Mita, Alfin, Fani, Cindy, Linda, kemudian kepada seluruh populasi beserta sampel yang terlibat pada penelitian, terima kasih sudah membantu menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Athur S, R., & Emily S, R. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Corey, G. (2013). *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Dayakisni, T., & Hidaniah. (2012). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Haeruddin, N. (2016). Penerapan pendekatan cinematherapy untuk meningkatkan perilaku prososial pada siswa Bosowa International School Makassar. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Universitas Negeri Makasar*. (2) 1, 41-48.
- Nurjanah, E. (2016). Pengaruh Media Film terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). *Tesis*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prayitno, & Amti, E. (2009). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulistiyowati, E., & Setiawati, D. (2016). Pemanfaatan Cinema Therapy dalam Bimbingan Kelompok untuk Pemahaman tentang Meningkatkan Perilaku Prososial Siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Menganti. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*.
- Suryabrata, S. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Winkel, W. S., & Hastuti, S. (2010). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
