

Edu Consilium: Jurnal BK Pendidikan Islam
Vol. 1 No. 2 September, 2020, hlm. 82 - 97

ISSN 2503-3417 (*online*)
ISSN 2548-4311 (*cetak*)



EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Muhammad Baihaki

Eqiebyhaqie2@gmail.com

¹ Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Jalan Raya Panglegur,
Pamekasan, Madura, Jawa Timur, 69371, Indonesia

Abstract
Keywords:

Group
Guidance;
Role Playing ;
Learning
Motivation.

This research was motivated by the lack of learning motivation among students. Due to this learning problem, students could not achieve learning goals and maintain their learning achievements. Based on it, there were two main focuses of this study: first, investigating students' motivation problems; and second, observing the implementation of group guidance with Role Playing techniques to increase students' motivation at MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan.

This research is a Classroom Action Research (CAR) with 2 cycle which aims to increase students' learning motivation. Research subjects were 10 students of class IX MTs. Pre-action interviews, observations and documentation were conducted prior to applying the CAR. After determining the research subjects, data were collected using a structured learning motivation questionnaire, observation, and interview method.

As a result, first through the questionnaire analysis, students were classified into medium category (3 students or 30%), low (5 students or 50%), and very low (2 students or 20%). Second, the implementation Role Playing techniques showed that in the first cycle, there were 80% students experienced development, 20% students did not develop yet with classification 2 students in the very high category, 4 students in the high category, 3 students in the medium category, and 1 student in the low category. Moreover, in the second, majority of students experienced a learning motivation development where 90% experienced permanent development with total of 7 students in very high category, 2 students were in high category, and 1 student was in moderate category.

Abstrak:
Kata Kunci:

Bimbingan Kelompok;
Role Playing ;
Motivasi Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, seorang siswa memerlukan daya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang di harapkan. Berdasarkan hal tersebut ada dua fokus yang menjadi kajian utama penelitian ini, yaitu: *Pertama*, mengamati gambaran motivasi belajar siswa dan *kedua* menerapkan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Subjek penelitian merupakan 10 siswa kelas IX MTs. Dalam metode pengumpulan data peneliti sebelum melakukan pra tindakan melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi, serta hasil IKMS yang dimiliki oleh guru BK. Kemudian aktivitas pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, observasi, dan wawancara terstruktur.

Hasil penelitian dalam pelaksanaan tindakan bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa *Pertama*, gambaran motivasi belajar siswa motivasi belajar siswa, Berdasarkan analisis data angket yang merupakan pra tindakan di ketahui bahwa dalam kategori sedang yaitu 3 siswa atau 30%, rendah 5 siswa atau 50%, dan sangat rendah 2siswa atau 20%. *Kedua*, Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I siswa yang mengalami perkembangan sebanyak 8 siswa atau 80%, yang tidak mengalami perkembangan 2 siswa atau 20%, dengan jumlah 2 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 4 siswa berada pada kategori tinggi, 3 siswa berada pada kategori sedang, dan 1 siswa berada pada kategori rendah. Pada siklus II siswa yang mengalami perkembangan sebanyak 9 siswa atau 90% dan yang mengalami perkembangat tetap 1 siswa atau 10% dengan jumlah 7 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 2 siswa berada pada kategori tinggi, dan 1 siswa berada pada kategori sedang.

PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia selalu dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sedangkan manusia yang berkualitas dilihat dari segi pendidikan telah terkandung secara jelas dalam tujuan Pendidikan Nasional. Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Syah, 2013: 10). Tujuan pendidikan merupakan seperangkat hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya sistem pendidikan sebagaimana disebutkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan itu sendiri adalah proses bimbingan manusia secara jasmaniah dan rohaniah. Artinya, setiap upaya dan usaha untuk meningkatkan kecerdasan anak didik berkaitan dengan kecerdasan intelegensi, emosi, dan kecerdasan spiritual. Anak didik dilatih jasmaninya untuk terampil dan memiliki kemampuan atau keahlian profesional untuk bekal kehidupan di masyarakat. Di sisi lain, keterampilan yang dimiliki harus semaksimal mungkin memberikan manfaat pada masyarakat, terutama untuk diri dan keluarga, dan untuk mencapai tujuan hidup di dunia dan di akhirat.

Berdasarkan Undang-Undang pendidikan tersebut, harus dilakukan kegiatan pembelajaran yang tujuannya untuk meningkatkan potensi dan mutu siswa. Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengelola proses pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal, kemampuan untuk menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan siswa atau antara siswa dan guru yang mencakup segi kognitif, efektif dan psikomotorik.

Sementara itu motivasi dan belajar saling mempengaruhi, Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan itu berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Omar Hamalik mengutip apa yang disebutkan oleh Mc Donald “*Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal*

reactions” (motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk mendapatkan tujuan). Motivasi siswa untuk belajar merupakan kecenderungan siswa untuk menemukan kegiatan akademik yang berarti dan berharga, serta mencoba untuk memperoleh manfaat akademik tambahan (Solichin, 2011: 139). Dari definisi tersebut dapat diketahui motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Selain motivasi, juga dikenal kebutuhan berupa kecenderungan-kecenderungan permanen dalam diri seseorang yang menimbulkan dorongan dan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Maslow, sebagai tokoh motivasi aliran humanisme, menyatakan kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya laten dalam diri manusia. Kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan fisiologis (sandang pangan), kebutuhan rasa aman (bebas bahaya), kebutuhan kasih sayang, kebutuhan dihargai dan dihormati, dan kebutuhan aktualisasi diri. Aktualisasi diri atau penghargaan, rasa memiliki, dan rasa cinta atau sayang, perasaan aman, dan tenteram merupakan kebutuhan fisiologis mendasar. Teori Maslow ini dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik, agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin.

Berdasarkan asalnya ada dua jenis motivasi yang dapat dikaitkan dengan kegiatan belajar yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu dengan tujuan memperoleh sesuatu yang lain (sebagai alat mencapai tujuan akhir). Motivasi ekstrinsik biasanya sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti hadiah dan hukuman. Motivasi intrinsik adalah keterlibatan motivasi internal dari individu untuk melakukan sesuatu yang berasal dari keinginannya sendiri (Solichin, 2011: 144). Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ada yang bersifat intrinsik yaitu timbul dari dalam diri siswa sendiri sesuai dengan kebutuhannya, dan ada juga yang bersifat ekstrinsik atau muncul karena adanya rangsangan dari luar diri siswa.

Berdasarkan yang terjadi di lapangan mengenai informasi dari Guru BK yang didapat peneliti menemukan fenomena pada sekolah MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Rek-Kerrek, Palengaan, Pamekasan yang berada dalam naungan pondok pesantren, bahwa siswa sering merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Hal itu dibuktikan dengan siswa yang kurang fokus terhadap materi yang diajarkan, saat ada materi siswa diam saja, banyak sekali siswa yang membolos, terlambat masuk kelas, meninggalkan kelas pada saat kegiatan

pembelajaran berlangsung. Informasi dari Guru BK diperkuat oleh guru wali kelas yang mengatakan bahwa siswa tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga banyak siswa mendapatkan nilai ujian sangat rendah. Sehingga banyak dari guru wali kelas merasa kecewa atas prestasi yang didapat oleh peserta didiknya, sehingga Pengasuh di pondok pesantren tersebut turut merespon permasalahan tersebut. Semua itu dapat dikatakan bahwa rendahnya motivasi siswa dalam belajar disebabkan beberapa faktor, diantaranya suasana ramai di kelas, dan lingkungan dan situasi belajar yang kurang kondusif.

Apabila rendahnya motivasi siswa untuk belajar tidak segera dapat penanganan dari Guru BK, maka akan mengakibatkan kegagalan dalam belajar dan hasil prestasi belajar yang tidak maksimal. Pemberian motivasi sudah dilakukan oleh Guru BK terhadap siswa seperti pemberian layanan klasikal, konsultasi, dan bimbingan lintas kelas guna meningkatkan motivasi belajar. Akan tetapi, upaya yang dilakukan tersebut tidak menghasilkan perubahan, banyak hasil belajar siswa masih di bawah rata-rata.

Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Sebagai salah satu teknik layanan BK, bimbingan kelompok mempunyai prinsip, kegiatan, dan tujuan yang sama dengan bimbingan lainnya. Perbedaannya hanya terletak pada pengelolaan, yaitu diselenggarakan dalam situasi kelompok.

Brewer berpandangan bahwa tugas pokok semua tenaga kependidikan adalah mempersiapkan siswa untuk mengatur berbagai bidang kehidupan sedemikian rupa sehingga bermakna dan memberikan kepuasan seperti bidang kesehatan, kehidupan keluarga, pekerjaan, bidang rekreasi, bidang pendalaman pengetahuan, dan bidang kehidupan masyarakat. Dengan demikian, bukan hanya ragam bimbingan jabatan yang diberikan, melainkan ragam bimbingan sangat bervariasi seperti bimbingan belajar, bimbingan rekreasi, bimbingan kesehatan, bimbingan moral, dan bimbingan perkembangan. Pada masa itu, hampir semua sekolah di jenjang pendidikan menengah mengelola suatu program bimbingan kelompok secara klasikal dengan memanfaatkan satuan/ kelompok siswa yang dibentuk untuk keperluan administrasi dan peningkatan interaksi siswa dari berbagai tingkatan kelas (*home room*). Dengan demikian, bimbingan kelompok adalah proses pemberian informasi dan bantuan yang diberikan oleh seorang ahli dalam hal ini konselor pada sekelompok orang dengan memanfaatkan teknik bimbingan kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu, tujuan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar yang positif.

Joyce dan Weill mendeskripsikan model pengajaran sebagai rencana atau pola yang direncanakan untuk membentuk kurikulum, mendesain mater-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di seting yang berbeda (Huda, 2013: 73). Bermain peran merupakan salah satu aktivitas penting bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dan kondisi kompleks yang sedang terjadi termasuk di lingkungan sekolah. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, peserta didik berusaha untuk menyelidiki dan pendapkan pengalaman yang kaya, baik dalam diri sendiri, orang lain, atau lingkungan di sekitarnya.

Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Esensi *Role Playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan masing-masing pelaku peran. *Role Palying* berfungsi untuk: 1) Mengekspolarasi perasaan siswa, 2) Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, 3) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan tingkah laku, dan 4) Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Metode *Role Playing* dapat membantu peserta didik untuk dapat belaku, berfikir dan merasakan apa yang dirasakan orang lain, menggambarkan situasi hubungan antar manusia secara realistik, dapat menghubungkan sejarah kehidupan untuk anak didik, mengembangkan daya imajinasi serta menumbuhkan perasaan dan emosi dalam belajar, memberanikan anak didik berhubungan dengan masalah-masalah kontroversial dengan cara realistis, dan berguna untuk mengubah sikap. Dengan kata lain, metode ini berupaya membantu individu terlibat dalam proses kelompok sosial melalui permainan peran. Para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Kemudian hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat membantu siswa untuk menghayati tokoh yang dikehendaki. Keberhasilan siswa dalam menghayati peran akan menemukan proses pemahaman, pengharagaan, dan identifikasi diri terhadap nilai-nilai.

Dengan adanya masalah tersebut siswa perlu mendapatkan perhatian khusus dari Guru BK dalam mengatasi masalah-masalah yang mengganggu motivasi dan prestasi siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memiliki prestasi yang baik serta mencapai tujuan dan perkembangannya. Alasan penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dengan melihat bahwa siswa dapat cepat terbuka terhadap orang lain, melatih siswa bekerja sama dalam kelompok, mengeksplorasi perasaan siswa, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan tingkah laku. Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan mengamati gambaran motivasi belajar siswa dan menerapkan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif karena penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian yang berusaha mengungkapkan keadaan yang bersifat alamiah (kenyataan) secara utuh. Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Atau penelitian ini menggunakan data-data yang tidak bisa diukur dengan angka secara pasti.

Sedangkan Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan cara melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong, 2016: 4-5). Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, peneliti mendapatkan keleluasaan dalam memilih dan menggali data. Maka dengan demikian data yang dikumpulkan dalam penelitian bersifat deskriptif yaitu berupa uraian-uraian kegiatan siswa.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). PTBK adalah suatu penelitian kolaboratif yang dilakukan melalui perencanaan, tindakan, pelaksanaan, dan refleksi untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar melalui bimbingan kelompok. PTBK digunakan karena merupakan salah satu strategi bagi konselor sekolah untuk memperbaiki layanan bimbingan dan konseling yang diselenggarakan di sekolah dan meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, peneliti hanya terfokus pada pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role*

Playing dalam meningkatkan motivasi belajar Siswa di MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan.

Desain PTBK yang digunakan ialah Model *Kemmis Mc Taggart*. Tahap pertama melakukan perencanaan yaitu menyusun langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. Peneliti melakukan koordinasi dengan pengamat untuk menyusun program kegiatan serta jadwal kegiatan seperti RPBK, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses tindakan, dan menyusun instrumen sebagai alat pengumpulan data.

Tahap kedua yaitu memberikan tindakan sesuai perencanaan, pada tahap tindakan ini adalah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan dilaksanakan sesuai jadwal yang sudah direncanakan.

Tahap ketiga adalah melakukan pengamatan atau observasi. Melalui observasi ini pengamat mengamati proses tindakan terhadap perilaku siswa dan mengumpulkan informasi tentang kelebihan dan kelemahan pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap terakhir membuat refleksi tentang hal-hal apa saja yang di dapat selama proses tindakan, hal apa saja yang menjadi kekuatan dan hal apa saja yang masih perlu ditingkatkan pada proses tindakan, dan melakukan diskusi dengan pengamat apakah tindakan tersebut sudah sesuai dengan apa yang sudah direncanakan, jika dalam tahap tersebut tidak sesuai dengan yang di harapkan maka peneliti akan melaksanakan siklus selanjutnya dengan perbaikan yang telah dilakukan.

Peneliti mendapatkan informasi dan data awal melalui Guru BK dan siswa sebelum mengumpulkan data penelitian di sekolah. Peneliti memanfaatkan dua sumber data, yaitu verbal dan non verbal. Data verbal (diperoleh secara langsung dari responden yaitu guru BK MTs. Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan) dan data non verbal (sumber data berupa dokumen, fenomena dan fakta yang ditemui di lapangan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* di MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan).

Observasi dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan sifat penelitian yakni dengan menggunakan observasi *non participant*. Hal ini dikarenakan peneliti tidak menjadi bagian dari masyarakat di MTs. Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan dan peneliti menjadi bagian dalam pelaksanaan bimbingan kelompok untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, dimana peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara tertulis berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada Kepala MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan, Koordinator dan guru BK MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan, dan peserta didik MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan. Sedangkan dokumentasi yang peneliti gunakan ialah berupa foto-foto, lembar observasi yang ditemui di lapangan serta tes/tindakan untuk memperoleh data hasil pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menilai apakah terdapat peningkatan dari siklus ke siklus.

Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan adalah Angket Motivasi Belajar dengan tujuan untuk mengukur tingkat motivasi siswa. Melalui angket motivasi belajar ini akan didapatkan gambaran mengenai perkembangan tingkat motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* di setiap siklus yang dilaksanakan dalam penelitian PTBK sehingga angket diberikan pada setiap akhir siklus.

Peneliti menggunakan angket tertutup, artinya responden menjawab dengan memilih alternatif jawaban yang sudah disediakan di lembar angket dengan memberikan tanda centang pada salah satu pilihan jawaban sesuai kondisi yang dialami. Angket yang disusun berupa skala likert dengan 5 pilihan jawaban meliputi Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Kriteria indikator keberhasilan peneliti berdasarkan analisa terhadap hasil jawaban Angket Motivasi Belajar, yaitu:

1. Subjek (siswa) berada pada kategorisasi peningkatan motivasi belajar berada kategori sedang, dengan kata lain tidak ada subjek (siswa) berada pada katagori di bawah sedang.
2. Jumlah subjek (siswa) yang mengalami upaya peningkatan motivasi belajar meningkat pada siklus I dan siklus II.

HASIL

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan, peneliti menyebarkan instrumen angket pada 10 subjek yang telah dipilih oleh peneliti dan wali kelas, guru mata pelajaran dan guru BK untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum melakukan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*. Guna mendapatkan data awal atau sebagai

pra tindakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa di MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan.

Langkah-langkah *Role Playing* (Bermain Peran)

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi permainan peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut (Yanto, 2015):

1. Persiapan dan Instruksi

- a. Guru memilih situasi atau masalah yang diangkat dalam permainan peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran dan masalah atau situasi familiar bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis;
- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan terbentuk interaksi yang baik;
- c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta permainan peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter pada saat briefing. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam permainan peran tersebut;
- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audien. Para audien diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam permainan peran. Untuk itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang

bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespon cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi permainan peran berdasarkan tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh pemeran.

2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi permainan peran. Sedangkan para audien berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b. Bermian peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi permainan peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud mengembangkan pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Secara singkat Corsini menyatakan bahwa permainan peran dapat digunakan sebagai: (a) alat untuk mendiagnosis, dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya; (b) media pengajaran, melalui proses "modeling" anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah; dan (c) metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peran, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru (Romlah, 2006: 99).

Evaluasi Permainan Peran

Siswa memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain

peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya. Daftar centang tersebut berguna untuk menentukan prinsip-prinsip yang mendasari strategi bermain peran serta langkah-langkah yang perlu dilakukan agar pelaksanaannya dapat berhasil dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan analisis data angket tersebut, yang merupakan pra tindakan diketahui bahwa dari 10 siswa memiliki motivasi belajar di atas katagori rendah. Dilihat dari tercapainya skor tingkat motivasi belajar siswa ada sebagian yang memiliki tingkat motivasi belajar dalam katagori sedang yaitu 3 siswa atau 30%, siswa memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 5 atau 50%, dan siswa yang memiliki motivasi sangat rendah sebanyak 2 atau 20%. Jadi dari analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa 10 siswa memiliki motivasi rendah, dengan nilai rata-rata skor 40% sehingga memerlukan tindakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan.

Tindakan pada siklus I dengan topik bimbingan “Meningkatkan Semangat Belajar” telah menunjukkan hasil bahwa sudah sebagian besar tingkat motivasi belajar telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pra tindakan dengan nilai rata-rata skor 80%. Siswa yang mengalami perkembangan pada siklus I sebanyak 8 siswa atau 80%, yang tidak mengalami perkembangan 2 siswa atau 20% dengan 2 siswa berada pada kategori sangat tinggi, jumlah 4 siswa berada pada kategori tinggi, 3 siswa berada pada kategori sedang, dan 1 siswa berada pada kategori rendah.

Tindakan pada siklus II dengan topik bimbingan “Tekun Menghadapi Tugas” dengan memperbaiki hasil siklus I, maka siklus II menunjukkan hasil berupa meningkatnya jumlah siswa yang mengalami perkembangan dengan nilai rata-rata 100%, siswa yang mengalami perkembangan pada siklus II sebanyak 9 siswa atau 90% dan yang mengalami perkembangan tetap 1 siswa atau 10% dengan jumlah 7 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 2 siswa berada pada kategori tinggi, dan 1 siswa berada pada kategori sedang.

Jika dilihat secara keseluruhan mengenai meningkatnya motivasi belajar pada saat sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan mengalami peningkatan sebesar 60%. Perkembangan terlihat dari nilai rata-rata skor motivasi belajar pada saat pra tindakan

dengan nilai rata-rata sebesar 40%, siklus I dengan nilai rata-rata 80% dengan peningkatan 40%, dan pada hasil akhir siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 100% dengan peningkatan 20%. Melihat hasil tindakan pelaksanaan dengan II siklus yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar menurut peneliti berhasil dilakukan dan hasil yang sudah diperoleh sudah cukup maksimal, sehingga peneliti tidak perlu lagi melakukan penelitian dan melanjutkan tindakan ke siklus selanjutnya.

Guru BK yang merupakan mitra pengamat dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar sangat memiliki pengaruh, hal ini terlihat pada saat pemilihan siswa yang akan dijadikan subjek dalam penelitian tindakan, sehingga peneliti mendapatkan gambaran mengenai kondisi siswa. Selain itu guru BK juga membantu dalam upaya mengevaluasi pada setiap tindakan, serta memberikan masukan pada peneliti terhadap keseluruhan program tindakan yang dilaksanakan dengan wawancara.

Layanan bimbingan kelompok dengan tehnik *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar di MTs Mambaul Ulum batu Gungsing dengan tujuan agar siswa terlibat aktif, bersemangat, dan termotivasi. Bukan hanya sebagai pendengar dalam pelaksanaan bimbingan. Pada siklus pertama yang dilaksanakan, pada awalnya tampak siswa tidak bersemangat untuk mengikuti kegiatan. Namun pada akhirnya terlihat aktif dan bersemangat, apalagi pada saat kegiatan *Role Playing* berlangsung. Hal itu tidak lepas dengan apa yang direncanakan oleh peneliti dalam merancang program kegiatan, agar memberikan manfaat sehingga siswa tidak merasa bosan.

Pada dasarnya, motif merupakan pengertian yang melingkupi penggerak. Alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia itu berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif. Juga tingkah laku yang disebut tingkah laku secara refleks dan yang berlangsung secara otomatis mempunyai maksud tertentu meskipun maksud itu tidak disadari oleh manusia.

1. Motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi. Perubahan-perubahan yang menyertai motivasi-motivasi dimulai dengan perubahan-perubahan tertanam dalam diri organisme.;
2. Motivasi berkaitan dengan timbulnya afektif, yang semula berupa ketegangan kejiwaan dan berlanjut dengan adanya suasana emosi dan pada akhirnya menimbulkan perilaku yang bermotif. Gejala kejiwaan itu dapat dilihat secara langsung tapi ada juga yang tidak dapat dilihat dengan langsung. Gejala kejiwaan itu terlihat

misalnya ketika seseorang yang aktif belajar, karena yakin akan diberi hadiah oleh guru atau orang tuanya;

3. Motivasi ditandai dengan adanya reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang yang mempunyai motivasi menunjukkan respon-respon yang mengarah pada satu tujuan.

Dalam perspektif kognitif, motivasi yang lebih signifikan dari siswa adalah motivasi intrinsik karena lebih murni dan langgeng serta tidak tergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain. Motivasi siswa dalam belajar sangat penting, mengapa agar ia dapat senang hati untuk mendorong aktivitas belajar. Tanpa motivasi yang baik tentunya akan sulit bagi seorang siswa untuk menjadi pandai, sebaliknya tanpa motivasi siswa akan kurang semangat untuk belajar bahkan tidak mau belajar sama sekali atau meninggalkan bangku sekolah. Sementara itu, karakteristik motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Minat dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan menampakkan minat yang besar untuk belajar. Siswa akan tertarik dengan pelajaran-pelajaran yang diterima di sekolah dan selalu berusaha mempelajarinya kembali. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan minat yang besar terhadap berbagai macam ilmu pengetahuan serta senang mencari cara memecahkan masalah seperti halnya soal-soal pelajaran;
2. Konsentrasi terhadap pelajaran. Konsentrasi yang penuh terhadap pelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas akan membawa pengaruh yang positif dalam mencapai hasil belajar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan senantiasa mengkonsentrasikan pikirannya pada pelajarannya di sekolah, konsentrasinya tidak terpecah pada hal-hal di luar sekolah;
3. Ketekunan dalam belajar. Ketekunan dalam belajar sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang baik. Siswa yang memiliki ketekunan dalam belajar tidak mudah merasa putus asa ketika mendapat kegagalan dalam proses belajar. Salah satu karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah dimilikinya ketekunan dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi menunjukkan adanya ketekunan dalam belajar serta tidak mudah putus asa dalam hal belajar.

Ada beberapa siswa di kelas IX yang memiliki masalah dalam motivasi belajarnya, hal itu dapat dilihat dari nilai UTS dan hasil IKMS (Identifikasi Kebutuhan Masalah Siswa) yang dimiliki oleh guru bimbingan dan konseling. Selain itu, guru BK melaksanakan

bimbingan berdasarkan pada hasil IKMS, kemudian guru BK melakukan kunjungan rumah untuk melakukan kerja sama dengan orang tua siswa dalam memantau kegiatan belajar siswa di rumah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

1. **Faktor Keluarga.** Pengaruh orang tua dapat berupa pemberian latihan dan contoh perbuatan belajar, keakraban orang tua dan anak serta kesesuaian antara harapan orang tua dan kemampuan anak. Orang tua yang mempunyai pengaruh yang baik akan menimbulkan persepsi yang positif dan menumbuhkan semangat dan motivasi untuk belajar;
2. **Faktor sekolah atau lingkungan sekolah.** Suasana di sekolah juga penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembentukan motivasi belajar di sekolah ditentukan oleh guru, karyawan, sekolah dan lingkungan sekolah. Penyediaan fasilitas yang diperlukan juga akan sangat membantu pembentukan motivasi belajar siswa, seperti perpustakaan dan laboratorium. Adanya persepsi yang positif terhadap lingkungan (fisik dan sosial) akan memudahkan siswa belajar dengan baik karena lingkungan dianggap dapat memberikan dukungan terhadap proses belajar;
3. **Faktor masyarakat.** Usaha membangkitkan motivasi belajar juga menjadi tugas pemerintah dan masyarakat. Misalnya dengan mengadakan taman bacaan/ perpustakaan dengan koleksi referensi yang bermutu, penyelenggaraan pendidikan praktis di televisi dan sebagainya.

SIMPULAN

Tingkat motivasi belajar siswa di MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan mengalami peningkatan setelah mendapatkan tindakan sebanyak 2 siklus yaitu kategori sangat tinggi atau sangat baik. Faktor-faktor yang mempengaruhi meningkatnya motivasi belajar siswa, yaitu siswa sudah memiliki pemahaman dasar dari setiap tindakan yang diberikan, sehingga siswa dapat memunculkan keinginannya untuk lebih semangat dalam belajar dan memiliki kesadaran atau dorongan dalam menerima suatu pelajaran yang didapatkan. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar secara signifikan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing, Palengaan, Pamekasan. Faktor penunjang terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap kegiatan bimbingan, yaitu karena adanya kesesuaian antara topik bimbingan dan motivasi belajar; dan teknik *Role Playing* yang

dikemas secara menyenangkan dan berkesinambungan sesuai kebutuhan siswa. Faktor pendukung adalah dukungan dari guru bimbingan dan konseling yang merupakan pengamat dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Basri, Hasan (2009). *Filsafat Pendidikan Islam*. Lingkar Selatan: CV Pustaka Setia.
- Uno, Hamzah B. (2006). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sholichin, Muchlis. (2011). *Psikologi Belajar*, Surabaya: Pena Salsabila.
- Romlah, Tatiek. (2006). *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hartina, Siti. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pusaka Pelajar Offset.
- Moleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.