

EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI PESERTA DIDIK *UNDERACHIEVER*

Mochamad Abdul Azis Amir
mochamadabdulazis7@gmail.com

*Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia*

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* yang ditandai dengan kondisi tidak dapat menampilkan potensinya secara optimal. Penelitian bertujuan menguji keefektifan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Penelitian menggunakan metode quasi eksperiment dengan nonequivalent (pretest dan posstest) control group design. Sampel penelitian adalah peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016. Analisis data menggunakan statistik parametrik uji-t. Hasil penelitian menunjukkan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Disamping itu, keefektifan teknik *role playing* juga ditunjang dengan adanya perubahan sikap yang diperlihatkan oleh peserta didik *underachiever* sebelum, dan setelah pemberian perlakuan, dibuktikan melalui hasil jurnal harian, penilaian yang dilakukan peserta didik *underachiever* terpilih sebagai penilai, beserta observasi. Rekomendasi penelitian ditujukan kepada: a) guru bimbingan dan konseling, agar menggunakan teknik *role playing* sebagai salah satu teknik untuk meningkatkan motivasi berprestasi; b) guru mata pelajaran, agar memberikan pembelajaran yang menarik, dan memotivasi; dan c) peneliti selanjutnya, agar menindaklanjuti hasil penelitian dengan membuat variasi teknik *role playing* serta menggunakan sampling yang berbeda lainnya.

Kata kunci: *role playing*, motivasi berprestasi, peserta didik *underachiever*.

ABSTRACT

The study was based on the poor motivation of underachiever students to perform well to show good performance potentials optimally. The aim was to test the effectiveness of role playing technique in improving the achievement motivation of the underachiever students. Nonequivalent (pretest and posstest) control group design of Quasi-experiment was chosen toward the samples of the research which were the underachiever of grade XI students SMA BPI 1 academic year 2015/2016. The data analysis used the parametric statistical t-test. The result showed that the role playing technique is effective in increasing the achievement motivation of underachiever students. In addition, the effectiveness of role playing techniques are also supported by the change of attitude shown by learners underachiever before and after the treatment, evidenced by the results of a daily journal, the assessment of learners underachiever elected as assessor, along with observations. It is recommended to: a) Guidance counseling teacher to use the role playing technique to increase achievement motivation. b) Subject teachers to deliver an interesting lesson and motivate as well; and c) Further researcher to follow up the research result by conduct a variation of role playing technique also using other different sampling.

Keywords: *role playing*, achievement motivation, underachiever students

Pendahuluan

Setiap manusia diwajibkan untuk belajar sepanjang hayat (*life long learning*), yang artinya adalah adanya proses dan aktivitas yang harus terjadi juga melekat dalam kehidupan manusia di tengah-tengah lingkungan masyarakat yang selalu berubah (Suherman, 2011, hlm. 5). Menjadikan proses belajar akan selalu melekat pada setiap kehidupan individu yang berlangsung dalam konteks lingkungan yang selalu berubah. Dalam proses pelaksanaannya, salah satu yang paling penting dibutuhkan adalah motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi sangat diperlukan untuk menimbulkan semangat yang ada dalam diri seorang individu. Motivasi berprestasi penting sebagai dorongan dalam diri peserta didik yang selalu berjuang untuk meningkatkan bahkan memelihara kemampuan yang tinggi dengan standar yang unggul (Braden, 2012).

Memahami motivasi sebagai sesuatu yang menimbulkan semangat atau dorongan kerja. Dalam kegiatan yang terkait dengan kegiatan belajar, motivasi berprestasi sangat dibutuhkan karena sebagai usaha yang harus dilakukan untuk mencapai kesuksesan dalam kompetisi atau persaingan yang berdasar pada suatu keunggulan prestasi orang lain ataupun prestasi diri sebelumnya (McClelland, 1987, hlm. 224). Pencapaian kesuksesan prestasi diraih dengan adanya motivasi berprestasi tinggi, memberikan landasan yang penting untuk menyelesaikan perilaku kognitif seperti perencanaan, organisasi, pengambilan keputusan, belajar, dan penilaian (Kulwinder, 2011, hlm. 162).

Kenyataannya tidak semua peserta didik disekolah memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, dan tidak sedikit yang memiliki potensi amat baik dalam perkembangan belajarnya namun pada akhirnya prestasi yang dihasilkan rendah, serta jauh dari harapan (*ekspektasi*). Peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi rendah, bahkan tidak memiliki motivasi berprestasi, dapat dipastikan akan memiliki hambatan-hambatan didalam

pelaksanaan pembelajarannya, misalnya saja tidak memiliki prestasi yang unggul bahkan tergolong rendah, dan tidak mampu menampilkan potensinya secara maksimal yang mengakibatkan terdapat kesenjangan antara potensi inteligensinya dengan hasil prestasinya.

Dengan demikian jika motivasi berprestasinya rendah akan terhambat proses perkembangan prestasi dan dirinya, karena motivasi berprestasi yang mendorong seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam bersaing dengan suatu ukuran keunggulan (*standard of excellence*), baik berasal dari standar prestasinya sendiri (*autonomous standards*) diwaktu lalu ataupun prestasi orang lain (Sardiman, 2011, hlm. 114).

Secara teori, seharusnya peserta didik yang memiliki potensi unggul akan memiliki motivasi berprestasi cukup tinggi, terutama potensi inteligensinya, dan kemungkinan besar tidak akan mengalami kesulitan, hambatan dalam pembelajaran karena sudah jelas potensi yang dimilikinya sangat baik. Peserta didik yang tidak mampu berprestasi dengan baik walaupun potensinya unggul/baik dalam dunia pendidikan disebut *underachiever*. Rimm (dalam Del & McCoah, 2008) menyatakan *underachiever* adalah kondisi ketika peserta didik tidak dapat menampilkan potensinya. Menurut Prayitno dan Amti (1999, hlm. 280) *underachiever* identik dengan keterlambatan akademik yang berarti bahwa keadaan peserta didik yang memiliki inteligensi cukup tinggi, tetapi tidak dapat memanfaatkannya secara optimal. Karakteristik *underachiever* menurut Kaufman (dalam Trevalliaon, 2008) tampil dalam dua arah perilaku didalam kelas, yaitu menghindari juga agresif. Selain itu mereka sering mengatakan jika pelajaran di sekolah tidak relevan atau tidak penting, dan mereka lebih tertarik pada kegiatan lain disekolah.

Dowdall dan Whitmore (1980) memaparkan jika karakteristik *underachiever* pada umumnya terkait dengan prestasi

akademik rendah termasuk persepsi diri yang rendah, sikap negatif pada sekolah, sikap negatif terhadap guru dan kelas, motivasi rendah, rendahnya self-regulation, dan rendahnya menentukan tujuan (dalam Seigel dan McCoach, 2003, hlm. 144). Hasil dari penelitian Burns dan Diaz (1998) sikap peserta didik *underachiever* menunjukkan selalu berpandangan negatif terhadap sekolah, sehingga efek yang ditimbulkan adalah rendahnya motivasi mereka untuk belajar apalagi motivasi berprestasinya. (dalam Seigel dan McCoach, 2003, hlm 150).

Hasil studi pendahuluan di SMA BPI 1 kelas XI, terdapat 20 peserta didik *underachiever* dengan motivasi berprestasi yang rendah terindikasi dari perbandingan hasil pengukuran psikologis (psikotes) dan hasil prestasi belajar. Kecenderungan rendahnya tingkat motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1, diperjelas dengan diketahuinya tingkat motivasi berprestasi setelah dilakukan pengukuran tahap awal pada peserta didik *underachiever* dengan hasil tingkat motivasi berprestasi yang dimiliki pada umumnya rendah. Hal lainnya yang mengindikasikan rendahnya motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* ditandai dengan adanya beberapa peserta didik yang cenderung bosan dengan suasana pembelajaran, kesiangan/terlambat datang ke sekolah, tidak memerhatikan guru dengan baik, kurangnya dorongan akan kebutuhan belajar, kurangnya ketertarikan peserta didik selama proses belajar berlangsung, dan bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Padahal secara umum proses pembelajaran di SMA BPI 1 sudah tergolong baik, dengan program kelas unggulan dan pembelajaran berbasis digital.

Adanya fenomena tersebut, maka dirasa perlu adanya pelaksanaan pemberian bantuan kepada peserta didik *underachiever* agar memiliki motivasi berprestasi yang lebih tinggi lagi, tidak hanya berupa pembelajaran menarik, melainkan perlu dirancang khusus

ataupun melalui suatu intervensi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka (Shaw, 2008). Lebih daripada itu dibutuhkan suatu metode yang tepat, untuk meningkatkan motivasi berprestasi mereka salah satunya adalah bimbingan kelompok.

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok yaitu pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah, bermain peran, simulasi, dan karyawisata. Bimbingan dan konseling yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi adalah teknik *role playing*. Mulyasa (2004) menambahkan bahwa teknik bermain peran dapat mengekspresikan hubungan antar manusia dengan cara memeragakan, bekerjasama, diskusi, mengeksplorasi perasaan, nilai dan strategi pemecahan masalah antar pesertanya. Tema yang diangkat dalam bermain peran harus benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sabina Kolodziej (2010, hlm. 46) motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan pemberian latihan, permainan peran (*role playing*), dan keterampilan psikologis yang akhirnya menuntut kinerja sekolah, yaitu peran guru terutama guru pembimbing/konselor. *Role playing* merupakan sebuah permainan ketika para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Teknik *role playing* pun dianggap paling tepat karena Harmer (2002) menyatakan bahwa *role playing* menyenangkan, sangat memotivasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesempatan pada peserta didik mengubah perilakunya.

Hasil kajian literatur yang telah dilakukan oleh Ahman (1998), tentang efektivitas bermain peran (*role playing*) sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul, menunjukkan model bermain peran (*role playing*) efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak

berkemampuan unggul. Hasil penelitian Vygotsky dkk (dalam Burenkoval dkk, 2015, hlm. 214) teknik *role playing* adalah sebuah pemeranan yang dianggap khusus sebagai jenis proses aktivitas motif yang sangat penting oleh karena itu, *role playing* bukan hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang akan sangat meningkatkan motivasi baik belajar, maupun prestasi.

Beberapa hasil penelitian terdahulu tersebut, mengenai *role playing*, motivasi belajar, dan motivasi berprestasi menjadi salah satu acuan untuk melakukan penelitian dengan asumsi bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Penelitian dengan menggunakan teknik *role playing* telah dilakukan oleh beberapa peneliti, tetapi dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi berprestasi (*achievement motivation*) pada peserta didik *underachiever* masih relatif terbatas.

Role playing merupakan salah satu teknik bervariasi. Menurut Romlah (2001) terdapat empat teknik bervariasi, antara lain teknik pemberian informasi, diskusi kelompok, teknik pemecahan masalah (*problem solving*), bermain peran (*role playing*), permainan simulasi (*simulation games*). *Role playing* dapat diuraikan sebagai teknik bimbingan dengan bermain peran menggunakan pendekatan kelompok dalam upaya memberikan bantuan kepada individu, yang dimaksud dengan pendekatan adalah penggunaan situasi interaksi sosial-psikologis yang terjadi dalam kelompok untuk keperluan pencapaian tujuan bimbingan (Surya dan Natawidjaja, 1987).

Upaya meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dikarenakan bermain peran (*role playing*) menjadi sarana penunjang yang tepat untuk mengembangkan peserta didik baik yang terkait dengan pengembangan diri, akademik maupun keterampilan sosial. Santrock

(1995, hlm. 272) menyatakan bermain peran (*role playing*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Dan menjadi salah satu solusi untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik akan tugas serta tanggung jawab perkembangannya dalam belajar sehingga motivasi berprestasinya meningkat.

Menggunakan teknik *role playing* dianggap tepat untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* karena menurut Forsyth dan McMillan (dalam Barkley dkk, 2011) *role playing* adalah metode bervariasi untuk lebih memotivasi peserta didik, dan membangkitkan keterlibatan peserta didik, selain itu sebagai pemecah permasalahan rutin dalam kegiatan pengajaran. McClelland (dalam Sukadji, 2001) menyatakan jika peniruan tingkah laku adalah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi. Dalam *role playing* peserta didik *underachiever* memerankan/ menirukan karakter tokoh yang sesuai untuk meningkatkan motivasi berprestasi. Senada dengan itu Bonwell & Eison (1991, hlm. 47) menyatakan manfaat *role playing* apabila digunakan secara efektif di dalam kelas, ataupun dalam proses kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah mampu memotivasi peserta didik untuk berprestasi dengan melibatkan banyak peserta didik.

Penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* pada taraf yang lebih tinggi dari sebelumnya sebagai sarana penunjang perkembangan peserta didik melalui pemeragaan kejadian masa lalu, aktual, atau yang mendatang untuk mengekspresikan hubungan antar manusia selanjutnya bekerjasama, diskusi, mengeksplorasi perasaan, nilai dan strategi pemecahan masalah, dan latihan perilaku yang sangat memotivasi. Keistimewaan teknik *role playing* adalah melibatkan pengalaman peserta didik dan membantu individu meningkatkan pemahaman yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri, orang lain, atau untuk latihan perilaku (Brown, 1994, hlm. 55).

Metode

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan secara numerikal keefektifan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* SMA BPI 1 kota Bandung tahun ajaran 2015/2016.

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimental yaitu quasi eksperimen dengan *nonequivalent (pretest dan posstest) control gruop design*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tidak secara *random*, tetapi atas pertimbangan tertentu (*purposive sampling*) dalam hal ini adalah

karakteristik peserta didik *underachiever*. Masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen diberikan *pre-test* dan *post-test*. Setelah *pre-test* diberikan, kelompok eksperimen diberikan perlakuan melalui teknik *role playing*. Untuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan khusus dengan teknik *role playing* hanya sebatas layanan seperti biasanya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap peningkatan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Desain penelitian *pre-test post-test non-equivalent control group* sebagai berikut.

Gambar 1.

Quasi-Eksperimen Pre-Test Post-Test Non-Equivalent Control Group

<i>Eksperimental Group (A)</i>	<i>Pretest</i> ----- <i>Treatment</i> ----- <i>Posttest</i>
<i>Control Group (B)</i>	<i>Pretest</i> ----- <i>Posttest</i> <i>No Treatment</i>

Keterangan:

- Control Group* = kelompok kontrol
- Eksperimental Group* = kelompok eksperimen
- No Treatment* = Tanpa perlakuan
- Treatment* = Pemberian perlakuan (Creswell, 2013, hlm. 242)

Partisipan penelitian adalah peserta didik SMA BPI 1 kelas XI dengan jumlah keseluruhan peserta didik 323 orang, namun dibatasi hanya pada peserta didik yang memiliki karakteristik peserta didik *underachiever*. Penentuan karakteristik partisipan peserta didik *underachiever* dalam penelitian didasarkan pada kriteria: dengan membandingkan skor IQ yang dimiliki peserta didik dengan prestasi akademik yang diperoleh dari nilai rata-rata raportnya dan hasil dari evaluasi guru. Sampel yang sesuai kriteria adalah 20 peserta didik yang dibagi menjadi 10 kelompok eksperimen dan 10 kelompok kontrol.

Instrumen penelitian menggunakan alat ukur mengenai motivasi berprestasi yang dikembangkan oleh Laboratorium Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

(2006) berdasarkan teori McClelland (1963). Alat ukur tersebut digunakan dengan metode bertanya kepada peserta didik dengan seksama, subjek harus memilih salah satu pernyataan (Sudaryat & Budiman, 2005, hlm. 4).

Prosedur penelitian dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap persiapan dilakukan sebagai berikut. a) Identifikasi masalah yang terjadi di lapangan; b) *Literature review*; dan c) Penentuan sampel penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan meliputi. a) Pretes dengan instrumen motivasi berprestasi; b) Merumuskan teknik *role playing* yang disesuaikan dengan gambaran peningkatan motivasi berprestasi; c) Melaksanakan intervensi dengan menggunakan rancangan intervensi *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik, pada

kelompok eksperimen selama 3 pekan; d) Uji efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* dengan perlakuan dengan teknik *role playing* dilakukan sebanyak 6 kali dengan 9 tahapan *role playing*.

3. Tahap akhir. Pada tahap ini dilakukan pengolahan dan analisis data regulasi motivasi berprestasi untuk mengukur tingkat motivasi berprestasi pada kelas eksperimen sebelum dan setelah dilakukan perlakuan teknik *role playing*, dan dibandingkan dengan hasil pre tes, juga pos tes kelas kontrol.

Analisis data menggunakan *Uji t* adalah uji komparatif dengan kata lain adalah uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan

mean atau rerata yang bermakna antara dua kelompok yang tidak berpasangan. *Uji t* bertujuan mengkaji efektivitas suatu perlakuan (*treatment*) dalam mengubah suatu perilaku dengan cara menbandingkan antara keadaan sebelum dengan sesudah perlakuan diberikan. *Uji-t* digunakan karena pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* dengan distribusi normal dan homogen. Efektifitas perlakuan dilihat dengan menggunakan uji-t menggunakan program SPSS 18.

Hasil dan Pembahasan

Hasil rekapitulasi rata-rata keseluruhan aspek motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 kota Bandung, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.
Rekapitulasi Data Aspek Keseluruhan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiever Kelas XI SMA BPI 1 Sebelum Perlakuan

No	Skor	Kualifikasi	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
			F	Persentase (%)	F	Persentase (%)
1	≥ 66	Tinggi Sekali (TS)	0	0%	0	0%
2	55-66	Tinggi (T)	0	0%	2	20%
3	46-55	Sd (Sedang)	0	0%	2	20%
4	36-45	Rendah (R)	3	30%	0	0%
5	≤ 35	Rendah Sekali (Rs)	7	70%	6	60%
Total			10	100%	10	100%

Berdasarkan Tabel 2, sebelum dilakukan pemberian perlakuan, diketahui jika motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelompok eksperimen motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* pada kelompok eksperimen memiliki kualifikasi rendah sekali dengan persentase 70%, dan rendah 30%. Pada kelompok kontrol memiliki kualifikasi tinggi 20%, sedang 20%, dan rendah sekali 60%.

Kecenderungan rendahnya motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* diukur berdasarkan sepuluh aspek, yaitu: 1) Kebutuhan memperoleh hasil (N); 2) Melakukan kegiatan dalam memperoleh hasil

(I); 3) Intensitas kecemasan pencapaian (Ga+); 4) Kecemasan terhadap kegagalan (Ga-); 5) Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari diri sendiri (Bp); 6) Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari luar diri (Bw); 7) Kepuasan subjek kepada hasil (G+); 8) Kekecewaan terhadap kegagalan (G-); 9) Dorongan yang membantu mengarahkan (Nup); dan 10) Intensitas keinginan untuk mencapai hasil dengan sebaik-baiknya (Ach.T).

Gambaran motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 kota Bandung tahun Ajaran 2015-2016 berdasarkan masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3
Rata-Rata Keseluruhan Hasil Pretes Setiap Aspek Motivasi Berprestasi
Peserta Didik *Underachiever* Kelas XI SMA BPI 1

NO	ASPEK	KELOMPOK EKSPERIMEN			KELOMPOK KONTROL		
		Rata-rata	Skala Skor	Kualifikasi	Rata-rata	Skala Skor	Kualifikasi
1	Aspek Kebutuhan memperoleh hasil (N)	34,6	≤ 35	Rendah Sekali	36,8	36-45	Rendah
2	Aspek Melakukan kegiatan dalam memperoleh hasil (I)	36,2	36-45	Rendah	43,4	36-45	Rendah
3	Aspek Intensitas kecemasan pencapaian (Ga+)	35,5	≤ 35	Rendah Sekali	42,8	36-45	Rendah
4	Aspek Kecemasan terhadap kegagalan (Ga-)	38,9	36-45	Rendah	37,7	36-45	Rendah
5	Aspek Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari diri sendiri (Bp)	30,3	≤ 35	Rendah Sekali	42,3	36-45	Rendah
6	Aspek Mengatasi hambatan-hambatan yang datang dari luar diri (Bw)	39,8	36-45	Rendah	42,8	36-45	Rendah
7	Aspek Kepuasan subjek kepada hasil (G+)	37,4	36-45	Rendah	39,2	36-45	Rendah
8	Aspek Kekecewaan terhadap kegagalan (G-)	36,4	36-45	Rendah	46,7	46-55	Sedang
9	Aspek Dorongan yang membantu mengarahkan (Nup)	32,6	≤ 35	Rendah Sekali	39,9	36-45	Rendah
10	Aspek Intensitas keinginan untuk mencapai hasil dengan sebaik-baiknya (Ach.T)	41,4	36-45	Rendah	45,3	36-45	Rendah

Tabel 3 di atas menunjukkan jika motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* pada tingkat yang rendah sehingga memerlukan perlakuan atau pun tindak lanjut guna meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* dengan teknik *role playing*. Menurut Sabina Kolodziej (2010, hlm. 46) motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan pemberian latihan, pemiainan peran (*role playing*), dan keterampilan psikologis yang akhirnya menuntut kinerja sekolah, yaitu peran guru terutama guru pembimbing/konselor. Vygotsky dkk (dalam Burenkoval dkk, 2015, hlm. 214) berpendapat jika teknik *role playing*

adalah sebuah pemeranan yang dianggap khusus sebagai jenis proses aktivitas motif yang sangat penting oleh karena itu, *role playing* bukan hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang akan sangat meningkatkan motivasi baik belajar, maupun prestasi.

Oleh karena itu hasil penelitian setelah pemberian perlakuan untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Tahun Ajaran 2015-2016 dengan menggunakan teknik *role playing* keefektifannya dilakukan dengan uji komparasi skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4
Hasil Perbandingan Pretes dan Postes Aspek Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiever Kelompok Eksperimen

No.	Nama Insial	Data Postes	Skala Skor	Data Pretes	Skala Skor	Angka Selisih Postes & Pretes
1	DFB	40	36-45	31	≤ 35	+ 9
2	DC	52	46-55	22	≤ 35	+ 30
3	INC	49	46-55	39	36-45	+ 10
4	KSL	48	46-55	36	36-45	+ 12
5	MTR	47	46-55	33	≤ 35	+ 14
6	MWA	44	36-45	31	≤ 35	+ 13
7	RH	60	55-66	23	≤ 35	+ 36
8	RMR	53	46-55	43	36-45	+ 10
9	RRD	38	36-45	24	≤ 35	+ 14
10	RF	25	≤ 35	12	≤ 35	+ 12

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat disimpulkan adanya perubahan positif kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan teknik *role playing* karena terjadi perubahan angka naik bernilai positif (+), artinya peserta didik *underachiever* mengalami peningkatan motivasi berprestasi dari data awal pretes ke postes setelah

dilakukan pemberian perlakuan teknik *role playing* dengan nilai tertinggi sebesar + 36 point, dan terendah sebesar + 9 point.

Skor motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelompok kontrol pada setiap aspek hasil pretes dan postes dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5
Hasil Perbandingan Pretes dan Postes Aspek Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiever Kelompok Kontrol

No	Nama Insial	Data Postes	Skala Skor	Data Pretes	Skala Skor	Angka Selisih Postes & Pretes
1	AR	39	36-45	46	46-55	-8
2	BRJ	23	≤ 35	32	≤ 35	-9
3	DAP	27	≤ 35	34	≤ 35	-7
4	FS	45	36-45	46	46-55	-1
5	MAN	38	36-45	32	≤ 35	6
6	MFG	20	≤ 35	31	≤ 35	-10
7	RM	18	≤ 35	11	≤ 35	7
8	SYU	50	46-55	59	56-65	-9
9	SRA	22	≤ 35	32	≤ 35	-10
10	YA	48	46-55	57	56-65	-10

Tabel 5 di atas menunjukkan jika aspek motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelompok kontrol memiliki selisih perubahan angka antara hasil pretes-postes, dengan mayoritas sebanyak 8 peserta didik *underachiever* mengalami perubahan angka negatif (-), dan hanya 2 peserta didik

underachiever mengalami perubahan angka positif.

Besaran perubahan rata-rata hasil pretes-postes antara peserta didik *underachiever* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada Tabel 6 adalah sebagai berikut.

Tabel 6
Perbedaan Rata-Rata Hasil Pretes Dan Postes Peserta Didik *Underachiever* Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

<i>Group Statistics</i>						
	VAR00001	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Nilai	1,00	10	16,2000	9,42573	2,98068	
	2,00	10	-5,0000	6,64998	2,10291	

Berdasarkan Tabel 6 diketahui pada kolom terdapat angka 1 menunjukkan kelompok eksperimen, dan angka 2 menunjukkan kelompok kontrol. Kolom N menunjukkan jumlah sampel masing-masing kelompok berjumlah 10 sampel pada tiap kelompok. Berikutnya adalah kolom mean rata-rata hasil pretes dan postes setiap kelompok. Kelompok eksperimen rata-rata hasil prete-postes +16,2, kelompok kontrol rata-rata hasil pretes-postes -5. Dengan demikian teknik role playing mampu meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*.

Hasil uji keefektifan penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 kota Bandung Tahun Ajaran 2015-2016 dengan menggunakan *uji-t* menunjukkan teknik *role playing* terbukti efektif dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresif. Penggunaan teknik *role playing* dinyatakan efektif karena berhasil meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* secara keseluruhan ataupun dalam setiap aspeknya, dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7
Hasil Uji Keefektifan Penggunaan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik *Underachiever*

T	Df	Sig.
2,544	18	0.02

Dari Tabel di atas didapat nilai t hitung (*equal variance assumed*) adalah 2,544. Nilai t hitung bernilai positif, berarti rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Membandingkan t hitung dengan t tabel dan probabilitas yaitu, Nilai t hitung > t tabel ($2,544 > 2,101$) dan P value ($0,02 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Oleh karena nilai t hitung > t tabel ($2,544 > 2,101$) dan P value ($0,02 < 0,05$) maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima sehingga ada perbedaan antara rata-rata nilai motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelompok kontrol. Kesimpulan yang dapat diambil dari *uji-t* ini adalah teknik *role playing* efektif meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*.

Selain terjadinya peningkatan skor motivasi berprestasi, perubahan juga terlihat dan terjadi perubahan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* setelah menjalani tahap sesi *role playing*. Terjadinya perubahan motivasi berprestasi pada peserta didik *underachiever* kelompok eksperimen melalui jurnal harian, lembar penilaian/pengamat yang dilakukan oleh peserta didik *underachiever* yang terpilih pada tiap sesi *role playing*, dan observasi secara langsung yang dilakukan oleh peneliti.

Teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*, karena menjadi pengalaman mengesankan lama dalam ingatan, menarik peserta didik yang memungkinkan kelas menjadi dinamis penuh antusias, membangkitkan optimisme dalam diri peserta serta menumbuhkan rasa kebersamaan, peserta didik langsung terlibat memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar. Hal tersebut senada dengan Harmer (2002) menyatakan bahwa *role playing* menyenangkan dan memotivasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesempatan pada peserta didik. Menurut McClelland (dalam Sukadji, 2001) menyatakan jika peniruan tingkah laku adalah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi. Dalam *role playing* peserta didik *underachiever* memerankan/ menirukan karakter tokoh yang sesuai untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

Role playing dapat membantu peserta didik menjadi lebih tertarik dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tetapi belajar juga untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan, mengatasi suatu permasalahan, alternatif dalam mengeksplorasi, dan mencari solusi baru kreatif. Keuntungan lain menggunakan teknik *role playing* adalah memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar (Craciun, 2010, hlm. 175). Menurut Shaftel & Sahaftel (1967, hlm. 45) *role playing* dapat membantu guru dalam membangun iklim pembelajaran untuk lebih

memotivasi para peserta didik, dalam hal ini termasuk motivasi berprestasi.

Manfaat *role playing* menurut Bonwell & Eison (1991, hlm. 47) jika digunakan secara efektif di dalam kelas adalah sebagai berikut.

- 1) Memotivasi peserta didik untuk berprestasi dan melibatkan para peserta didik
- 2) Meningkatkan strategi pengajaran saat ini
- 3) Memberikan skenario dunia nyata untuk membantu peserta didik belajar
- 4) Mempelajari keterampilan yang digunakan dalam situasi dunia nyata (negosiasi, debat, kerja sama tim, kerjasama, persuasi).

Keistimewaan teknik *role playing* adalah melibatkan pengalaman peserta didik dan membantu individu meningkatkan pemahaman yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri, orang lain, atau untuk latihan perilaku (Brown, 1994, hlm. 55). Hasil penelitian Sari (2008) menyatakan jika *achievement motivation* terdapat peningkatan setelah diberikan training. Hal ini sesuai dengan pemberian teknik *role playing* karena *role playing* merupakan salah satu bentuk training.

Sabina Kolodziej (2010, hlm. 46) menyatakan dari hasil penelitiannya bahwa motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan pemberian latihan dan keterampilan psikologis yang akhirnya menuntut kinerja sekolah, yaitu peran guru terutama guru pembimbing/ konselor, latihan disini terkait dengan penelitian ini adalah teknik *role playing*. Vygotsky dkk (dalam Burenkoval dkk, 2015, hlm. 214) berpendapat jika teknik *role playing* adalah sebuah pemeranan yang dianggap khusus sebagai jenis proses aktivitas motif yang sangat penting oleh karena itu, *role playing* bukan hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang sangat meningkatkan motivasi baik belajar, maupun motivasi berprestasi. Poorman (2002) menyatakan jika salah satu manfaat *role playing* apabila teknik ini digunakan pada peserta didik di dalam

kelas maka akan meningkatkan motivasi peserta didik. Forsyth dan McMillan (1991, dalam Barkley dkk, 2011) *role playing* adalah metode bervariasi untuk membangkitkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi, selain itu sebagai pemecah permasalahan rutin dalam kegiatan pengajaran.

Dengan meningkatnya motivasi berprestasi melalui pemberian perlakuan dengan teknik *role playing*, maka peserta didik *underachiever* mengalami peningkatan dan memiliki motivasi berprestasi pada taraf yang lebih tinggi dibanding sebelumnya. Berdasarkan pemaparan tersebut maka teknik *role playing* (bermain peran) dapat dinyatakan tepat digunakan dalam membantu peserta didik *underachiever* untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

Kesimpulan dan Saran

Teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* SMA BPI 1 kota Bandung Tahun Ajaran 2015-2016. Keefektifan teknik *role playing* terlihat dari hasil *uji-t* yang menunjukkan perbedaan nilai aspek motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelompok eksperimen dengan peserta didik *underachiever* kelompok kontrol. Disamping itu, keefektifan teknik *role playing* juga ditunjang dengan adanya perubahan sikap yang diperlihatkan oleh peserta didik *underachiever* sebelum, dan setelah pemberian perlakuan, dibuktikan melalui hasil jurnal harian, penilaian yang dilakukan peserta didik *underachiever* terpilih sebagai penilai, beserta observasi

Daftar Rujukan

Ahman. (1998). *Bermain peran sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul*. (Hasil Penelitian). Bandung: IKIP.

Berkeley, & Barbara Gross Davis. (2011). *Motivating students*. University of California. Tersedia : <https://>

uteach.utexas.edu/sites/default/files/2011-02-18%20Motivating%20Reluctant%20Learners%20Handout.pdf. (15 Februari 2015).

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: creating excitement in the classroom*. Washington, DC: The George Washington University.

Braden, Pamela. A. (2012). *Motivation theory*. Lecture: McClelland's Theory of Needs. Division of Business & Economics. Tersedia : https://changeom.files.wordpress.com/2012/11/braden_pamela_a-2000_-_mcclellandc2b4s_theory_of_needs.pdf. (11 November 2014).

Brown, H.D. (1994). *Priciples of language learning and teching*. London: Prentice-Hall.Inc.

Burenkova1, Olga, M. Dkk. (2015). *Motivation within role-playing as a means to intensify college students' educational activity*. Canadian Center of Science and Education Journal, International Education Studies; Vol. 8, No. 6, p. 211-216.

Corey, Gerald. (2003). *Teori dan praktek : konseling & psikoterapi*. Bandung : Refika Aditama.

Craciun, Dana. (2010). *Role playing as a creative method in science education journal: Journal of Science and Arts*, 1 (12), pp. 175-182.

Creswell, J W. (2013). *Research design (pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed)* (Terjemahan Achmad M). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Harmer, J. (2002). *The practice of english language teaching (3rd ed)*. New York: Addison Wesley Longman Limited.

Kulwinder, S. (2011). Study of achievement motivation in relation to academic achievement of students. *International Journal of Educational Planning & Administration. Research Indian Publications. ISSN 2249-3093* Volume 1, Number 2, pp. 161-171.

- Kołodziej, Sabina. (2010). The role of achievement motivation in educational aspirations and performance. *Journal General And Professional Education*. Kozminski University Poland. pp. 45-49.
- McClelland, D.C., Atkinson Jhon W., Clark Russella A., Lowell Edgar L. (1963). *The achievement motive*, Appleton, Century, Crofts, Inc, New York.
- McClelland, David C., et. Al., (1976). *The achievement motive*. New York: Irvington Publisher.
- McClelland, D.C. (1987). *Human motivation*. New York : The Press Syndicate of The University of Chambridge.
- McCoach, D. B., and Siegle, Del. (2003). *Factors that differentiate underachieving gifted students from high-achieving gifted students*. Diakses dari: <http://www.sagepublication.com>. (27 Maret 2015).
- Mulyasa, E. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004 panduan pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Poorman, P. B. (2002). *Biography and role playing: fostering empathy in abnormal psychology*. *Teaching Of Psychology*, 29 (1), 32-36.
- Prayitno, & Erman, A. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah, T. (2001). *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sari, D. M. (2008). Efektivitas achievement motivation training terhadap peningkatan motivasi berprestasi dalam menghadapi ujian nasional pada siswa kelas xii sma unggulan. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. Universitas Semarang.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukadji, S. (2001). *Psikologi pendidikan dan psikologi Sekolah*. Depok. Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (L.P.S.P3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Diakses dari: <http://belajarpsikologi.com/pengertian-psikologi-pendidikan/>. (7 Desember 2014).
- Sudaryat, N. A., dan Budiman, N. (2005). *Laporan hasil pengembangan alat ukur motif berprestasi*. Bandung: LPPB FIP UPI.
- Suherman, U. (2007). *Manajemen bimbingan & konseling*. Bekasi : Madani Production.
- Surya, M. (1978). Pengaruh faktor-faktor non-intelektual terhadap gejala prestasi kurang. *Disertasi* FPS IKIP. Bandung. Tidak diterbitkan.