

## Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) Bagi Siswa Di SMP Negeri 5 Kota Bima

Nur Syariful Amin<sup>1\*</sup>, Muhamadiyah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, STKIP Bima  
Email: [amin.stkipbima@gmail.com](mailto:amin.stkipbima@gmail.com)<sup>1\*</sup>

**Abstract:** Penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui teknik bermain peran (*role playing*) dilatabelakangi oleh permasalahan belajar siswa yaitu bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar sehingga perlu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui teknik bermain peran (*role playing*). Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, instrumen penelitian dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, instrumen penelitian, display data dan verifikasi. Kemudian pengecekan keabsahan temuan dilakukan dengan teknik triangulasi yaitu triangulasi metode dan sumber data. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui teknik bermain peran dapat mengarahkan dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang dicapai dari kegiatan belajar, meski hasilnya belum maksimal namun sangat baik untuk membantu peserta didik. Secara maksimal bentuk motivasi yang kami lakukan yaitu dengan memberikan kesempatan saat melakukan adegan atau ikut serta memerankan peran yang akan dimainkan dan memberikan tanggapan peran yang dilakukan sehingga membantu memiliki kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya.

**Keywords:** Motivasi belajar, Teknik bermain peran

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik mampu memberdayakan segenap potensi kemanusiaan dan pencapaian harkat dan martabatnya. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai pengembangan potensi peserta didik, tetapi pendidikan juga membantu peserta didik untuk keluar dari permasalahan-permasalahan yang menghambat perkembangannya. Bahkan pendidikan sangat urgen dalam menjaga potensi peserta didik agar bermanfaat dalam pencapaian harkat dan martabat sebagai manusia (Awlawi, 2013). Pembelajaran yang masih berpusat pada guru perlu adanya inovasi yaitu pembelajaran yang mengutamakan aktivitas siswa atau pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) untuk mengaktifkan dan memotivasi belajar siswa (Rosdiani dkk, 2022).

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar memegang peranan yang penting dalam proses belajar, apabila guru dan orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada peserta didik atau anak yang timbul dorongan untuk belajar lebih baik. Memberikan motivasi belajar yang baik dan yang sesuai, maka peserta didik dapat menyadari akan manfaat belajar dan tujuan yang hendak dicapai. Motivasi belajar juga diharapkan mampu menggugah semangat belajar, terutama bagi para peserta didik yang malas belajar sebagai akibat pengaruh negatif dari luar diri peserta didik (Sardiman, 2014).

Dimiyati dan Mutjiono (2009) mendefinisikan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia. Dari definisi tersebut jelaskan bahwa motivasi pada dasarnya merupakan dorongan efektif yang mengarahkan perilaku individu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi akan menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan belajar siswa. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar.

Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan-keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Santrock (2011) mengatakan bahwa motivasi intrinsik melibatkan motivasi internal untuk melakukan sesuatu untuk kepentingan diri sendiri (tujuan itu sendiri). Sedangkan Arends (2008) menyebutkan bahwa motivasi intrinsik menyebabkan orang bertindak dengan cara tertentu karena tindakan itu membawa kepuasan atau kesenangan pribadi. Yang diteliti pada penelitian ini adalah motivasi intrinsik, motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik setelah di berikan pembelajaran dengan metode *role playing*. Bermain peran merupakan salah satu teknik/bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu (Maryanto dkk, 2013). Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Yenti, dkk, 2020).

Indikator penilaian motivasi belajar (Uno dalam Yenti dkk (2020) antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

Metode *role playing* adalah suatu metode bermain peran kepada peserta didik agar bisa memahami situasi sejarah sumpah pemuda pada saat itu, peserta didik juga dapat melatih bersosialisasi dengan mudah (Arsyad & Murtdlo, 2016). Menurut Uno (2009), prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu: (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan disekolah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bima pada bulan Maret 2021 terdapat sebuah fenomena yang terkait dengan permasalahan belajar siswa yaitu bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki dalam motivasi untuk belajar. Kurangnya motivasi belajar, terlihat ketika siswa diberikan materi siswa cenderung cuek, kebiasaan anak dalam belajar cenderung lebih suka bermain-main, ketika pelajaran berlangsung tidak sedikit anak-anak yang asik bermain sendiri baik itu dengan teman sebangkunnnya maupun mengganggu teman lainnya sehingga anak yang tadinya ingin serius belajar tergoda untuk ikut bermain dan menimbulkan suasana belajar mengajar yang kurang kondusif, dari hal itu dapat terlihat bahwa kemauan/motivasinnya dalam belajar kurang kuat sehingga perlu adanya upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui teknik bermain peran (*role playing*) siswa SMP Negeri 5 Kota Bima tahun pelajaran 2021-2022.

## METODE

Pendekata dalam Penelitian ini adalah Pendekatan deskriptif, Pendekatan deskriptif adalah Penelitian yang menggambarkan atau melukis objek penelitian berdasarkan fakta-fakta, dan sifat secara hubungan antara fenomana yang diselidiki, Kehadiran peneliti dilapangan sebagai intrumen kurci bermakna bahwa peneliti

langsung berperan sebagai pengamat dan melakukan penelitian untuk mengetahui Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Teknik Bermain Peran (*Role Playing*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli 2021. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu; Reduksi Data, Displai Data dan Verifikasi Data. Dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi untuk mengecek keabsahan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Observasi

Observasi ini dilakukan dengan cara melihat kondisi siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran atau *role playing*

Kegiatan observasi dalam dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengamati ketrampilan bermain drama, aktivitas dan prilaku (sikap) siswa. Kegiatan yang dilaksanakan adalah:

- a. Mengkondisikan kelas dalam suasana belajar
- b. Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, tujuan pembelajaran, yang akan dicapai.
- c. Menyampaikan apersepsi untuk memotivasi siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- d. Peneliti menampilkan video drama. Video yang akan ditampilkan berjumlah dua dengan judul maling kundang dan serigala berburu domba.
- e. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
- f. Memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.
- g. Siswa dan peneliti bersama-sama menarik kesimpulan mengenai permainan yang telah dilaksanakan bersama-sama.
- h. Melakukan refleksi bersama siswa

Pengamat dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan lembar observasi yang disiapkan. Hal yang diamati adalah aktifitas siswa dalam kelompok. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 5 Kota Bima pada tanggal 20 menunjukkan bahwa setelah menggunakan teknik bermain peran (*role playing*) ternyata membuahkan hasil yang sangat positif yaitu peserta didik sangat terbantu dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar mereka pun meningkat.

## 2. Wawancara

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dibawa ini akan dipaparkan hasil wawancara sebagai berikut:

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa di SMP Negeri 5 Kota Bima Kelas VIII. Melalui teknik bermain peran (*role playing*) memberikan kontribusi positif pada siswa di SMP Negeri 5 Kota Bima.

### Responden 1.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa AR, dia mengatakan bahwa: “saya merasakan senang dengan teknik bermain peran (*role playing*) yang dilakukan oleh guru BK di sekolah, dimana lewat bimbingan ini kami saling terbuka dan dapat mengeluarkan pendapat. Dengan cara ini menghilangkan kejenuhan dan dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran dan teknik bermain peran (*role playing*) yang diberikan ini kami juga bias merespon dengan baik setiap apa yang diberikan oleh guru.” (wawancara, hari /tanggal senin, 5 Juli 2021).

### Responden 2

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan RM, menyatakan bahwa: ‘teknik bermain peran (*role playing*) ini adalah interaksi saling mengeluarkan pendapat dan membantu para siswa yang mengalami masalah, selain itu juga mengembangkan pribadi masing-masing anggota berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan itu, baik suasana yang menyenangkan maupun menyedihkan. Secara khusus dalam kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa untuk berani dan terbuka dalam memotivasikan dari maupun para siswa’ . (Wawancara hari/tanggal rabu, 7 Juli 2021).

### Responden 3

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan WA. Selaku siswa di SMP Negeri 5 Kota Bima, beliau mengungkapkan bahwa: “saya sangat senang dengan melakukan bermain peran atau game yang dilakukan guru Bimbingan dan Konseling . Dan bimbingan yang dilakukan melalui teknik bermain peran (*role playing*) dapat memotivasikan siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya”. (wawancara hari/tanggal sabtu, 10 Juli 2021).

### Responden 4

Berdasarkan hasil wawancara dengan Siswa DS mengungkapkan bahwa; “metode bermain peran ini adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat lewat permainan ini dan memberikan tanggapan, saran dan sebagainya terhadap siswa. Selain itu juga mengembangkan pribadi masing-masing siswa berbagai suasana yang

muncul dalam kegiatan itu, baik suasana yang menyenangkan maupun yang menyedihkan''. (wawancara pada hari/tanggal Selasa 13 Agustus).

Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah responden maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan melalui teknik bermain peran merupakan bantuan yang diberikan kepada pribadi pada umumnya dan siswa pada khususnya di sekolah dalam rangka meningkatkan motivasi belajar. Dalam hal ini teknik bermain peran merupakan salah satu jenis metode yang dianggap tepat untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam rangka meningkatkan motivasi belajar.

Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui teknik bermain peran (*role playing*) bagi siswa adalah untuk membantu memotivasikan siswa atau individu untuk belajar, salah satunya adalah dorongan dalam belajar ini merupakan suatu hal yang sangat diperlukan bagi siswa untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dalam hal ini guru bimbingan dan konseling mempunyai peran penting dalam mengalahkannya atau dorongan untuk menentukan hasil yang dicapai dari kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat mendapatkan prestasi belajar sesuai tujuan yang diharapkan.

Jadi tujuan dari teknik bermain peran (*role playing*) bagi siswa adalah agar siswa mengetahui kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, dan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan social sehari-hari dalam masyarakat.

Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan bimbingan dan konseling terhadap peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan, bakat, minat, dan kepribadian peserta didik di sekolah seperti membantu peserta didik dalam mengembangkan kehidupan pribadi, pengembangan hidup social, pengembangan kemampuan belajar dan pengembangan kemampuan karir.

Sebagai guru bimbingan dan konseling harus bisa menyampaikan informasi-informasi yang peserta didik butuhkan yang sesuai dengan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik, dalam hal ini pemberian teknik bermain peran (*role playing*) yang mereka perlukan dan teknik bermain peran juga bermakna usaha-usaha memberi peserta didik pengetahuan serta memotivasi siswa dalam pelajaran.

Dari beberapa pemaparan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui Teknik bermain peran

(*Role Play*). Melakukan teknik bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar sangatlah penting dan dibutuhkan oleh peserta didik sebab dengan memberikan teknik bermain peran dapat mengarahkan dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik serta dapat memahami dan menilai dirinya sendiri. Bentuk motivasi yang kami lakukan yaitu dapat memberi kesempatan saat melakukan adegan atau ikut serta memerankan peran yang akan dimainkan dan memberikan tanggapan peran yang dilakukan.

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan teman-temannya sendiri. Dengan menggunakan metode bermain peran siswa dapat menghayati tokoh yang dikehendaknya. Dengan menggunakan metode bermain peran ini dapat siswa berkesempatan atau memerankan suatu peran tertentu. Melalui *role playing*, siswa diharapkan memiliki kesempatan untuk mrngembangkan segala pikiran dan minatnya dan juga prilakunya yang negativ menjadi positif, emosinya meledak-ledak menjadi halus.

## KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang awalnya kurang memiliki motivasi belajar, setelah melakukan teknik bermain peran dapat mengarahkan dan dorongan untuk mencapai hasil belajar yang dicapai dari kegiatan belajar, meski hasilnya belum maksimal namun sangat baik untuk membantu peserta didik.
2. Bentuk motivasi yang kami lakukan yaitu dengan memberi kesempatan saat melakukan adegan atau ikut serta memerankan peran yang akan dimainkan dan memberikan tanggapan peran yang dilakukan sehingga memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya dan juga prilakunya yang negative manjadi positif.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.

- Arends, R., I. (2008). *Learning to teach*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York: McGraw Hill Companies. (Buku Asli Diterbitkan tahun 2007).
- Awlawi, A. H. (2013). Teknik bermain peran pada layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan self-esteem. *Konselor*, 2(1).
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009;80 *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maryanto, L., Setyowani, N., & Mugiarto, H. (2013). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 2(3).
- Rosdiani, R., Nasir, M., & Nurfathurrahmah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa Kelas VIII SMPN 2 Donggo Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 8-11.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman, A.M, (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wardani, F. R. (2018). Penerapan metode pembelajaran bermain peran (role playing) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri Pada Materi Indra Penglihatan dan Alat Optik.[Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Yenti, A. K. P., Asri, S. A., & Oktaviany, V. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 179-183).