

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE ROLE PLAYING DALAM BIMBINGAN KLASIKAL

Sherly Miranda¹, Ismi Jelita², Yosef³

Universitas Sriwijaya

sherli.miranda99@gmail.com¹, ismi.smk6@gmail.com², josephbarus@unsri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas X di salah satu SMK Negeri kota Palembang, yang terlihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui metode role playing dalam layanan bimbingan klasikal. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik. Data dikumpulkan melalui angket motivasi dan lembar observasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase untuk angket dan analisis kualitatif deskriptif untuk lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang signifikan. Pada kondisi awal (pra-siklus), persentase motivasi peserta didik sebesar 55% yang termasuk dalam kategori "Kurang Baik". Setelah Siklus I, motivasi meningkat menjadi 62% (kategori "Cukup Baik"), dan mencapai puncaknya pada Siklus II dengan persentase 78% (kategori "Sangat Baik"). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing terbukti efektif dan berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. **Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Role Playing, Layanan Bimbingan Klasikal, Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling.

Abstract

This study was motivated by the low learning motivation among tenth-grade students at a State Vocational High School (SMK Negeri) in Palembang, as reflected in their limited active participation during lessons. The research aimed to improve students' learning motivation through the role-playing method in classical guidance services. This study employed the Guidance and Counseling Action Research (GCAR) method, conducted in two cycles involving 36 students. Data were collected using a motivation questionnaire and observation sheets, then analyzed using descriptive percentage and qualitative analysis. The results showed a significant increase in learning motivation, from 55% ("Poor" category) in the pre-cycle, to 62% ("Fairly Good" category) in the first cycle, and reaching 78% ("Very Good" category) in the second cycle. These findings indicate that the role-playing method effectively fosters active participation, creates an engaging learning atmosphere, and enhances students' sense of competence in the learning process.

Keywords: Learning Motivation, Role Playing, Classical Guidance Services, Guidance And Counseling Action Research.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan komponen esensial dalam pendidikan karena menjadi penggerak utama keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Tanpa motivasi yang kuat, proses belajar cenderung tidak optimal dan hasil akademik menjadi rendah. Motivasi ini muncul dari dorongan internal yang membuat individu secara sadar mengerahkan usaha, memusatkan perhatian, dan menunjukkan kegigihan untuk mencapai tujuan belajar. Dorongan tersebut dapat bersumber dari dalam diri (intrinsik) maupun dari lingkungan (ekstrinsik), dan keduanya berperan penting dalam memengaruhi keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Ryan dan Deci (2020), bahwa motivasi bisa berasal dari faktor internal maupun eksternal yang sama-sama memengaruhi tingkat keterlibatan peserta didik. Universitas sriwijaya

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar sering kali berdampak pada kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas X pada salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di kota Palembang, ditemukan kecenderungan perilaku pasif pada sebagian besar peserta didik, seperti jarang bertanya, kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan merasa malu ketika diminta untuk tampil di depan kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar peserta didik secara umum masih perlu ditingkatkan. Untuk memperkuat temuan tersebut peneliti mengadministrasikan angket skala motivasi belajar yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 36 orang. Hasil survei menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah, sehingga perlu adanya upaya strategis untuk meningkatkan motivasi mereka.

Hal ini diperkuat oleh Zimmerman (2013) melalui konsep regulasi diri (Self- regulation). Menurutny, peserta didik yang termotivasi secara efektif adalah mereka yg mampu mengatur sendiri proses belajarnya hingga memonitor kemajuan yang pada akhirnya secara langsung meningkatkan keterampilan dan prestasi akademik mereka. Pandangan ini sejalan dengan Schunk, Pintrich, dan Meece (2008), yang menjelaskan bahwa motivasi berperan penting dalam mendorong penggunaan strategi belajar yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi belajar sangat penting dilakukan sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh..

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu layanan yang dapat digunakan adalah layanan bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal merupakan layanan yang diberikan kepada sekelompok besar peserta didik (misalnya satu kelas) dengan tujuan membantu mereka memperoleh pemahaman, keterampilan, atau informasi yang mendukung perkembangan diri, baik dalam aspek pribadi, sosial, belajar, maupun karier (Prayitno, 2017). Salah satu cara yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui metode role playing,

Metode role playing dipilih dalam penelitian ini karena sifatnya yang interaktif dan partisipatif dianggap strategis untuk mengubah posisi peserta didik dari sekadar pendengar pasif menjadi pemeran aktif yang mengalami langsung proses pembelajaran. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, metode ini juga terbukti membangun kolaborasi baik antara guru dengan peserta didik maupun antar sesama peserta didik. Melalui interaksi dan diskusi kelompok yang terjadi selama bermain peran, peserta didik menjadi lebih mudah dalam menemukan serta memahami konsep-konsep pelajaran yang dianggap sulit. Pada dasarnya, sifat interaktif dari role playing secara alami menumbuhkan partisipasi dan kolaborasi tim yang sangat bermanfaat untuk membangun rasa kebersamaan di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan dengan pandangan pakar penddidik Hamzah B. Uno. (2011), yang berpendapat bahwa metode bermain peran dirancang untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah dan eksplorasi ide, sehingga membuat proses belajar lebih menarik, bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui metode role playing dalam bimbingan klasikal. Peneliti berharap bahwa

hasil dari penelitian ini tidak hanya dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga dapat memberikan manfaat praktis bagi guru bimbingan dan konseling serta pendidik lainnya dalam merancang dan melaksanakan layanan yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi sekolah dalam mengembangkan strategi layanan yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif berperan dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) untuk mengkaji efektifitas layanan bimbingan klasikal dengan metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Fajar santoadi (2021), PTBK merupakan penelitian praktis yang dilakukan oleh Guru BK secara sistematis dilingkungan kerja sendiri untuk memecahkan masalah nyata dan secara langsung meningkatkan mutu layanan bimbingan pada siswa.

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Palembang pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini terdiri dari 36 peserta didik kelas X jurusan tata boga. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis persentase yaitu menggunakan rumus persentase menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

$$P = f/(n) \times 100\%$$

Keterangan :

p = persentase yang dihitung

f = frekuensi yang diperoleh

n = jumlah keseluruhan responden/data

adapun menurut Arikunto (2013) teknik persentase yang digunakan ada empat kriteria, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase

Sangat Baik	76% - 100%
Cukup Baik	56% - 75%
Kurang Baik	40% - 55%
Tidak Baik	< 40%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan metode role playing terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Keberhasilan ini terlihat dari adanya peningkatan persentase motivasi belajar peserta didik yang konsisten, mulai dari kondisi pra-siklus yang hanya mencapai 55% (kategori "Kurang Baik"), kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 62% (kategori "Cukup Baik"), dan mencapai hasil optimal pada Siklus II dengan persentase 78% (kategori "Sangat Baik").

Peningkatan awal yang terjadi pada Siklus I, disebabkan oleh perubahan suasana belajar yang menjadi lebih aktif dan menarik. Metode role playing mengajak peserta didik untuk ikut serta secara langsung, bukan hanya duduk dan mendengarkan. Keterlibatan aktif ini membuat materi bimbingan mengenai pentingnya motivasi menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, karena peserta didik mengalaminya sendiri melalui peran yang dimainkan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik ketika mereka melakukan sesuatu secara langsung.

Meskipun data angket menunjukkan peningkatan, hasil tersebut belum maksimal. Analisis kualitatif dari lembar observasi dan catatan lapangan peneliti mengungkap beberapa faktor

penghambat. Secara spesifik, tercatat bahwa mayoritas kelompok tampak canggung dan ragu-ragu saat memulai penampilan mereka.. Hal ini dapat dipahami karena ini adalah pengalaman pertama mereka, sehingga rasa nyaman dan terhubung dengan teman-temannya belum sepenuhnya terbangun. Kedua, waktu yang hanya 15 menit berkelompok dirasa kurang, sehingga beberapa penampilan terkesan terburu – buru. Ketiga, umpan balik yang diberikan setelah penampilan masih bersifat umum, seperti "penampilan kalian sudah bagus". Umpan balik semacam ini belum cukup untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik untuk merasa bisa atau mampu (competence).

Belajar dari berbagai kendala di Siklus I, tersebut, maka dirancanglah perbaikan tindakan untuk dilaksanakan pada Siklus II. Perbaikan difokuskan pada tiga hal utama: (1) menambahkan sesi pemanasan (ice breaking) di awal kegiatan untuk mencairkan suasana, membangun rasa nyaman dan mengurangi kecanggungan; (2) memberikan alokasi waktu yang sedikit lebih longgar bagi setiap kelompok; dan (3) yang terpenting, merancang cara memberikan umpan balik yang lebih spesifik dan membangun.

Perbaikan tindakan pada Siklus II terbukti memberikan dampak yang sangat positif, terlihat dari lonjakan persentase motivasi belajar peserta didik menjadi 78%. Sesi ice breaking berhasil membuat peserta didik lebih rileks dan percaya diri untuk tampil. Namun, kunci keberhasilan utamanya terletak pada perubahan cara memberi umpan balik. Dengan memberikan pujian yang spesifik seperti, "Suara kelompokmu sudah terdengar jelas sampai belakang dan Kerja sama kalian dalam membagi peran sangat baik peserta didik merasa usaha mereka diakui dan dihargai. Hal ini secara langsung menjawab kebutuhan peserta didik akan rasa mampu (competence), sehingga mereka menjadi lebih termotivasi.

Umpan balik yang spesifik ini secara langsung memenuhi salah satu dari tiga kebutuhan psikologis dasar dalam Teori Determinasi Diri (Ryan & Deci, 2020), yaitu kebutuhan akan kompetensi (rasa mampu). Ketika kebutuhan ini terpenuhi, peserta didik tidak hanya merasa senang, tetapi juga merasa bisa, yang pada akhirnya memicu motivasi intrinsik untuk terlibat lebih dalam pada kegiatan belajar. Temuan ini juga memperkuat argumen dari Joyce, Weil, & Calhoun (2020) yang menyatakan bahwa role playing merupakan strategi pembelajaran aktif yang kuat, dan penelitian ini menambahkan bahwa efektivitasnya dapat dioptimalkan secara signifikan melalui pemberian umpan balik yang berlandaskan teori psikologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase motivasi belajar peserta didik dari kategori "Kurang Baik" pada pra siklus, menjadi "Cukup Baik" (62%) di Siklus I, hingga akhirnya mencapai kategori "Sangat Baik" (78%) di Siklus II, menunjukkan bahwa proses perbaikan yang dilakukan benar benar berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Kunci dari keberhasilan ini terletak pada dua hal penting yang menjadi pembeda Antara Siklus I dan Siklus II. Pertama, adanya sesi pemanasan (ice breaking) yang efektif dalam mencairkan suasana kaku dan membangun rasa nyaman peserta didik. Kedua, dan ini yang paling krusial, adalah perubahan cara memberikan umpan balik. Umpan balik yang awalnya umum diubah menjadi lebih spesifik, positif, dan personal. Pujian seperti, "Suara kelompokmu terdengar jelas, dan kerja sama kalian dalam membagi peran sangat baik" membuat peserta didik merasa kemampuan (kompetensi) mereka diakui dan dihargai. Perasaan dihargai inilah yang menjadi bahan bakar utama yang menyalakan kembali motivasi mereka dari dalam.

Dengan demikian, penelitian ini mengukuhkan bahwa metode role playing bukan hanya sekadar kegiatan bermain peran, tetapi sebuah strategi pemberian layanan yang ampuh bila dikelola dengan cermat, terutama dalam hal membangun iklim kelas yang positif dan memberikan penguatan yang tulus kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zimmerman, B.J. (2013). From Cognitive Modeling To Self – Regulation: A Social Cognitive Career Path. *Educational Psychologist*, 48(3), 135-147. <https://doi.org/10.1080/00461520.2013.796504>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2020). *Models of teaching: Model-model pengajaran (Edisi ke-9)*. (A. Fawaid & C. Anam, Penerjemah). Pustaka Pelajar
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self – determination theory perspective: definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020101860>
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional Yang Berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *Motivation in education: Theory, research, and applications (3rd ed.)*. Pearson.
- Santoadi, F. (2021). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling (PTBK) Untuk Guru BK*. Kencana