 **JURNAL BASICEDU**

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

*Research & Learning in Elementary Education*

*https://jbasic.org/index.php/basicedu*

**Penerapan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Masa New Normal**

**Muhammad Junaedi Mahyuddin1, Fitriyanti Sulaiman2, M Yunus Sudirman3, Riska4, Yanti5**

Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia12345

E-mail: tommuanemandar@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini adalah “Penerapan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Masa New Normal di Kelas V SDN 89 Uru”. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu 1) Bagaimana Motivasi Belajar Peserta didik di SDN 89 Uru, 2) Bagaimana Penerapan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik selama masa New Normal. Populasi penelitian ini semua peserta didik kelas V SDN 89 Uru. Rendahnya motivasi belajar terlihat ketika diberikan tugas peserta didik cenderung cuek dan hanya beberapa yang tepat waktu mengerjakan tugas tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pra-eksperimental. Analisis data dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif dan statistic inferensial. Penelitian ini difokuskan pada kelas V yang berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melakukan observasi dan menyebar angket kemudian menarik kesimpulan. Adapun hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar di kelas V SDN 89 Uru berada pada kategori tinggi karena memiliki skor rata-rata 84,65 dengan standar deviasi 7,03 dan skor ideal 200, artinya skor motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan berupa teknik bermain peran lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan teknik bermain peran.

**Kata Kunci:** *Bermain Peran, Motivasi Belajar*

*Abstract*

*This research is "Application of Role Playing Techniques to Increase Student Learning Motivation in the New Normal Period in Class V of SDN 89 Uru". The formulation of the problem in this study is 1) How to Motivate Students to Learn at SDN 89 Uru, 2) How to Apply Role Playing Techniques to Increase Learner Learning Motivation during the New Normal period. The population of this study is all students of class V SDN 89 Uru. The low motivation to learn is seen when given tasks learners tend to be indifferent and only a few are timely to do the task. The purpose of this study is to find out whether the application of role-playing techniques can increase learners' learning motivation. The study was conducted using pre-experimental methods. The data analysis in this study is descriptive statistics and inferential statistics. This research focused on class V which amounted to 19 learners. Data collection techniques used by making observations and spreading questionnaires then draw conclusions. As for the results of the study, it can be concluded that the motivation to study in class V of SDN 89 Uru, It is in the high category because it has an average score of 84.65 with a standard deviation of 7.03 and an ideal score of 200, meaning that the learner's learning motivation score after being treated in the form of role-playing techniques is higher than before being treated with role-playing techniques.*

***Keywords:*** *Role Playing Technique, Learning Motivation*

Copyright (c) 2021 Nama Penulis1, Nama Penulis2 dst

🖂 Corresponding author :

Email : tommuanemandar@gmail.com ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

HP : 08114227772 ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

# **PENDAHULUAN**

*New normal* adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal, akan tetapi ditambah dengan penerapan *protocol* kesehatan guna mencegah terjadinya penularan Covid-19 (Mulyani, 2021). Persiapan *new normal* di bidang pendidikan membuat pro dan kontra baik dikalangan orang tua, peserta didik maupun dari kalangan guru sendiri (Muhsin, 2021). Di kehidupan yang baru ini masyarakat akan mulai beraktivitas di luar dan beberapa kantor akan dibuka kembali, sama halnya dengan sekolah yang masih membuat masyarakat bimbang memilih antara dirumah saja atau mengikuti *new normal* ini. Tapi dengan *new normal* ini mereka akan melakukan proses belajar seperti biasanya namun, selalu ada rasa cemas yang ikut dipikiran mereka. Mau tidak mau peserta didik harus beradaptasi dalam menghadapi *new normal*. Mental dan fisik harus disiapkan dalam menghadapi masa kini, dan yang paling penting tetap mematuhi *protocol* kesehatan yang telah ditentukan (Alfansuri et al., 2021).

Pro dan kontra dengan diberlakukannya *new normal* di bidang pendidikan dikalangan peserta didik kemungkinan disebabkan oleh tingkat motivasi belajar mereka, sebab dalam kondisi saat ini motivasi dalam belajar sangat dibutuhkan oleh peserta didik, bagi peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka peserta didik akan dapat bangkit dan mampu bertahan walaupun dihadapkan dengan situasi yang sulit karena *pandemic* covid-19 begitupun sebaliknya peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan susah bertahan dengan adanya *pandemic* covid-19 ini dalam melakukan proses pembelajaran.

Belajar yaitu suatu proses yang tidak akan pernah berhenti selama manusia itu hidup di bumi, tidak akan pernah ada satupun manusia yang mendapat kesuksesan tanpa melalui proses belajar (Suharyat, 2009). Dalam proses belajar yang dilakukan peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik, sedangkan faktor eksternal (faktor dari luar), yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik (dirumah, disekolah dan di masyarakat).

landari et al., (2014) mengemukakan bahwa “belajar ialah salah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dalam melakukan aktivitas belajar peserta didik memerlukan adanya dorongan agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dorongan dalam belajar ini merupakan suatu hal yang sangat diperlukan bagi siswa untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik yaitu motivasi belajar. Dalam belajar motivasi memegang peranan yang penting karena motivasi yang dimiliki peserta didik akan menentukan hasil yang dicapai dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Silalahi (2018) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator pendukung. Motivasi belajar yaitu salah satu faktor untuk mencapai suatu keberhasilan dalam belajar. Motivasi adalah suatu dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu agar dapat mencapai tujuan. Motivasi berfungsi untuk meningkatkan usaha peserta didik untuk belajar dan berprestasi. Motivasi yang baik yakni dapat mengembangkan aktivitas, inisiatif dan ketekunan peserta didik dalam belajar.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti mendapat masalah yang terkait dengan proses belajar yakni sebagian besar peserta didik di kelas V SD Negeri 89 Uru kurang adanya motivasi untuk belajar. Kurangnya motivasi belajar terlihat ketika diberikan suatu tugas peserta didik cenderung cuek dan hanya beberapa yang tepat waktu mengerjakan tugas tersebut. Hal ini dikarenakan kebiasaan peserta didik dalam belajar selama masa pandemic covid-19 cenderung lebih suka bermain-main saat mengerjakan tugas. Dari hal tersebut terlihat bahwa motivasinya dalam belajar kurang kuat sehingga perlu upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Selain motivasi, teknik pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang harus dipertimbangkan untuk mencapai suatu keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa teknik yang tepat, maka suatu proses pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif serta efisien (Warsita, 2008). Karena itu para guru diharapkan memiliki teknik yang tepat dan juga menyenangkan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian perlunya suatu teknik yang bisa memberikan gambaran nyata sekaligus siswa juga melakukan sehingga dengan mudah memahaminya, yaitu dengan teknik bermain peran.

Bermain peran ialah suatu kegiatan yang menyenangkan (Siska, 2011). Secara lebih lanjut bermain peran merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh kesenangan, Bermain peran merupakan teknik bimbingan konseling yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok (Herlina, 2016). Santrock (2021) juga menyatakan bahwa bermain peran memungkinkan peserta didik dapat mengatasi frustasi dan merupakan salah satu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik dan cara mereka mengatasinya.

Dengan demikian teknik bermain peran dapat memperluas wawasan sebagaimana dengan melibatkan peserta didik itu sendiri untuk mengembangkan kreativitas yang mereka miliki, dengan memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik agar berperan aktif dengan imajinasi mereka atau dengan pemahaman yang mereka miliki. Karena peserta didik akan lebih memahami jika mengalami sendiri pengalaman belajarnya, maka hal itu akan membuat pengetahuan yang dipelajarinya bertahan cukup lama dalam ingatan peserta didik.

Teknik bermain peran adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran dengan melalui pengembangan berimajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya diperagakan lebih dari satu orang, hal itu berpegang kepada apa yang di perankan. Peserta didik diberikan kartu peran (*role card*) untuk kemudian dipelajari dan di praktikkan dalam satu situasi bermain peran sesuai dengan syarat yang telah di tentukan sebelumnya. Menurut Nurhasanah (2020) untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.

Teknik bermain peran sebagai sebuah metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik. Peserta didik sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. Menurut (Silalahi, 2018) kelebihan dari metode *role playing* yaitu dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar, dan salah satu keunggulan dari teknik bermain peran. Menurut Mahyuddin (2016) adalah melibatkan pengalaman anak, hal ini membuat anak merasakan hal yang baru sehingga mampu menciptakan ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan bermain peran Herlina (2016) menjelaskan metode *role playing* mengembangan imajinasi serta penghayatan siswa yakni dengan jalan siswa memerankan suatu tokoh hidup ataupun benda mati. Bermain peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia peserta didik dan permasalahannya. Dengan demikian para peserta didik akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar dan bermain.

Dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran adalah suatu teknik pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku berpura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh Sejarah dengan sedemikian rupa. Dengan demikian teknik bermain peran adalah salah satu teknik yang melibatkan peserta didik untuk pura-pura memainkan peran yang terlibat dalam proses sejarah. Pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Putri et al., 2021).

Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi dapat juga didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong arah dan ketetapan tindakan menuju suatu tujuan. Motivasi merupakan suatu tindakan tertentu dimulai dari suatu dorongan (Cleopatra, 2015). Motivasi berasal dari kata motif yang artinya daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu, dan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sejalan dengan itu, menurut Suryaningtyas (2014) motivasi merupakan pendorong, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar dapat tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau jenis daya penggerak dari dalam diri peserta didik untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang melalui pengalaman dan latihan. Motivasi yaitu dorongan dalam diri individu untuk melakukan aktivitas guna untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang dapat melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan dalam diri individu yaitu dengan motivasi belajar.

Motivasi belajar yaitu proses pemberian semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Yang artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah dan bertahan lama (Santrock, 2021). Motivasi belajar yaitu kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu penggerak dari dalam diri peserta didik atau suatu dorongan dari luar yang dapat menimbulkan kegiatan belajar agar menciptakan perubahan tingkah laku demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai.

**METODE PENELITIAN**

 Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimental dengan pola *one-grup pretest-posttest design* (Sugiyono, 2014). Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis bagaiman upaya teknik bermain peran untuk meningkatkan motivasi peserta didik selama masa *new normal* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, karena dianggap sesuai dengan rumusan masalah. Dilakukan dalam satu kelompok subjek. Subjek tersebut terlebih dahulu diberi pretes (O1), lalu diberikan perlakuan (X), kemudian dilakukan *posttes* (O2), perbedaan hasil yang diperoleh dari pretest dan posttest tersebut merupakan efek dari perlakuan yang diberikan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik berjumlah 19 peserta didik dengan laki-laki 9 orang dan perempuan 10 orang, yang di ambil dari kelas V SD Negeri 89 Uru. Sampel yang digunakan di penelitian ini yaitu semua populasi kelas V SD Negeri 89 Uru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar angket dan observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni *statistic deskriptif* dan *statistic inferensial.*

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Jika melihat hasil dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti di atas maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan teknik bermain peran dan hasil angket motivasi belajar setelah menggunakan teknik bermain peran. Yakni data hasil angket motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan teknik bermain peran lebih tinggi dibandingkan data hasil angket motivasi belajar dengan tidak menggunakan teknik bermain peran.

Berdasarkan hasil angket tentang motivasi belajar yang diisi oleh peserta didik ditemukan bahwa suasana di kelas lebih menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa lebih akrab dengan teman-teman yang lainnya, dapat menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Ini membuktikan bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jika dalam kegiatan belajar siswa memiliki motivasi yang kuat maka siswa akan menunjukkan keinginannya untuk berhasil dalam pembelajaran, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Kemudian dapat dilihat juga dari hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesusah diberi perlakuan. Dari hasil tersebut dapat dilihat ada perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dilihat dari pengujian uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh hasil, jika sig(2-tailed) < maka Ho ditolak dan Ha diterima dan sebaliknya jika nilai sig(2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dimana nilai sig(2-tailed)= 0,00. Sehingga diperoleh nilai sig(2-tailed) < 0,05 atau 0,00 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara angket motivasi belajar *pre-test* dan *post-test*, artinya ada pengaruh teknik bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas V SDN 89 Uru.

**KESIMPULAN**

* + - 1. Pelaksaan bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di masa *new normal* menggunakan beberapa tahapan, yaitu:
1. Melakukan persiapan dan instruksi untuk menyiapkan langkah awal dalam tahapan persiapan yaitu peneliti membuka dengan salam dan berdoa serta menanyakan kabar peserta didik, selanjutnya peneliti menjelaskan materi layanan, kemudian peneliti melakukan tanya jawab ke peserta didik tentang materi layanan yang telah disampaikan.
2. Syarat-syarat untuk proses pelaksanaan pemeranan, yaitu memilih peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan situasi dan karakter. Setelah pemeranan selesai peneliti menyimpulkan makna dari permainan peran yang sudah dilaksanakan oleh peserta didik.
3. Mengevaluasi permainan peran, pada proses evaluasi penilaian dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada peserta didik mengenai pemahaman, pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan.

Berdasarkan hasil dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDN 89 Uru pada masa *new normal.*

* + - 1. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar di kelas V SDN 89 setelah diberi perlakuan berada pada kategori tinggi karena memiliki skor rata-rata 84,65 dengan standard deviasi 7,03 dan skor ideal 200*.*

**DAFTAR PUSTAKA**

Alfansuri, F. N., Aini, R. Q., Nurkapid, M., & Wulandari, A. T. (2021). Kesiapan Pembelajaran Tatap Muka Dan Kesehatan Mental Siswa Sekolah Dasar Akibat Pembelajaran Daring. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, *5*(2), 345–362.

Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *5*(2).

Herlina, U. (2016). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, *2*(1), 94–107.

Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, *2*(1), 1–11.

Muhsin, H. (2021). Kampus Merdeka Di Era New Normal. *Masa Depan Kampus Merdeka & Merdeka Belajar: Sebuah Bunga Rampai Dosen*, *143*.

Mulyani, S. (2021). *Resiliensi Siswa Dalam Memasuki Era New Normal di SMA Negeri 2 Tambang*.

Nurhasanah, M. (2020). Role Model Pembelajaran Sebagai Sarana Inovatif Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Al-Lubab: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Keagamaan Islam*, *6*(1), 85–95.

Putri, S. N. J., Aiman, U., Sudirman, M. Y., Kurniawan, N. A., & Pambudi, P. R. (2021). Pengaruh Emoji Dalam Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Online Terhadap Metakognitif Konseli. *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, *6*(1), 211–219.

Santrock, J. W. (2021). *Psikologi pendidikan*.

Silalahi, W. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode role play pada pelajaran IPS kelas IV SD swasta xaverius padang sidimpuan. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, *8*(2), 172–181.

Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, *1*(1), 31–37.

Sugiyono, M. (2014). Educational Research Methods Quantitative, Qualitative Approach and R&D. *Bandung: Alfabeta*.

Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia. *Jurnal Region*, *1*(3), 1–19.

Suryaningtyas, A. (2014). *Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Standar Kompetensi Mengelola Sistem Kearsipan Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMK Negeri 2 Purworejo*.

Ulandari, K. S. S., Dibia, I. K., & Sudana, D. N. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa SD Kelas V Semester Ganjil di Desa Buruan. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *2*(1).

Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. Gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal Teknodik*, 064–078.