#### **JURNAL**

## EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMK PELAYARAN HANG TUAH KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

# EFFECTIVITY OF ROLE PLAYING TECHNIQUES TO IMPROVE STUDENT'S ACADEMIC MOTIVATION IN CLASS XI SMK PELAYARAN HANG TUAH KEDIRI IN THE ACADEMIC YEAR 2016/2017



Oleh: SRIATUN 12.1.01.01.0120

#### Dibimbing oleh:

- 1. Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
- 2. Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017



#### SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

#### Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap

: Sriatun

**NPM** 

:12.1.01.01.0120

Telepun/HP

:082299071626

Alamat Surel (Email)

:sriherman16@gmail.com

Judul Artikel

:Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Pelayaran

Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017

Fakultas – Program Studi

:FKIP - Bimbingan dan Konseling

Nama Perguruan Tinggi

:UN PGRI KEDIRI

Alamat Perguruan Tinggi

:JL. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel.: (0354) 771503,

771495 Kediri

#### Dengan ini menyatakan bahwa:

 a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Menge	Kediri,25 Januari 2017		
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,	
Jan	A Service	Heinf	
Dr. Hj. Sri Panca Setvawati, M.Pd. NIDN. 0716046202	Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd. NIDN. 0711039102	Sriatun NPM. 12.1.01.01.0120	



### Efektivitas Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017

SRIATUN 12.1.01.01.0120

FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING

Sriherman16@gmail.com

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd dan Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi banyaknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pada kelas XI SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri, yang ditandai dengan banyaknya siswa yang membolos, datang terlambat,tidak ikut apel siang, tidur dikelas saat jam pelajaran, dan adanya beberapa siswa yang melarikan diri dari sekolah. Sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah teknik role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik penelitian eksperimental dan design penelitian adalah Quasi eksperimen design dengan jenis time series design dan pengumpulan data motivasi belajar menggunakan skala psikologis. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pemberian pre-test sebanyak 4 kali, pemberian treatment dengan teknik role playing berdasarkan pada RPLBK, dan pemberian post-test sebanyak 4 kali dengan menggunakan instrumen berupa skala motivasi belajar. Populasi yang dijadikan subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMK Pelyaran Hang Tuah Kediri yang berjumlah 77 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 siswa kelas XI Nautika B SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Untuk teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik uji wilcoxon match pair test. Dengan rata-rata skor pre-test sebanyak 8 sampel yaitu 63,5 dan rata-rata skor post-test dengan 8 sampel yaitu 100,3. Hasil analisis data menggunakan uji wilcoxon match pair test menunjukkan nilai  $T_{hitung}$  yaitu 0 sedangkan  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dengan N = 8 sebesar 4, maka  $T_{hitung} \le T_{tabel}$  yaitu sebesar  $0 \le 4$ . Hal ini memiliki arti bahwa teknik role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian ini adanya saran (1) bagi konselor/guru sebaiknya perlu mengembangkan konsep yang serupa dalam memberikan perlakuan. (2) bagi siswa sebaiknya memiliki motivasi belajar yang tinggi. (3) bagi peneliti selanjutnya dapat memberikan treatment yang berbeda untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah.

**kata kunci**: teknik *role playing*, motivasi belajar

#### I. LATAR BELAKANG

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi masyarakat yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa.

Siswa di harapkan mampu untuk mengatasi faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi proses belajar mereka. Namun pada kenyataan yang ada justru terbalik berbanding dari apa yang diharapkan. Problem cukup yang menggejala dikalangan remaja adalah memiliki kemampuan kognitif normal akan tetapi prestasi yang dicapai ternyata buruk.

Berdasarkan fakta dilapangan yang diperoleh dari guru bimbingan dan konseling di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri, bahwa salah satu masalah yang sedang dialami siswa, khususnya kelas XI adalah menurunnya motivasi belajar yang mempenggaruhi prestasi belajar mereka. Menurut Wlodkowski dan Jaynes (2006) bahwa motivasi belajar merupakan suatu proses internal yang ada dalam diri

seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri di dapatkan masalah motivasi belajar rendah yang menunjukkan beberapa gejala-gejala sebagai berikut (1) Banyaknya siswa yang sering membolos; (2) Banyaknya siswa yang datang terlambat; (3) Banyaknya siswa yang tidak ikut apel siang dan tidur dikelas; (4) Banyaknya siswa yang tidur di kelas ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung; (5) Adanya beberapa siswa yang melarikan diri dari sekolah, ketika jam pelajaran berlangsung. Selain adanya gejala-gejala tersebut didukung pula dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa siswa kelas XI, yang menyatakan bahwa mereka malas untuk sekolah dikarenakan kondisi sekolah yang berpindah-pindah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi maka diperlukan sebuah penanganan yang tepat. Untuk menangani sebuah permasalahan dalam bimbingan dan konseling pastinya digunakan sebuah teknik. Salah satu teknik yang ada dalam bimbingan dan konseling adalah teknik role playing. Role playing didefinisikan sebagai situasi suatu masalah diperagakan secara singkat dengan tekanan utama pada



karakter atau sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut. Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah dan agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain (Sutikno, 2009).

Dengan demikian penulis ingin melakukan penelitian lebih mendalam dengan mengangkat judul "Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017"

#### II. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif mengutamakan objektifitas penelitian dengan menggunakan angka-angka dan pengolahan statistik. Teknik penelitian yang digunakan adalah penelitian Quasi Dalam penelitian Experimental. menggunakan bentuk desain Equivalent Time Series Design. Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi *pretest* sampai empat kali dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2015). Setelah kestabilan keadaan kelompok dapat

diketahui dengan jelas maka baru diberi *treatment* atau perlakuan, dalam penelitian ini diberi *treatment role playing*. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI sebanyak 77 siswa. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive* sampling. Menurut Sugivono (2015) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan petimbangan tertentu. Purposive sampling digunakan apabila sasaran sampel yang diteliti telah memiliki karakteristik tertentu sehingga tidak mungkin diambil sampel lain yang tidak memenuhi karakteristik yang telah ditetapkan. Sampel dalam penelitian ini diambil dari hasil skala motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil skala psikologi motivasi belajar tersebut didapatkan 8 siswa dari kelas Nautika B yang mempunyai motivasi belajar rendah. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Teknik analisis yang sesuai dengan rancangan dalam penelitian ini adalah statistik nonparametris, dengan menggunakan uji Wilcoxon match pairs test karena mengacu pada variabel data yang ada adalah variabel ordinal (berjenjang).



Dalam uji Wilcoxon macth pairs test dapat menggunakan tabel penolong untuk menghitung nilai T

#### III. HASIL DAN KESIMPULAN Hasil

Tabel 1.Data Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Nautika B Sebelum Diberikan Treatment (*Pre-test*)

No. Responden	Pre-test ke-1 Skor	Pre-test Ke-2 Skor	Pre-test Ke-3 Skor	Pre-test Ke-4 Skor	Rata- rata	Kategori
1	62	62	62	62	62	Rendah
2	65	65	65	65	65	Rendah
3	64	64	64	64	64	Rendah
4	67	67	67	67	67	Sedang
5	61	61	61	61	61	Rendah
6	62 62 62 62			62	62	Rendah
7	62	62	62	62	62	Rendah
8	65	65	65	65	65	Rendah
	Sk	or Total			508	
Rata-rata					63,5	Rendah

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Nautika B Sesudah Diberikan Treatment (*Post-test*)

No. Responde	Post-test Ke-1	Post-test Ke-2	Post-test Ke-3	Post-test Ke-4	Rata- rata	Kategori
n.	Skor	Skor	Skor	Skor		
1	99	99	99	100	99,25	Tinggi
2	98	102	102	102	101	Tinggi
3	101	99	99	101	100	Tinggi
4	99	98	100	101	99,5	Tinggi
5	99	101	100	101	100,25	Tinggi
6	101	100	104	101	101,5	Tinggi
7	99	101	99	102	100,25	Tinggi
8	99	100	102	102	100,75	Tinggi
Skor Total					802,5	
Rata-rata					100,3	Tinggi

Tabel 3. Tabel Penolong Uji Wilcoxon

No. Responden	Skor Pre- test	Skor Post- test	Selisih	Peringkat	Peringkat Tanda Positif	Peringkat Tanda Negatif
1	62	99,25	+37,25	5	5	0
2	65	101	+35	2	2	0
3	64	100	+36	4	4	0
4	67	99,5	+32,5	1	1	0
5	61	100,25	+39,25	7	7	0
6	62	101,5	+39,5	8	8	0
7	62	100,25	+38,25	6	6	0
8	65	100,75	+35,75	3	3	0
J.	ımlah Po	sitif dan l	Negatif (T	)	36	0
					(Sugiyon	0, 2013)

berjenjang/sampel kurang dari 25, dalam penelitian ini tabel penolong berfungsi untuk untuk membandingkan nilai sebelum diberikan *treatment role playing* dan sesudah diberikan *role playing*.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui ratarata hasil *pre-test* sebanyak 8 sampel selama 4 kali sebesar 63,5 pada kategori rendah dan hasil post-test sebanyak 8 sampel selama 4 kali sebesar 100,3 pada kategori tinggi. **Analisis** dengan menggunakan uji wilcoxon di peroleh hasil bahwa T<sub>hitung</sub> pada jenjang yang paling kecil sebesar 0 sedangkan nilai T<sub>tabel</sub> pada taraf signifikansi 5% dengan N = 8 sebesar 4. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri tahun pelajaran 2016/2017.

**Teknik** role playing dapat alternatif memberikan yang beragam terhadap masalah yang dialami siswa yakni dengan melakukan bermain peran dengan tema sesuai permasalahan yang dialami. Kegiatan bermain peran dapat dijadikan bentuk untuk meningkatkan motivasi belajar karena dalam kegiatan role playing siswa akan berpatisipasi secara langsung untuk memainkan dan peran mempraktikkan adegan tersebut dalam

simki.unpkediri.ac.id



sebuah drama. Sehingga siswa mampu berinteraksi dan merasakan pengalaman yang didapat melalui perannya. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari Uno, (2010), mengemukakan bahwa kegiatan bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, presepsinya, mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah. mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Selain itu salah satu karakteristik dari role playing sendiri adalah di dasari motivasi dari dalam, anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri. Melalui role playing siswa akan memunculkan sebuah pemikiran untuk menjadi seperti tokoh mereka perankan. yang Dengan memunculkan pemikiran baru yang sesuai seperti tokoh yang diperankan maka akan memberikan dorongan atau motivasi pada siswa untuk merubah pemikirannya saat ini menjadi lebih baik dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan belajarnya.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui rata-rata hasil *pre-test* sebesar 63,5 pada kategori rendah dan hasil *post-test* sebesar 100,3 pada kategori tinggi. Analisis dengan

menggunakan uji wilcoxon di peroleh hasil bahwa T<sub>hitung</sub> pada jenjang yang paling kecil sebesar 0 sedangkan nilai T<sub>tabel</sub> pada taraf signifikansi 5% dengan N = 8 sebesar 4. Berdasarkan norma keputusan jika Ha diterima,  $T_{\text{hitung}} < T_{\text{tabel}}$ maka sedangkan jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , maka Ha ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Dengan demikian teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, S. 2009. Belajar Pembelajaran "Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil". Bandung: Prospect.
- Uno, HB. 2010. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Woldkwski, H & Jaynes. 2006. Hasrat Untuk Belajar (Membantu Anakanak Termotivasi dan Mencintai Belajar). Yogyakarta: Pustaka Belajar
- SISDIKNAS (2003), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20Tahun 2003, Jakarta : Sinar Grafika.

simki.unpkediri.ac.id