

Analisis Penerapan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Remaja pada Masa Pandemi Covid-19

by Vivi Ratnawati

Submission date: 17-Feb-2023 04:36AM (UTC-0500)

Submission ID: 2016427678

File name: Prosiding_KKN2-_Penerapan_Role_Playing-wetik_vivi.pdf (208.93K)

Word count: 2243

Character count: 14706



ANALISIS PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR REMAJA PADA MASA PANDEMI *COVID-19*

WETIK PUSPITASARI¹, VIVI RATNAWATI², LAELATUL AROFAH³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

wetikpuspitasari@gmail.com¹, vivi@unpkediri.ac.id², laelatarofah@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic period changed learning activities to online, namely through the internet network which done at home without meeting directly with teachers at school. The learning activities that have gone on for almost two years have caused various obstacles related to students' interest in learning. The lack of student participation in online learning activities shows the low-interest in learning for teenagers. In guidance and counseling services, we can use role-playing techniques to increase youth's interest in learning. Role playing is a technique of playing a role by playing a play according to a predetermined script. Adolescents are school students at the junior high and high school levels. Indicators of assessment of adolescent learning interest in the form of interest, focus and feelings of liking for learning activities. This research is a literature review by collecting relevant sources of information related to the role of role-playing techniques in increasing adolescent learning interest. The purpose of the study was to look at the application of role-playing techniques in increasing adolescent interest in learning during the covid-19 pandemic so that it can be used as a source of information in dealing with problems of low-interest in learning.

Keywords: *role playing*, interest in learning, teenagers

ABSTRAK

Masa *pandemic covid-19* merubah kegiatan pembelajaran menjadi daring yaitu melalui jaringan internet yang dilaksanakan di rumah tanpa bertemu langsung dengan guru di sekolah. Kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung hampir dua tahun ini menimbulkan berbagai kendala berkaitan dengan minat belajar siswa. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran daring menunjukkan rendahnya minat belajar remaja. Dalam layanan bimbingan dan konseling kita dapat menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan minat belajar remaja. *Role playing* adalah teknik permainan peranan dengan memerankan lakon sesuai dengan naskah yang telah ditentukan. Remaja adalah siswa sekolah pada jenjang SMP/ sederajat dan SMA/ sederajat. Indikator penilaian minat belajar remaja berupa adanya ketertarikan, fokus dan perasaan suka terhadap kegiatan belajar. Penelitian ini merupakan kajian kepustakaan dengan cara mengumpulkan sumber informasi yang relevan berkaitan dengan peranan teknik *role playing* dalam meningkatkan minat belajar remaja. Tujuan penelitian adalah meneliti penerapan teknik *role playing* dalam meningkatkan minat belajar remaja selama masa *pandemic covid-19* sehingga dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam menangani permasalahan minat belajar yang rendah.

Kata Kunci: *role playing*, minat belajar, remaja

PENDAHULUAN

16 Siswa remaja pada jenjang SMP dan SMA merupakan siswa dengan fase peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut Hurlock (1980) masa remaja berusia mulai dari 12 tahun hingga 18 tahun. Remaja mulai memikirkan keadaan lingkungan sekitarnya dengan mengekspresikan dirinya melalui perilaku-perilaku adaptif maupun maladaptif. Perilaku tersebut merupakan bentuk adanya pemenuhan kebutuhan yang diinginkan oleh remaja.

Di lingkungan sekolah sering kita temui adanya permasalahan belajar yang dialami remaja, salah satunya adalah minat belajar. Permasalahan ini timbul karena adanya beberapa faktor dari lingkungan keluarga, teman sebaya, dan sarana prasarana dalam menunjang kegiatan belajar remaja. Minat belajar remaja dapat dilihat dari beberapa indikator penentu yaitu ketertarikan, perasaan senang dan kemauan dalam kegiatan pembelajaran (Darmadi, 2017: 322). Dikatakan bermasalah adalah bila minat belajar remaja dalam tingkat rendah, hal ini ditunjukkan dengan perilaku maladaptif berupa membolos, terlambat, mengabaikan kegiatan pembelajaran bahkan hingga berhenti sekolah.

Dalam kegiatan belajar mengajar semenjak diberlakukannya pembelajaran daring akibat dari wabah *covid-19* terdapat permasalahan berkaitan dengan belajar siswa remaja. Kegiatan pembelajaran daring merupakan solusi pemerintah dalam penanganan penyebaran kasus *covid-19*, namun hal tersebut juga menimbulkan permasalahan baru bagi dunia pendidikan utamanya pada siswa remaja. Permasalahan yang muncul adalah rendahnya minat belajar remaja. Hal ini terjadi karena tidak kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring, disertai beberapa kendala teknik yang mereka hadapi ketika pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi rendahnya minat belajar remaja, bidang bimbingan dan konseling memberikan layanan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok sebagai usaha meningkatkan minat belajar remaja. Minat belajar perlu ditingkatkan untuk mencapai keberhasilan tujuan belajar. Permasalahan belajar berupa minat terjadi pada waktu sebelum kegiatan belajar berlangsung. Hal ini perlu disadarkan pada remaja bahwa sama halnya mereka kalah sebelum berperang. Maka dari itu perlu memberikan kesadaran pada remaja dalam hal minat belajar. *Role playing* adalah teknik bermain peranan dengan memerankan peran atau tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Depdikbud (1964: 171) bermain peran adalah bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.

Teknik *role playing* terbukti mampu mengentaskan permasalahan remaja berkaitan dengan minat belajar pada beberapa mata pelajaran. Ini terbukti dari hasil temuan penulis berupa terbitan jurnal karya ilmiah terkait metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut menyatakan metode *role playing* yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, metode *role playing* efektif meningkatkan minat belajar siswa, penggunaan *role playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

METODE

Dalam melakukan analisis kajian bahasan ini penulis menggunakan kajian kepustakaan. Analisis kajian penelitian mengenai peranan teknik *role playing* dalam meningkatkan minat belajar remaja pada masa pandemi *covid-19* melalui kepustakaan berupa artikel ilmiah, jurnal publikasi, dan buku. Analisis kepustakaan ini bersifat deskriptif dan digunakan sebagai sumber informasi yang lebih relevan lagi terkait peranan teknik *role playing* dalam meningkatkan minat belajar remaja pada masa pandemi *covid-19*. Sumber data diperoleh secara data sekunder yaitu

diperoleh dari dokumen-dokumen berupa jurnal publikasi, karya ilmiah dan buku yang terdiri dari 4 buku, 2 skripsi tidak dipublikasikan, 8 jurnal publikasi.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Pembelajaran Online

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan pesat, hal ini memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan pandemic covid-19 pada dunia pendidikan, pemerintah menetapkan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan *system online* atau belajar jarak jauh (dari rumah). Pemanfaatan teknologi internet secara maksimal dapat memberikan keefektifan dalam kegiatan belajar berupa waktu, tempat dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Pengertian Belajar

Belajar menurut Wikipedia adalah perubahan permanen dalam perilaku atau potensi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Hamzam B. Uno (2010) menyatakan tiga indikasi dalam kegiatan belajar yaitu yang pertama belajar menunjukkan suatu aktivitas pada individu yang disengaja, kedua belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, ketiga hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

C. Pengertian Minat

Menurut M. Buchori (1999: 135) minat adalah kesadaran seseorang mengenai objek, seseorang dan situasi memiliki sangkut paut dengan dirinya. Menurut Darmadi dalam bukunya Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa menyebutkan pengertian minat bahwa seseorang menaruh minat terhadap suatu objek karena adanya rangsangan, stimulus atau dorongan. Selanjutnya Marshall (Moh. Uzer Usman, 2001: 94) mengemukakan 22 minat diantaranya adalah anak memiliki minat terhadap belajar. Minat dapat diartikan kemauan, kesadaran dan perasaan senang seseorang akan suatu hal sebagai pemenuhan kebutuhan akan dirinya.

D. Pengertian Minat Belajar

Dari pengertian belajar dan minat yang disampaikan para ahli di atas dapat disimpulkan pengertian minat belajar adalah perasaan senang siswa terhadap kegiatan belajar. Perasaan senang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa fokus pada materi belajar yang disampaikan pengajar, mengajukan pertanyaan apabila kurang memahami materi belajar.

Sedangkan menurut Darmadi (217: 315-316) minat adalah suatu ketertarikan terhadap suatu objek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya tersebut.

E. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam kegiatan belajar perlu adanya stimulus atau rangsangan sehingga siswa memiliki minat dalam melakukan belajar. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Guru

Guru memiliki pengaruh bagi siswa dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa sehingga siswa dapat memahami bahan ajar dengan mudah dan menyenangkan. Keterampilan guru dalam menyampaikan bahan ajar juga sebagai penentu keberhasilan tujuan kegiatan pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa merupakan proses pembelajaran yang menginspirasi bagi siswa sehingga menarik.

2. Bahan ajar yang menarik

Bahan ajar atau materi yang disajikan guru dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan minat belajar siswa. Metode penyampaian bahan ajar yang menarik dapat meningkatkan antusias dan rasa penasaran siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi interaktif dan tidak monoton.

3. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang muncul pada diri seseorang untuk melakukan suatu perbuatan atau perilaku. Motivasi terdiri dari dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang tersebut, yaitu berupa kesadaran, keingintahuan dan pemenuhan kebutuhan. Sedang motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul dari luar individu seperti pengaruh lingkungan sekitarnya baik dari keluarga, teman sebaya maupun masyarakat luas.

F. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) minat dapat diekspresikan melalui pernyataan menyukai suatu hal yang dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat terhadap pembelajaran dinilai melalui kognitif dan afektif dalam bentuk sikap. Sikap dan kognitif yang positif mampu menimbulkan minat belajar pada siswa. Hurlock (1990: 422) menyatakan minat adalah hasil dari pengalaman dan minat memiliki dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

Djamarah (2002: 132) mengungkapkan minat dapat diekspresikan siswa melalui:

1. Pernyataan menyukai,
2. Partisipasi siswa
3. Fokus pada pembelajaran

G. Pengertian Role Playing

Model pembelajaran bermain peran atau *role playing* dipelopori oleh George Shaftel. Bermain peran dalam kegiatan pembelajaran memiliki tujuan membantu siswa menemukan jati diri dan memecahkan masalah. Dengan model pembelajaran ini siswa belajar menggali perasaan, memahami pengaruh sikap nilai dan persepsi, dan mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Bermain peran diartikan bahwa melakukan permainan peranan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan kita. Permainan ini terencana dengan adanya naskah cerita dan pemeran utama serta peran pembantu. Selanjutnya peranan dinilai oleh penonton yang bukan merupakan pemeran dalam lakon permainan peranan.

H. Prosedur Bermain Peran

Untuk mencapai keberhasilan menggunakan teknik bermain peran diperlukan prosedur permainan yang berkualitas. Dalam buku Model Pembelajaran karya Hamzah (2010: 26-28) memaparkan prosedur dalam bermain peran sebagai berikut:

1. *Warming up*
Pemanasan adalah berupa pemberian contoh dari guru kepada siswa mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain peran.
2. Memilih partisipan
Guru dan siswa menentukan pemeran dalam permainan peranan, menyesuaikan deskripsi karakter dan cerita yang akan diperankan oleh masing-masing siswa.
3. Menyiapkan pengamat
Guru menunjuk pengamat atau penonton untuk menilai hasil dari peranan yang ditampilkan siswa lain.

4. Menata panggung
Menyiapkan kebutuhan berupa media ataupun alat pendukung dalam setting penggunaan latar permainan peranan.
5. Memainkan peran
Melaksanakan permainan peranan sesuai dengan scenario yang telah disepakati secara spontan.
6. Diskusi dan evaluasi
Guru dan siswa mendiskusikan hasil permainan peranan yang telah dilakukan dan mengevaluasi penampilan permainan peranan tersebut.
7. Memainkan peran ulang
Permainan ulang diperlukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada permainan sebelumnya sehingga menjadi lebih baik lagi.
8. Diskusi dan evaluasi kedua
Guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi mengenai permainan peranan yang sudah ditampilkan.
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan
Siswa diajak untuk berbagi pengalaman mengenai permainan peranan yang telah diperankan masing-masing siswa. Selanjutnya mengambil kesimpulan berkaitan dengan peran yang telah dilakukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penulisan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan minat belajar siswa perlu digunakan model ataupun teknik pembelajaran yang tepat sehingga siswa tidak lagi memiliki minat belajar yang rendah. Sebelum melakukan tindakan perbaikan pada minat belajar siswa perlu adanya analisis mengenai kebutuhan serta faktor yang menyebabkan siswa memiliki minat belajar rendah. Sehingga teknik yang digunakan akan tepat dan sesuai dengan tujuan yaitu meningkatkan minat belajar siswa. Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa diperlukan kerjasama antara guru mata pelajaran, guru BK dan siswa untuk saling besinergi mencapai tujuan belajar yang maksimal.

Saran yang perlu penulis sampaikan dalam kajian ini adalah perlunya guru BK memahami teknik yang tepat digunakan dalam mengentaskan satu permasalahan siswa. Sebelum mengaplikasikannya pada siswa perlu untuk melakukan asesment kebutuhan siswa berkaitan dengan masalah yang dialaminya. Berkaitan dengan permasalahan minat belajar penulis memberikan satu contoh teknik yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar remaja.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Edmawati, M.D., Purwaningsih, S.R., Fitriana, F. & Fauzan, D.S. 2021. Analisis Peranan Bimbingan Kelompok Berbasis Daring dengan Teknik *Group Discussion* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Edu Consilium: Jurnal BK Pendidikan Islam*, 2 (2): 01-20.
- Mawaridz, A.D. & Rosita, T. 2019. Bimbingan Kelompok untuk Siswa SMP yang Memiliki Minat Belajar Rendah. *Fokus*, 2 (4): 158-170.
- Munir, Fatiqin, A. & Kendi R. 2017. Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang. *Jurnal Florea*, 4 (1): 36-41.
- Nurjannah, Thaha, H., & Zainuddin, F. 2019. Pengaruh *Role Playing* terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *IQRO Journal of Islamic Education*, 2 (2): 137-148.



Seminar Nasional Virtual
KONSELING KEARIFAN NUSANTARA (KKN) 2 DAN CALL FOR PAPERS

"Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal di Era Disrupsi"

- Prasetya, I., dkk. 2019. Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelurahan Bolong Karanganyar. *Buletin KKNDik*, 20191 (1): 31-33.
- Rahman, Abdu. 2019. Pengaruh Teknik *Role Playing* pada Bimbingan Kelompok terhadap Berkurangnya Perilaku *Bullying* Siswa Bermasalah di SMK Negeri 1 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6 (2): 55-65.
- Romlah, Tatiek. 2013. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sukayasa, M., Suranata, K., & Dharsana, K. 2014. Penerapan Teori Konseling Behavioral dengan Teknik *Self-Management* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI-C AP SMK Negeri 1 Singaraja. *E-journalUndiksa*, 2014 2 (1).
- Uno, B. Hamzah. 2010. *Model Pembelajaran* (Yustianti, Ratna, Ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Warasi, Yastin. 2016. Meningkatkan Minat Belajar terhadap Pendidikan Agama Kristen melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Lolofitu Moi. *Didaktik*, 10 (2): 1888-1896.
- Muttaqin, Afdhal. 2020. *Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Lintau Buo Utara*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Batusangkar: IAIN.
- Solikhah, Amanatus. 2018. *Efektivitas Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Kediri Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Kediri: UN PGRI.

Analisis Penerapan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Remaja pada Masa Pandemi Covid-19

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.ilininstitute.com Internet Source	1%
2	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
3	www.bersamaguru.com Internet Source	1%
4	juridiksiam.unram.ac.id Internet Source	1%
5	moraref.kemenag.go.id Internet Source	1%
6	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	1%
8	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	1%

9	www.journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	1 %
10	bsd.pendidikan.id Internet Source	1 %
11	journal.intelekmadani.org Internet Source	1 %
12	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %
13	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %
14	Hastiani - -, Tri Mega Ralasari S. "BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI ROLE PLAYING UNTUK MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA BK ANGKATAN 2015-2016 IKIP PGRI PONTIANAK", G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2019 Publication	1 %
15	es.scribd.com Internet Source	1 %
16	fppsi.um.ac.id Internet Source	1 %
17	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
18	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1 %

19	lovelyristin.com Internet Source	<1 %
20	primary.ejournal.unri.ac.id Internet Source	<1 %
21	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
22	moam.info Internet Source	<1 %
23	pt.slideshare.net Internet Source	<1 %
24	Khairun Niswa, Adib Jasni Kharisma. "Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi "Kids Learning" Berbasis Android Bagi Guru SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar", Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 2021 Publication	<1 %
25	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
26	Syafrial Syafrial, Yahya Eko Nopiyanto. "PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI ADAPTIF SISWA TUNARUNGU", Jambura Journal of Sports Coaching, 2023 Publication	<1 %

Submitted to Universitas Negeri Malang

27

Student Paper

<1 %

28

akhbaralmadina.wordpress.com

Internet Source

<1 %

29

arhiefstyle87.wordpress.com

Internet Source

<1 %

30

digilib.iainkendari.ac.id

Internet Source

<1 %

31

ejournal.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

32

repository.uma.ac.id

Internet Source

<1 %

33

Hasbullah Hasbullah. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF BIOLOGI MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASE LEARNING BERBASIS POWTOON SISWA KELAS XII IPA 7 SMA N 1 METRO SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2017/2018", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2018

Publication

<1 %

34

www.anekapendidikan.com

Internet Source

<1 %

35

"1st Annual Conference of Midwifery", Walter de Gruyter GmbH, 2020

Publication

<1 %

36

Nabila Meiliana Salsabila. "GAMBARAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII DI SMPN 2 CIMAHI", FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Analisis Penerapan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Remaja pada Masa Pandemi Covid-19

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
