

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang penelitian teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, serta struktur organisasi penelitian.

A. Latar Belakang

Setiap manusia diwajibkan untuk belajar sepanjang hayat (*life long learning*), yang artinya adalah adanya proses dan aktivitas yang harus terjadi juga melekat dalam kehidupan manusia di tengah-tengah lingkungan masyarakat yang selalu berubah (Suherman, 2011, hlm. 5). Menjadikan proses belajar akan selalu melekat pada setiap kehidupan individu yang berlangsung dalam konteks lingkungan yang selalu berubah. Dalam proses pelaksanaannya, salah satu yang paling penting dibutuhkan adalah motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi penting sebagai dorongan dalam diri peserta didik yang selalu berjuang untuk meningkatkan bahkan memelihara kemampuan yang tinggi dengan standar yang unggul (Braden, 2012).

Motivasi berprestasi sangat diperlukan untuk menimbulkan semangat yang ada dalam diri seorang individu. Wexley dan Yulk' (1977, hlm. 7) memahami motivasi sebagai sesuatu yang menimbulkan semangat atau dorongan kerja. Dalam kegiatan yang terkait dengan kegiatan belajar, motivasi berprestasi sangat dibutuhkan karena sebagai usaha yang harus dilakukan untuk mencapai kesuksesan dalam kompetisi atau persaingan yang berdasar pada suatu keunggulan prestasi orang lain ataupun prestasi diri sebelumnya (McClelland, 1987, hlm. 224). Pencapaian kesuksesan prestasi diraih dengan adanya motivasi berprestasi tinggi, memberikan landasan yang penting untuk menyelesaikan perilaku kognitif seperti perencanaan, organisasi, pengambilan keputusan, belajar, dan penilaian (Kulwinder, 2011, hlm. 162).

Kenyataannya tidak semua peserta didik disekolah memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, dan tidak sedikit yang memiliki potensi amat baik dalam perkembangan belajarnya namun pada akhirnya prestasi yang dihasilkan rendah, serta jauh dari harapan (*ekspektasi*). Peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi rendah, bahkan tidak memiliki motivasi berprestasi, dapat dipastikan akan memiliki hambatan-hambatan didalam pelaksanaan pembelajarannya, misalnya saja tidak memiliki prestasi yang unggul bahkan tergolong rendah, dan tidak mampu menampilkan potensinya secara maksimal yang mengakibatkan terdapat kesenjangan antara potensi inteligensinya dengan hasil prestasinya.

Dengan demikian jika motivasi berprestasinya rendah akan terhambat proses perkembangan prestasi dan dirinya, karena motivasi berprestasi yang mendorong seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam bersaing dengan suatu ukuran keunggulan (*standard of excellence*), baik berasal dari standar prestasinya sendiri (*autonomous standards*) diwaktu lalu ataupun prestasi orang lain (Sardiman, 2011, hlm. 114).

Secara teori, seharusnya peserta didik yang memiliki potensi unggul akan memiliki motivasi berprestasi cukup tinggi, terutama potensi inteligensinya, dan kemungkinan besar tidak akan mengalami kesulitan, hambatan dalam pembelajaran karena sudah jelas potensi yang dimilikinya sangat baik. Peserta didik yang tidak mampu berprestasi dengan baik walaupun potensinya unggul/baik dalam dunia pendidikan disebut *underachiever*. Rimm (dalam Del & McCoah, 2008) menyatakan *underachiever* adalah kondisi ketika peserta didik tidak dapat menampilkan potensinya. Menurut Prayitno dan Amti (1999, hlm. 280) *underachiever* identik dengan keterlambatan akademik yang berarti bahwa keadaan peserta didik yang memiliki inteligensi cukup tinggi, tetapi tidak dapat memanfaatkannya secara optimal. Karakteristik *underachiever* menurut Kaufman (dalam Trevalliaon, 2008) tampil dalam dua arah perilaku didalam kelas, yaitu menghindari juga agresif. Selain itu mereka sering mengatakan jika pelajaran di sekolah tidak relevan atau tidak penting, dan mereka lebih tertarik pada kegiatan lain disekolah.

Berdasarkan pengertian tadi maka peserta didik *underachiever* adalah peserta didik yang memiliki kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki, serta

diprediksi salah satunya adalah skor tes inteligensi dimiliki peserta didik berbeda dengan hasil prestasi belajar yang ditampilkan. Potensi yang dimiliki peserta didik sebagai modal awal dalam melakukan proses belajar di sekolah diukur dengan menggunakan tes inteligensi, sedangkan prestasi belajar yang ditampilkan di sekolah diukur dengan nilai hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru.

Hasil studi pendahuluan di SMA BPI 1 kelas XI, terdapat 20 peserta didik *underachiever* dengan motivasi berprestasi yang rendah terindikasi dari perbandingan hasil pengukuran psikologis (psikotes) dan hasil prestasi belajar. Kecenderungan rendahnya tingkat motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1, diperjelas dengan diketahuinya tingkat motivasi berprestasi setelah dilakukan pengukuran tahap awal pada peserta didik *underachiever* dengan hasil tingkat motivasi berprestasi rendah. Hal lainnya yang mengindikasikan rendahnya motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* ditandai dengan adanya beberapa peserta didik yang cenderung bosan dengan suasana pembelajaran, kesiangin/terlambat datang ke sekolah, tidak memerhatikan guru dengan baik, kurangnya dorongan akan kebutuhan belajar, kurangnya ketertarikan peserta didik selama proses belajar berlangsung, dan bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Padahal secara umum proses pembelajaran di SMA BPI 1 sudah tergolong baik, dengan program kelas unggulan dan pembelajaran berbasis digital.

Adanya fenomena tersebut, maka dirasa perlu adanya pelaksanaan pemberian bantuan kepada peserta didik *underachiever* agar memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, tidak hanya berupa pembelajaran menarik, melainkan perlu dirancang khusus ataupun melalui suatu intervensi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka (Shaw, 2008).

Sabina Kolodziej (2010, hlm. 46) menyatakan motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan pemberian latihan, permainan peran (*role playing*), dan keterampilan psikologis yang akhirnya menuntut kinerja sekolah, yaitu peran guru terutama guru pembimbing/konselor. Sejalan dengan itu menurut Poorman (2002) manfaat *role playing* apabila digunakan pada peserta didik di dalam kelas salah satunya akan meningkatkan motivasi peserta didik.

Role playing jika digunakan dengan benar dan terampil, akan mengeksplorasi perilaku kelompok dan dilema individu sehingga akan memotivasi diri (Shaftel & Shaftel 1967, hlm 25). Menurut Forsyth dan McMillan (1991, dalam Barkley dkk, 2011) *role playing* adalah metode bervariasi untuk membangkitkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi, selain itu sebagai pemecah permasalahan rutin dalam kegiatan pengajaran. Santrock (1995, hlm. 272) menyatakan bermain peran (*role playing*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Dan menjadi salah satu solusi untuk menghilangkan kejenuhan peserta didik akan tugas serta tanggung jawab perkembangannya dalam belajar sehingga motivasi berprestasinya meningkat.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

Motivasi berprestasi yang rendah akan menghambat proses perkembangan prestasi peserta didik, karena motivasi berprestasi dapat mendorong peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam bersaing dengan suatu ukuran keunggulan (*standard of excellence*), baik berasal dari standar prestasinya sendiri (*autonomous standards*) diwaktu lalu ataupun prestasi orang lain (Sardiman, 2011, hlm. 114).

Rendahnya motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* menurut Scwitgebel dkk (1974, hlm. 152) dikarenakan peserta didik *underachiever* tidak memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Tidak memiliki dorongan dalam tugas yang menuntut tanggung jawab.
- 2) Tidak realistis dan menantang tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya.
- 3) Tidak mampu mencari umpan balik dari situasi pekerjaan agar dapat secara langsung menentukan hasilnya.
- 4) Tidak memiliki daya saing untuk mengungguli orang lain.
- 5) Tidak mampu berupaya menanggukhan hasratnya demi masa depan yang diinginkan.

Agar dapat ditingkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* dibutuhkan suatu intervensi yang tepat dalam bimbingan dan konseling. Teknik

dalam bimbingan dan konseling yang dapat meningkatkan motivasi berprestasi adalah teknik *role playing*. Teknik *role playing* dianggap tepat karena Harmer (2002) menyatakan bahwa *role playing* menyenangkan dan memotivasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memberikan kesempatan pada peserta didik.

Menggunakan teknik *role playing* dianggap tepat untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* karena menurut Forsyth dan McMillan (dalam Barkley dkk, 2011) *role playing* adalah metode bervariasi untuk lebih memotivasi peserta didik, dan membangkitkan keterlibatan peserta didik, selain itu sebagai pemecah permasalahan rutin dalam kegiatan pengajaran.

Senada dengan itu Bonwell & Eison (1991, hlm. 47) menyatakan manfaat *role playing* apabila digunakan secara efektif di dalam kelas, ataupun dalam proses kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah mampu memotivasi peserta didik untuk berprestasi dengan melibatkan banyak peserta didik.

Romlah (2001) menyatakan terdapat empat teknik bervariasi dalam bimbingan kelompok, antara lain teknik pemberian informasi, diskusi kelompok, teknik pemecahan masalah (*problem solving*), bermain peran (*role playing*), permainan simulasi (*simulation games*). *Role playing* dapat diuraikan sebagai teknik bimbingan dengan bermain peran menggunakan pendekatan kelompok dalam upaya memberikan bantuan kepada individu. Yang dimaksud dengan pendekatan adalah penggunaan situasi interaksi sosial-psikologis yang terjadi dalam kelompok untuk keperluan pencapaian tujuan bimbingan (Surya dan Natawidjaja, 1987).

Role playing merupakan salah satu metode emotif dalam teori dan teknik bimbingan dan konseling yang dapat membantu kelompok mendapatkan konsep yang lebih jelas akan tanggung jawabnya untuk mendukung tiap individu (Corey, 2003, hlm. 259).

Hasil kajian literatur yang telah dilakukan oleh Ahman (1998), tentang efektivitas bermain peran (*role playing*) sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul, menunjukkan model bermain peran (*role playing*) efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Penelitian Ayu Zumaroh dkk. (2013, hlm. 67) menunjukkan jika motivasi belajar

dapat ditingkatkan dengan bimbingan kelompok. Sabina Kolodziej (2010, hlm. 46) menyatakan motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan pemberian latihan, pemiainan peran, dan keterampilan psikologis yang akhirnya menuntut kinerja sekolah, yaitu peran guru terutama guru pembimbing/konselor. Hasil penelitian Vygotsky dkk (dalam Burenkoval dkk, 2015, hlm. 214) teknik *role playing* adalah sebuah pemeranan yang dianggap khusus sebagai jenis proses aktivitas motif yang sangat penting oleh karena itu, *role playing* bukan hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan termotivasi bagi yang mengikutinya. McClelland (dalam Sukadji, 2001) menyatakan jika peniruan tingkah laku adalah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi. Dalam *role playing* peserta didik *underachiever* memerankan/menirukan karakter tokoh yang sesuai untuk meningkatkan motivasi berprestasi.

Beberapa hasil penelitian terdahulu tersebut, mengenai *role playing*, motivasi belajar, dan motivasi berprestasi menjadi salah satu acuan untuk melakukan penelitian dengan asumsi bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Penelitian dengan menggunakan teknik *role playing* telah dilakukan oleh beberapa peneliti, tetapi dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi berprestasi (*achievement motivation*) pada peserta didik *underachiever* masih relatif terbatas.

Dapat disimpulkan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan bimbingan dan konseling secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan. *Role playing* merupakan sebuah permainan ketika para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Selain itu *role playing* dapat bermanfaat untuk: (a) mengajarkan kepada setiap peserta didik bagaimana memahami perasaan orang lain; (b) mengajarkan kepada peserta didik untuk mengontrol emosi; (c) mengajarkan tanggung jawab; (d) mengajarkan cara menghargai pendapat orang lain; dan (e) mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok; dan (f) Memotivasi (Van Fleet, 2001). Teknik *role playing* pun dianggap sebagai teknik yang efektif dan akan membantu

peserta didik membentuk pemahaman diri yang lebih dalam juga fleksibel (Harris, 1996, hlm. 71).

Mulyasa (2004) menambahkan bahwa teknik bermain peran dapat mengekspresikan hubungan antar manusia dengan cara memeragakan, bekerjasama, diskusi, mengeksplorasi perasaan, nilai dan strategi pemecahan masalah antar pesertanya. Tema yang diangkat dalam bermain peran harus benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Keistimewaan teknik *role playing* adalah melibatkan pengalaman peserta didik dan membantu individu meningkatkan pemahaman yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri, orang lain, atau untuk latihan perilaku (Brown, 1994, hlm. 55).

Dapat diasumsikan jika *role playing* bermanfaat tidak hanya membantu meningkatkan pembelajaran, mengemas emosi diri, megolah perasaan, bahkan mampu meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Terkait dengan teknik yang diberikan untuk peningkatan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*, teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dipandang sebagai teknik yang cukup tepat.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian difokuskan pada upaya mengukur efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi (*achievement motivation*) peserta didik *underachiever* kelas IX SMA. Pernyataan penelitian dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimana Efektifitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Kota Bandung?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah ingin mendeskripsikan apakah teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan teknik *role playing* yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung Tahun Ajaran 2015-2016.

2. Menganalisis efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever* kelas XI SMA BPI 1 Bandung Tahun Ajaran 2015-2016.

D. Manfaat/ Signifikasi Penelitian

Penelitian diharapkan bermanfaat teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan khususnya mengenai teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi (*achievement motivation*) peserta didik *underacheiver*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Bimbingan Konseling/ Konselor

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru bimbingan konseling/ konselor, dalam upaya memberi bantuan pada peserta didik *underachiever* untuk meningkatkan motivasi berprestasi melalui teknik *role playing*.

- b. Bagi Guru Bidang Studi

Diharapkan dapat membantu guru bidang studi dalam proses kegiatan belajar mengajar, untuk lebih meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*.

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk mengembangkan penelitian yang sejenis dalam kaitannya dengan efektivitas teknik *role playing*.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini terdiri dari lima bab. Bab I, pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik *underachiever*, identifikasi dan rumusan masalah penelitian, serta struktur organisasi penelitian. Bab II, yaitu kajian pustaka, berisi landasan pustaka/ landasan teoretis konsep-konsep, dalil-dalil, model-model, dan rumus-rumus utama dalam merumuskan hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, posisi teoretis peneliti berkenaan dengan masalah yang diteliti. Bab III, metode

penelitian menjelaskan tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Bab IV dalam bab ini menjelaskan temuan hasil temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan sebuah penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.