

# **Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group**

**Dwi Anita Alfiani\***

*\*Dosen Jurusan PGMI FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Email:dwianita@yahoo.co.id*

## **Abstrak**

Salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar (KBM) untuk anak usia play group adalah guru yang memahami berbagai macam karakteristik peserta didik dan peduli terhadap kebutuhan anak didiknya. Namun Dari hasil penelitian dan kenyataan di lapangan, menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) untuk anak-anak usia play group masih banyak kelemahan dan kekurangannya karenanya guru juga harus mampu menguasai teknik dan metode dalam mengajar B untuk anak. Anak didik pada usia play group.

Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Subana dan Sunarti (2000 : 20) Berpendapat metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan approach tertentu. Jadi metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan, sedangkan approach, dapat tumbuh beberapa metode. Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Role Playing yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah/peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat diperkaya atau mengkhayal situasi pada suatu tempat dan atau waktu tertentu. berarti metode (Role Playing) adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampilkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode Bermain Peran (RolePlaying) adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/ tokoh yang terlibat dalam proses sejarah. Teknik ini juga digunakan untuk dapat meningkatkan Motivasi belajar anak terutama anak pada usia play group melalui pembelajaran di class yang fun, cooperative, asyik, dan menarik. Oleh karena itu, diharapkan dengan penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena telah kita ketahui bersama bahwa guru dalam mengajarkan anak pada usia play group lebih banyak mengalami kesulitan dan kendala di banding anak yang sudah usia sekolah.

## ***Kata Kunci: Metode Role Playing, Motivasi***

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan bukan hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran saja, melainkan melakukan pekerjaan yang bertujuan dan bersifat kompleks. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya diperlukan sejumlah keterampilan khusus yang didasarkan pada konsep dan ilmu pengetahuan yang spesifik setiap keputusan dalam melaksanakan aktifitas mengajar bukanlah didasarkan kepada pertimbangan-pertimbangan subjektif atau tugas yang dapat dilakukan dengan sekehendak hati, melainkan didasarkan kepada suatu pertimbangan keilmuan tertentu, sehingga apa yang dilakukan guru dalam mengajar dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Salah satu bentuk kelemahan yang dilakukan dalam proses pembelajaran oleh para guru adalah kurang diterapkannya metode - metode yang tepat dalam pembelajaran di kelas. Dalam setiap pembelajaran pada mata pelajaran apapun guru lebih banyak mendorong agar peserta didik dapat menguasai sejumlah materi pelajaran. Melihat hal tersebut, maka sangat diperlukan suatu tindakan perbaikan proses pembelajaran sehingga siswa kembali memiliki gairah untuk mengikuti pembelajaran terutama Pembelajaran yang sifatnya di dalam kelas. Salah satu yang dapat ditempuh guru untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing. Metode Role Playing adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran / tokoh yang terlibat dalam proses sejarah. Selain itu, metode Role Playing merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki tujuan membantu siswa untuk menemukan makna diri di dunia sosial yang bersifat skenario (simulasi). Dengan menerapkan strategi metode Role Playing secara langsung dalam pembelajaran apapun di kelas maupun di luar kelas, diharapkan siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan Motivasi yang menandai perilakunya, mudah memahami suatu permasalahan berikut cara pemecahannya dan pada materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan prinsip *learning by doing* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai peserta didik dengan peserta didik tersebut ikut aktif dalam pembelajaran. Bertolak dari pemikiran bahwa peserta didik aktif dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik menerima konsep yang harus dikuasainya maka secara otomatis langkah membawa peserta didik aktif dalam belajar dan sekaligus mendorong ini merupakan suatu langkah yang efektif untuk menyampaikan suatu materi ajar. Dengan demikian, kenyataan bahwa lemahnya aktivitas kehiatan belajar mengajar

guru di tentukan dengan sejauh mana guru mamapu menerapkan berbagai metode dalam sebuah pembelajaran sehingga hasil lebih terarah dalam mencapai target yang diinginkan.

## **B. Kajian Teori**

Pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar antara guru-siswa siswa merupakan kunci terjadinya perilaku belajar dan ketercapaian sasaran belajar. Dimiyati & Mudjiono (2006 : 259) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (learning is defened as the modification or strengtreening of behavior trough experiencing). Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, satu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. ( Susilo M Joko 2006 : 23) Sedangkan pengertian pembelajaran adalah "Berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, membaca, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman"(dalam Siregar2010:42) Singer mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu. Dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan mempengaruhi cara itu mengajar. Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh pakar-pakar, secara umum pembelajaran merupakan proses perubahan yaitu perubahan dalam perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Secara lengkap, pengertian pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut : "Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran diantara komponen-komponen utama yaitu :

- a. Guru,
- b. Isi atau materi pengajaran,
- c. Siswa.

Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode, media, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga terciptanya situasi

belajar-mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Dengan demikian guru yang memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar, setidaknya-tidaknya menjalankan tiga macam tugas utama, yaitu :

#### **a. Merencanakan**

Perencanaan yang dibuat, merupakan antisipasi dan perkiraan tentang apa yang akan dilakukan dalam pengajaran, sehingga terciptanya suatu situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang diharapkan. Perencanaan ini meliputi :

- 1) Tujuan apa yang hendak dicapai, yaitu bentuk-bentuk tingkah laku apa yang di inginkan dapat dicapai atau dapat dimiliki oleh siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar.
- 2) Bahan pelajaran yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan.
- 3) Bagaimana proses belajar mengajar yang akan diciptakan oleh guru agar siswa mencapai tujuan secara efektif dan efisien.
- 4) Bagaimana menciptakan dan menggunakan alat untuk mengetahui atau mengukur apakah tujuan atau tidak.

#### **b. Melaksanakan Pengajaran**

Pelaksanaan pengajaran selayaknya berpegang pada apa yang tertuang dalam perencanaan. Namun, situasi yang dihadapi guru dalam melaksanakan pengajaran mempunyai pengaruh besar terhadap proses belajar mengajar. Situasi pengajaran itu sendiri banyak dipengaruhi oleh faktor – faktor sebagai berikut :

##### 1) Faktor guru

Setiap guru memiliki pola dan prinsip mengajar sendiri-sendiri. Pola mengajar itu tercermin dalam tingkah laku pada waktu melaksanakan pengajaran. Dan umum tingkah laku mengajar yang dimiliki guru dengan istilah mencerminkan bagaimana pelaksanaan pengajaran guru yang bersangkutan, yang dipengaruhi oleh pendangannya sendiri tentang mengajar, konsep-konsep psikologi yang digunakan, serta kurikulum yang dilaksanakan.

##### 2). Faktor siswa

Setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian. Kecakapan yang dimiliki masing-masing siswa itu meliputi kecakapan potensi yang memungkinkan untuk dikembangkan, seperti bakat dan kecerdasan ; maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar. Adapun yang dimaksud dengan kepribadian dalam tulisan ini adalah ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh individu yang bersifat menonjol, yang membedakan dirinya dari orang lain.

### 3). Faktor Kurikulum

Secara sederhana dalam kajian ini menggambarkan pada isi atau pelajaran dan pola interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Bahan pelajaran sebagai isi kurikulum mengacu kepada tujuan yang hendak dicapai.

### 4). Faktor Lingkungan

Menurut Piaget (dalam Beck 2003:42), rangsangan yang diterima anak dari lingkungannya akan menimbulkan perubahan dalam organisasi dan fungsi struktur dasar biologisnya. Dengan perkataan lain rangsangan ini akan menambahkan perkembangan otaknya. Struktur yang lebih fleksibel dan lebih memungkinkan anak bertindak lebih cerdas dalam menghadapi lingkungannya. Lingkungan ini meliputi keadaan ruangan, tata ruang, meja, kursi dan berbagai situasi fisik yang ada disekitar kelas atau sekitar tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Lingkungan ini pun bisa dampak menjadi salah satu faktor yang memengaruhi situasi belajar. Sehubungan dengan keempat faktor yang telah disebutkan di atas, guru memegang peranan penting dalam menciptakan situasi, sehingga proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

### **c. Memberikan Balikan**

Menurut Stoene dan Nielson (dalam Ali, 2000 : 6), balikan mempunyai fungsi untuk membantu siswa memelihara minat dan antusia siswa dalam melaksanakan tugas belajar. Salah satu alasan yang dikemukakan adalah, bahwa belajar itu ditandai oleh adanya keberhasilan dan kegagalan. Bila hal ini diketahui oleh siswa, akan membawa dampak berupa hadiah dan hukuman. Keberhasilan berdampak hadiah (reward) dan kegagalan hukuman (punishment).

Suatu hadiah sebagai dampak keberhasilan yang dicapai dapat menjadi penguat (reinforcement) terhadap hasil belajar; Sedangkan suatu hukuman sebagai dampak dari kegagalan dapat menghilangkan (extincion) tingkah laku yang tidak diinginkan. Dengan memperoleh hadiah tersebut individu akan merasakan suatu insentif yang dapat memberikan ransangan dan motivasi baru dalam belajar. Sedangkan dengan hukuman menyebabkan individu tidak mengulangi kegagalan yang dibuatnya. Itu sebabnya, maka dalam proses belajar mengajar, balikan sangat penting artinya bagi siswa dalam belajar.

Di dalam melaksanakan proses belajar mengajar, guru dituntut memiliki berbagai keterampilan yang bertalian dengan jawaban terhadap suatu pertanyaan , yakni bagaimana menyelenggarakan pengajaran yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Pertanyaan tersebut menuntun kepada terpenuhinya berbagai persyaratan yang perlu dimiliki oleh seorang guru, sehingga dapat melaksanakan tugas dengan berhasil.

Persyaratan-persyaratan itu meliputi :

1). Penguasaan materi pelajaran

Penguasaan materi secara baik yang menjadi bagian dari kemampuan guru, biasanya merupakan tuntutan pertama dalam profesi keguruan. Namun seberapa banyak materi harus dikuasai belum ada tolok ukurnya.

2). Kemampuan menerapkan prinsip-prinsip psikologi.

Prinsip-prinsip psikologi yang biasanya merupakan hasil penelitian para ahli, menjelaskan kepada kita tentang tingkah laku manusia dalam berbagai konteks. Mengajar pada intinya bertalian dengan proses mengubah tingkah laku. Agar memperoleh hasil yang diinginkan secara baik, perlu menerapkan prinsip-prinsip psikologi, terutama yang berkaitan dengan belajar.

3).Kemampuan menyelenggarakan proses belajar mengajar

Kemampuan menyelenggarakan proses belajar mengajar merupakan salah satu persyaratan utama seorang guru dalam mengupayakan hasil yang lebih baik dari pengajaran yang

dilaksanakan. Dalam hal ini kemampuan dalam menyelenggarakan khususnya untuk calon guru adanya persiapan yang untuk memberi pengajaran kepada peserta didik diantaranya yaitu : Bekal teoritis meliputi berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang dapat menunjang pemahaman mengenai teori dan konsep belajar mengajar. Sedangkan bekal praktis diperoleh melalui kegiatan pengamatan terhadap guru dalam praktis memperoleh melalui kegiatan pengamatan terhadap guru mengajar serta melakukan praktek. Hal ini dimaksudkan agar mereka mengenal dan mengalami situasi "nyata" dalam pelaksanaan pengajaran. Hal ini didasarkan atas asumsi, bahwa mengajar yang bertujuan tidak dapat dilaksanakan dengan cara yang "begitu-begitu saja" dari waktu ke waktu dan untuk mencapai suatu tujuan menuntut pula suatu model "bimbingan" untuk terciptanya seorang guru meliputi juga kemampuan memilih suatu model mengajar yang diperkirakan sesuai untuk memberikan bantuan dalam bimbingan belajar siswanya. Untuk dapat mencapai maksud tersebut guru terlebih dahulu harus memahami berbagai model mengajar secara teoritis, untuk selanjutnya dapat memilih model-model tertentu yang sesuai dengan tujuan ingin dicapai oleh siswa.

4). Kemampuan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi baru.

Kemampuan menyesuaikan diri dengan berbagai pembaharuan pada dasarnya muncul seiring dengan adanya sikap positif untuk mau meningkatkan diri dalam karir profesionalnya. Sikap ini dapat muncul bila guru memiliki kecakapan yang memadai mengenal hal - hal yang bertalian dengan proses belajar mengajar, sehingga perubahan yang terjadi dilingkungan profesinya tidak terlalu mengejutkan, bukan guru yang bersangkutan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan atau situasi baru yang dihadapi. Sebagaimana dirumuskan oleh Burtin bila dikaji secara cermat, pada hakekatnya merupakan upaya guru dalam "memberi

kemungkinan” bagi siswa agar terjadi proses belajar. Pandangan ini sejalan dengan Gagne & Briggs (dalam Ali, 2000 : 13) yang menyatakan bahwa :”instruction is a set of event which affect learners in such a way that learning is facilitated”Gagne & Briggs dalam hal ini juga melihat pentingnya proses belajar siswa secara aktif dalam pengajaran. Jadi, yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan bahan, tetapi berarti bahwa upaya guru hanya merupakan serangkaian peristiwa-peristiwa tersebut diperbuat guru dengan harapan dapat memberi kemungkinan terjadinya proses belajar. Oleh karena itu, peristiwa yang terjadi pun cukup banyak bervariasi. Untuk memperoleh kegiatan belajar mengajar yang maksimal maka, guru harus mampu memahami bentuk jenis belajar dalam pembelajaran. Ada dua jenis belajar menurut Ahmad & Prasetya (1997 :34) yang perlu dibedakan yakni belajar konsep dan belajar proses. Belajar konsep lebih menekankan hasil belajar kepada pemahaman fakta dan prinsip, banyak bergantung pada apa yang diajarkan guru, yaitu bahan atau isi pelajaran, dan lebih bersifat kognitif. Sedangkan belajar proses atau keterampilan proses lebih menekankan pada masalah bagaimana bahan pelajaran itu diajarkan dan dipelajari. Bila persoalan belajar keterampilan proses itu dikaitkan dengan cara belajar siswa aktif, maka tampak kesamaan konseptual baik belajar konsep, maupun belajar keterampilan proses, keduanya mempunyai ciri-ciri:

- a. Menekankan pentingnya makna belajar untuk mencapai hasil belajar yang memadai.
- b. Menekankan pentingnya keterlibatan siswa didalam proses belajar
- c. Menekankan bahwa belajar adalah proses dua arah yang dapat dicapai oleh anak didik.
- d. Menekankan hasil belajar secara tuntas dan utuh.



### **C. Metode Role Playing**

Metode Role Playing adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa. Metode Role Playing dapat dikatakan sama artinya dengan metode Sosiodrama dalam pemakaiannya sering disilih gantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. (Djamarah & Zain 2010: 88) sedangkan bermain peranan menekankan kenyataan di mana para murid ikut sertakan dalam permainan peranan di dalam menemonstrasikan masalah-masalah sosial. Metode sosiodrama dan bermain peranan (Role Playing) dilakukan:

- 1) Apabila kita ingin menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, kita beranggapan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas.
- 2) Apabila kita ingin melatih anak-anak agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis
- 3) Apabila kita akan melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

#### ***a. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan Role Playing antara lain :***

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir memecahkan masalah.

#### ***b. Kelebihan Role Playing***

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperkannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- 4) Kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

***c. Kelemahan Role Playing***

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

**D. Motivasi Belajar**

## 1. Pengertian Motivasi

Menurut Mc. Donald (Sadirman 1988 : 73), Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan diatas mengandung tiga element penting yaitu.

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi didalam sistem "neurophysiological" yan ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu munculdari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/"feeling", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi Relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosiyang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dengan ke tiga element diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi iti sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan begayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong kerena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Motivasi juga dijelaskan sebagai tujuan yang ingin dicapai melalui perilaku tertentu (Cropley, 1985). Hampir senada, Winkels (1987)

mengemukakan bahwa motif adalah adanya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Pengertian ini bermakna jika seseorang melihat suatu manfaat dan keuntungan yang akan diperoleh, maka ia akan berusaha keras untuk mencapai tujuan tersebut.

Kata "motif". Diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan, Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapan). Berawal dari kata "motif" itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Menurut Wlodkowski (2004 : 8) Motivasi belajar merupakan upaya langsung untuk membantu guru dan orang tua menemukan cara efektif, membantu anak termotivasi untuk belajar. Jadi, motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar. Penemuan-penemuan penelitian bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar anak didik memegang peranan penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi merupakan dorongan yang ada di dalam individu, tetapi munculnya motivasi yang kuat atau lemah. Dapat ditimbulkan oleh rangsangan dari luar. Oleh karena itu, secara umum kita dapat membedakan motivasi menjadi dua macam yaitu :

- a. Motif intrinsik
- b. Motif ekstrinsik

Berikut ini penguatan motivasi belajar dari guru menurut para ahli sebagai berikut yaitu:

- (1) Guru adalah pendidik yang berperanan dalam rekayasa pedagogis. Ia menyusun desain pembelajaran, dan dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar. Guru bertindak membelajarkan siswa yang memiliki motivasi intrinsik.
- (2) Siswa adalah pembelajar yang paling berkepentingan dalam menghayati belajar. Ada siswa yang telah berkeinginan memperoleh pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan sejak kecil. Siswa tersebut memiliki motivasi intrinsik.
- (3) Dalam proses belajar-mengajar, guru melakukan tindakan mendidik seperti memberi hadiah, memuji, menegur, menghukum, atau memberi nasehat. Tindakan guru tersebut berarti mrnguatkan motivasi intrinsik; tindakan guru tersebut juga berarti mendorong siswa belajar, suatu penguatan motivasi ekstrinsik. Siswa tertarik belajar karena ingin memperoleh hadiah atau menghindari hukuman. Dampak hal ini siswa ”menghayati” motivasi intrinsik atau motivasi ekstrinsik, dan bertambah bersemangat untuk belajar. Seuai dengan tugas perkembangan, maka siswa dapat bangkit untuk beremansipasi menjadi mandiri. Emansipasi kemandirian tersebut berlangsung sepanjang hayat sesuai dengan tingkat pertumbuhan dalam memenuhi kebutuhan pribadi.
- (4) Dengan belajar yang bermotivasi siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar dapat dikategorikan sebagai hasil belajar sementara, bagian, tak lengkap, atau yang lengkap. Dari hasil belajar sementara, bagian, tak lengkap, atau yang lengkap. Dari segi rekayasa, maka hasil belajar tersebut dibedakan menjadi
- (5) Dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil belajar yang segera dapat di ukur ,

yang terwujud dalam hasil lapor, nilai ujian akhir, dan ujian ijazah, atau transkrip IP.

- (6) dampak pengiring adalah unjuk kerja siswa setelah mereka lulus ujian atau merupakan transfer hasil belajar di sekolah. Muncul dampak pengiring terletak dalam kepentingan siswa sendiri. Dari segi tugas perkembangan jiwa, maka dampak pengiring merupakan unjuk kerja tugas perkembangan untuk mencapai aktualisasi dari secara penuh. Dampak pengiring merupakan sarana untuk melakukan emansipasi kemandirian bagi siswa.
- (7) Setelah siswa lulus sekolah, sekurang-kurangnya selesai wajib belajar sembilan tahun, maka diharapkan mereka dapat mengembangkan diri lebih lanjut. Lulusan sekolah dapat membuat program belajar sepanjang hayat, lewat jalur sekolah atau luar sekolah.
- (8) Dengan memprogram belajar sendiri secara berkesinambungan, maka ia memperoleh hasil belajar atas tanggung jawab sendiri..2. Jenis Motivasi Belajar Dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

a. Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam dirinya setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh

pacarnya, atau temennnta. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah.

### 3. Fungsi Motivasi Belajar

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentumenghbiskan waktunya untuk bermain,. Kartu atau membaca komik, sebab serasi dengan tujuan.Dengan demikian Fungsi motivasi tersebut dapat disimpulkan bahwa tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya, Serta berfungsi sebagai penggerak yang akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

### 4. Peran Motivasi dalam Belajar dan pembelajaran

Secara umum, terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar diantaranya :

- a. motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai satu tujuan.
- b. motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Dalam studi yang dilakukan Fyans dan Maerh (1987). Bahwa di antara tiga faktor, yaitu latar belakang keluarga, kondisi atau konteks sekolah dan motivasi, maka faktor yang terakhir merupakan prediktor yang paling baik untuk prestasi belajar.

## **E. SIMPULAN**

Seseorang belajar tidak ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang datang dari dalam dirinya, atau oleh stimulus-stimulus yang datang dari lingkungan, akan tetapi merupakan interaksi timbal balik dari determinan-determinan individu dan determinan-determinan lingkungan Bandura. Belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman, motivasi akan memberi hasil yang lebih baik terhadap perbuatan yang dilakukan seseorang. Hasil belajar dapat di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, perubahan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak santun menjadi santun. Ali Imron (Siregar 2006 : 32) mengemukakan upaya yang dapat dilakukan oleh guru guna untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan pembelajaran. Ada empat cara diantaranya :

- a. Mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar.
- b. Mengoptimalkan unsur-unsur dinamis pembelajaran.
- c. Mengoptimalkan pemanfaatan upaya guru dalam pembelajaran
- d. Mengembangkan Aspirasi dalam belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman, 2005, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Ahmad Rohani, H.M., Drs. H. Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, Cet. I, 1991)
- Arikunto Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta Yogyakarta.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darajat Zakiyah. 2000. *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*, Remaja Rosda Karya Bandung.
- Djamarah, S.B dan A.Zain, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Rhineka Cipta, Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiona, 2002 *Belajar Dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Examedia Arkanleema Sygma. 2009. *Al Qur'an dan Terjemahnya*, Depag RI Jakarta.
- Gunarsa D. Singgih. 1981. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Libri, Jakarta
- Hall S Calvin, dkk. 1993. *Teori-teori Holistik (organistik-fenomenologis)*. Kanisius. Yogyakarta.
- Hamalik Omar, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Harjanto, 2011, *Perencanaan Pengajaran*, (jakarta : Rineka Cipta 1997)
- Ismail, 2011, *Model dan Metode Pembelajaran Modern: suatu pengantar*, Tunas Gemilang Press, Palembang.
- Madjidi Busyairi. 1997. *Konsep Kependidikan*, Al Amin Press Yogyakarta.
- Media Pustaka Mandiri. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*, Balai Pustaka Jakarta.
- Marimba, D. Ahmad. 1987. *Pengantar filsafat pendidikan Islam*. Al Ma:arif, Bandung.
- Nana Sudjana, 2000, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (bandung : Sinar baru Algesindo.
- Nasar. 2006. *Merancang Pembelajaran Aktif dan Konstruktif*, Grasindo. Jakarta.
- Nasution S., 2004, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Purwanto Ngalim, 2002, *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Roestiyah N.K., 1994, *Masalah Pengajaran Sebagai Sistem*, Rineka Cipta, Jakarta
- R. Ibrahim, Nana Syaodih S., 1996, *Perencanaan Pengajaran*, Rineka , Jakarta
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung
- Sjarkawi. 2008. *Pembentukan Kepribadian Anak*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Soewondo, dkk. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta
- Sutikno Sobry, 2008, *Belajar Dan Pembelajaran*, Prospect, Bandung
- Wilis Dahar Ratna, 2011, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Erlangga, Bandung.
- Yulaelawati, Ella. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi*, Teori dan Aplikasi. Jakarta: Pakar Raya.