

PSIKOEDUKASI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 KEMIRI

Ichsan Virgiawan , Yana Cahyana

Program studi psikologi, fakultas psikologi

Ps19.ichsanvirgiawan@mhs.ubpkarawang.ac.id , yana.cahyana@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis penerapan psikologi pendidikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan psikoedukasi dalam bentuk bermain peran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah bermain peran siswa mendapatkan pemahaman, mampu menggambarkan peran sehingga bisa diarahkan agar bertanggung jawab menjalani perannya untuk diaplikasikan di dunia nyata sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Psikoedukasi, bermain peran, meningkatkan motivasi, belajar siswa.

Pendahuluan

Berdasarkan berita yang beredar dalam masyarakat desa Kemiri dari berbagai kalangan asal mula terbentuknya nama desa Kemiri adalah merupakan salah satu daerah pedesaan yang terletak disebelah utara Kota Karawang yang tepatnya disebelah utara Kecamatan Rengasdengklok yang tanahnya subur, dan dipenuhi tumbuh tumbuhan dan hutan jati Dan diwilayah tersebut dan menurut riwayat ada sekelompok masyarakat yang rukun dan damai meskipun kehidupan ekonominya masih serba kekurangan Diantara rimbunnya hutan jati tumbuhlah satu pohon yang besar dan kokoh yaitu pohon “Kemiri” karena perbedaan yang sangat mencolok maka sekelompok masyarakat tersebut dengan hasil musyawarah melalui ketua pemangku adat/tokoh masyarakat yang bernama Rasiyem yaitu kurang lebih pada tahun 1849 memberi nama wilayah tersebut dengan sebutan Desa Kemiri dan sekaligus mengukuhkan dan mengangkat Rasiyem sebagai kuwa (Kepala Desa) Kemiri yang pertama. Desa Kemiri mempunyai suhu rata-rata 36° C pada siang hari dan 27° C pada malam hari. Sedangkan curah hujan rata-rata 2.800 mm/tahun dengan curah hujan terbanyak pada bulan Desember sampai dengan April (lima bulan) pada setiap tahunnya. Iklim Desa Kemiri sebagaimana desa-desa lain di wilayah Indonesia mempunyai Iklim kemarau dan penghujan, Penduduk Desa Kemiri berdasarkan data terakhir hasil laporan Penduduk Tahun 2018 tercatat sebanyak 11.063 jiwa. Perkembangan desa dari sisi pendidikan di desa Kemiri sudah

memiliki Sarana/Prasarana seperti TK berjumlah 1 unit, SD berjumlah 5 unit, SMP berjumlah 1 unit, SMA berjumlah 1 unit, Perpustakaan desa/kelurahan berjumlah 1 unit.

Perlahan aturan mobilitas masyarakat mulai diberi keluasaan selama masa transisi menuju endemi covid-19 dalam hal pendidikan salah satunya adalah upaya pembelajaran dengan metode hybrid. Metode pembelajaran hybrid yakni model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui sistem online learning dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran tradisional (Makhin, 2021). Manusia dewasa saja perlu adaptasi untuk menerima setiap perubahan yang terjadi, apalagi jika dibandingkan dengan siswa yang baru menempuh pendidikan sekolah dasar tentunya diperlukan bekal psikologis untuk kesehatan mentalnya. Setelah 2 tahun berlalu motivasi siswa untuk datang ke sekolah mulai menurun. Untuk meningkatkan motivasi siswa merupakan salah satu teknik untuk mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar . Teknologi yang maju seperti sekarang seharusnya dapat meningkatkan motivasi untuk belajar, namun sayangnya keadaan pandemi seperti sekarang sangat mempengaruhi motivasi dalam belajar bukannya mempengaruhi menjadi lebih baik tetapi berpengaruh pada penurunan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri seseorang untuk belajar sesuai dengan keinginannya untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Clayton Alderfer (dalam Febrianti, 2021) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Sedangkan menurut Arden (dalam Wahyuningsih, 2022) bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya *motive* yang dimiliki orang tersebut. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi juga dapat tumbuh di dalam diri seseorang. Menurut keterangan dari guru dan pengakuan dari siswa bahwa merasa kurang bersemangat ketika belajar, hal tersebut terindikasi bahwa siswa membutuhkan motivasi belajar. Montessori (dalam Jampari, 2014) mengemukakan bahwa anak-anak memiliki tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri sedangkan pendidik bertindak sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Hal ini memberi petunjuk pada kita pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan mudah untuk memahami pelajaran yang disampaikan, pendidik bertindak sebagai pengarah atau pembimbing dan merencanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.

Metode

Waktu penelitian ini sebulan pada kegiatan KKN Mahasiswa tahun akademik 2021-2022. Sasaran dan subjek penelitian adalah siswa yang merasakan berkurangnya motivasi belajar, tempat kajian di SD Negeri 1 Kemiri. Prosedur kajian yang dipakai adalah penelitian deskriptif kualitatif yang menjelaskan dan mendeskripsikan hasil penelitian berdasarkan observasi secara langsung sehingga menjadi suatu deskriptif. Peneliti juga memberikan psikoedukasi kepada siswa SD Negeri 1 Kemiri. Psikoedukasi yaitu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman atau keterampilan sebagai usaha pencegahan dari munculnya gangguan psikologis dan untuk meningkatkan pemahaman bagi masyarakat terutama keluarga tentang gangguan psikologis. Psikoedukasi pada dasarnya terbuka bagi siapa pun baik anak, remaja, dan orang dewasa, secara perorangan atau kelompok.

Data yang diambil adalah hasil dokumentasi berbagai literatur yaitu berupa buku, jurnal, artikel ataupun yang berkaitan dengan penelitian. Teknik yang digunakan adalah teknik referensi yang diperoleh selama penelitian seperti jurnal penelitian, jawaban responden dan fakta lapangan. Untuk menguji dan mengoreksi hasil penelitian yang sudah dilakukan.



Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kajian potensi desa Kemiri dari tingkat pendidikan terdapat 1.718 jiwa dengan klasifikasi usia 7 sampai dengan 18 tahun yang sedang menempuh pendidikan mulai dari SD sampai dengan SMA atau sederajat. Berdasarkan informasi dari pengajar di SD Negeri 1 Kemiri menuturkan bahwa siswa terlihat kurang antusias dalam pembelajaran karena kurangnya motivasi belajar. Menurut Brow (dalam Johariah, 2021) siswa yang mempunyai ciri-ciri motivasi yang tinggi dapat dikenal selama proses belajar mengajar di kelas, adapun ciricirinya adalah sebagai berikut: (1) Tertarik pada guru, artinya tidak bersikap acuh tak acuh, (2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, (3) antusiasme tinggi, serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar, (4) ingin selalu bergabung dalam suatu kelompok kelas, (5) ingin identitas diri diakui orang lain, (6) tindakan dan kebiasaannya serta moralnya selalu dalam kontrol diri, (7) selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya kembali di rumah, dan (8) selalu terkontrol oleh lingkungan.

Pembahasan metode bermain peran (*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. Metode bermain peran adalah bahwa siswa berpartisipasi dalam bermain peran atau simulasi bermain peran dari beberapa masalah sosial. Hamzah B.Uno (Dalam Johariah, 2021) dari berbagai teori tentang motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, terdapat berbagai teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan yang berbeda satu sama lain. Ada teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan dan pencapaian kepuasan, ada pula yang bertitik tolak pada asas kebutuhan. Dari teori motivasi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik. Menurut Yanto (2015) Kelebihan bermain peran yaitu: a) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih. b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain

siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia. c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat. d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain. e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Untuk mengoptimalkan bermain peran yang dapat diupayakan oleh guru terhadap siswa dalam meningkatkan motivasi belajar menurut Dimiyati (dalam Suprihatin, 2015) adalah dengan cara : i) siswa ditugasi membaca bahan belajar sebelumnya, tiap membaca hal-hal penting dari bahan tersebut dicatat. ii) guru memecahkan hal yang sukar bagi siswa dengan cara memecahkannya. iii) guru mengajarkan cara memecahkan dan mendidik keberanian kepada siswa dalam mengatasi kesukaran. iv) guru mengajak serta siswa mengalami dan mengatasi kesukaran. v) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mampu memecahkan masalah dan mungkin akan membantu rekannya yang mengalami kesulitan. vi) guru memberi penguatan kepada siswa yang berhasil mengatasi kesulitan belajarnya sendiri. Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut : a) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif. b) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan. c) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas. d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setelah bermain peran siswa mendapatkan pemahaman, mampu menggambarkan peran sehingga bisa diarahkan agar bertanggung jawab menjalani perannya untuk diaplikasikan di dunia nyata sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rekomendasi untuk pendidikan di sekolah dasar selain pentingnya pendidikan akademis diperlukan juga pendidikan psikologis untuk menunjang perkembangan anak agar siap menghadapi sekolah tingkatan selanjutnya. Guru juga diharapkan senantiasa memberikan kesempatan kepada siswa agar mampu mengungkapkan kesulitan belajarnya dan membantu mengarahkan tindakan siswa ke arah positif.

Daftar Pustaka

Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Febrianti, E.P. 2021. Motivasi belajar menurun imbas dari covid-19. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat.

Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jampari, M. 2014. Peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika menggunakan metode kerja kelompok di sekolah dasar. Program studi pendidikan guru sekolah dasar, jurusan pendidikan dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas tanjungpura. Pontianak.

Johariah. 2021. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Sholat Jumat. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. Vol. 8, No.2.

Makhin, M. 2017. Hybrid learning: model pembelajaran pada masa pandemi di sd negeri bungurasih waru sidoarjo. *MUDIR: jurnal manajemen pendidikan* Volume 3, Nomor 2.

Mas'udah, K. 2021. Implementasi metode bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan spiritual pada anak usia 4-5 tahun. *Al-Athfal*, Volume 1 Nomor 1.

Suprihatin, S. 2015. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol.3.No.1 73-82.

Wahyuningsih, B.Y. 2022. Analisis penurunan motivasi belajar mahasiswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya di masa pandemi covid-19. *Jurnal pendidikan sosial dan budaya*. Volume 2, Nomor 1.

Yanto, A. 2015. Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Volume I, No. 1.