

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

Adilfi Riyanda Juang¹, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini², Matlas Fudyatuk Minna³

Bimbingan Konseling, Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

SMA Negeri 1 Gurah³

E-mail: adilfiryanda@gmail.com¹, ikkeyulianidp@gmail.com², matlasfudya@gmail.com³

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan elemen krusial yang memengaruhi pencapaian akademik peserta didik. Motivasi yang rendah dapat menghambat keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing di kelas XI-10 SMA Negeri 1 Gurah. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dalam dua siklus, dengan instrumen observasi dan angket evaluasi proses dan hasil. Hasil menunjukkan peningkatan skor evaluasi proses dari 3,1 (Baik) pada siklus I menjadi 3,5 (Baik) pada siklus II, dan skor evaluasi hasil meningkat dari 2,89 menjadi 3,55 (Sangat Baik). Temuan ini menunjukkan bahwa teknik role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan emosional, partisipasi aktif, serta penguatan refleksi diri dalam pembelajaran.

Kata kunci

Motivasi belajar, Bimbingan kelompok, Role playing

ABSTRACT

Learning motivation is a crucial element that influences students' academic achievement. Low motivation can hinder active involvement in the learning process. This study aims to improve students' learning motivation through group guidance services using role playing techniques in class XI-10 of SMA Negeri 1 Gurah. The method used is Guidance and Counseling Action Research (PTBK) in two cycles, with observation instruments and process and outcome evaluation questionnaires. The results showed an increase in the process evaluation score from 3.1 (Good) in cycle I to 3.5 (Good) in cycle II, and the outcome evaluation score increased from 2.89 to 3.55 (Very Good). These findings indicate that role playing techniques are effective in improving students' learning motivation through emotional involvement, active participation, and strengthening self-reflection in learning.

Keywords

Learning motivation, Group guidance, Role playing

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar menjadi prasyarat penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan fokus, kemandirian, dan keterlibatan yang lebih besar dalam pembelajaran. Sebaliknya, motivasi yang rendah menyebabkan peserta didik mudah terdistraksi, tidak menunjukkan inisiatif, dan mengalami hambatan dalam pencapaian akademik. Menurut Sardiman (2018), motivasi merupakan kekuatan internal atau eksternal yang menimbulkan semangat belajar, mengarahkan kegiatan belajar, serta menentukan tingkat keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan.

Fenomena rendahnya motivasi belajar juga ditemukan di kelas XI-10 SMA Negeri 1 Gurah berdasarkan hasil Asesmen Kebutuhan Peserta Didik (AKPD). Peserta didik menunjukkan kurangnya kesadaran dalam menetapkan tujuan belajar, rendahnya antusiasme mengikuti pembelajaran, dan minimnya refleksi terhadap proses belajar. Hal

ini memerlukan strategi intervensi yang mampu membangkitkan kembali motivasi intrinsik mereka secara bermakna.

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk layanan dalam bimbingan dan konseling yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengatasi berbagai permasalahan pribadi, sosial, belajar, maupun karier. Dalam konteks permasalahan motivasi belajar, bimbingan kelompok dinilai efektif karena memfasilitasi interaksi antaranggota, saling berbagi pengalaman, serta membangun kesadaran diri melalui dinamika kelompok. Corey (2013) menyatakan bahwa proses kelompok memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengungkapkan diri secara terbuka, mendapatkan umpan balik dari anggota lain, dan mengembangkan keterampilan sosial serta kepercayaan diri. Dalam proses tersebut, peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami perubahan sikap melalui interaksi dan refleksi bersama. Oleh karena itu, bimbingan kelompok sangat tepat diterapkan untuk menumbuhkan kembali semangat belajar yang menurun, terutama pada remaja yang rentan mengalami kejenuhan atau kehilangan arah dalam belajar.

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok adalah *role playing*. Teknik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, seperti konflik belajar, tekanan akademik, atau kurangnya dukungan sosial. Melalui proses bermain peran, peserta tidak hanya memahami situasi dari sudut pandang sendiri, tetapi juga belajar memahami perspektif orang lain, sehingga mampu menumbuhkan empati dan keterampilan pengambilan keputusan (Gibson & Mitchell, 2011). *Role playing* juga membantu peserta dalam menggali makna dari pengalaman belajar mereka secara konkret dan reflektif, sehingga mendorong peningkatan motivasi internal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji sejauh mana penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Lokasi penelitian adalah di kelas XI-10 SMA Negeri 1 Gurah pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek sebanyak enam peserta didik yang terdiri dari tiga laki-laki dan tiga perempuan.

Instrumen penelitian meliputi:

- a. Lembar observasi evaluasi proses yang diisi oleh guru BK untuk menilai keterlibatan, partisipasi, dan respons emosional peserta selama layanan berlangsung.
- b. Angket evaluasi hasil yang diisi oleh peserta didik untuk mengukur perubahan pemahaman, motivasi, dan rencana belajar pasca layanan.

Langkah-langkah pelaksanaan:

- a. Siklus I: Siswa diberikan skenario bermain peran yang menggambarkan tantangan belajar dan cara mengatasi gangguan motivasi.
- b. Siklus II: Skenario disempurnakan, dan siswa diminta untuk merancang strategi belajar berdasarkan pengalaman bermain peran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan skor rata-rata pada masing-masing siklus untuk melihat peningkatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing pada Siklus I menunjukkan peningkatan awal dalam keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari skor rata-rata evaluasi proses sebesar 3,1 (kategori *Baik*), dan evaluasi hasil sebesar 2,89 (kategori *Baik*). Aktivitas bermain peran mendorong partisipasi aktif siswa dalam mengenali dinamika motivasi dan permasalahan belajar yang mereka alami. Sejalan dengan pendapat Corey (2013), teknik role playing memberikan ruang kepada peserta untuk mengeksplorasi respons emosional dan perilaku dalam situasi simulatif, sehingga mampu memunculkan kesadaran baru. Namun, hasil refleksi pascapelaksanaan mengungkapkan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya mampu menghubungkan antara motivasi intrinsik dan strategi belajar yang efektif. Hal ini mengindikasikan perlunya penguatan pemahaman konsep dan pemfasilitasan refleksi yang lebih mendalam dalam layanan berikutnya.

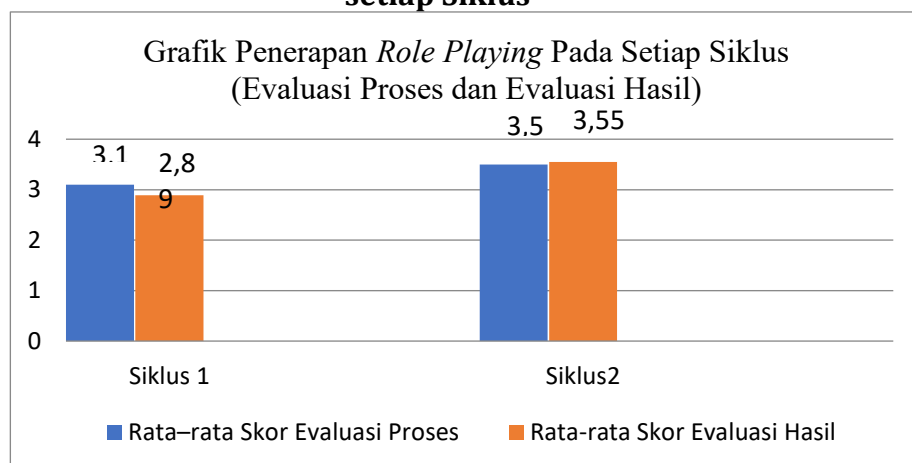
Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi tersebut, Siklus II dirancang dengan sejumlah perbaikan, antara lain melalui penambahan sesi refleksi diri yang lebih terstruktur dan penguatan konsep melalui diskusi kelompok setelah aktivitas role playing. Langkah ini selaras dengan pandangan Gibson dan Mitchell (2011), yang menekankan pentingnya proses refleksi sebagai jembatan antara pengalaman simbolik (seperti bermain peran) dan pemahaman konsep yang aplikatif dalam kehidupan nyata.

Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Skor evaluasi proses naik menjadi 3,5 (*Baik*), sementara evaluasi hasil meningkat menjadi 3,55 (*Sangat Baik*). Peningkatan ini tercermin dalam indikator-indikator seperti keaktifan dalam diskusi, antusiasme selama kegiatan, kemampuan melakukan refleksi diri, hingga kemampuan siswa dalam menyusun rencana belajar yang lebih sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pribadi. Temuan ini memperkuat efektivitas layanan bimbingan kelompok berbasis role playing sebagai strategi dalam meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa.

Tabel 3.1 Tabel Perbandingan Skor

Tahapan	Rata-rata skor Evauasi Proses	Rata-rata Skor Evaluasi Hasil	Kategori
Siklus 1	3,1	2,89	Baik
Siklus 2	3,5	3,55	Sangat Baik

Gambar 3.1 Grafik Perbandingan Skolr Evaluasi Proses dan Evaluasi Hasil Pada setiap Siklus



Peningkatan ini menunjukkan bahwa teknik role playing memberikan dampak positif dalam mengaktifkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya motivasi belajar. Pemeranan tokoh memungkinkan siswa mengalami secara emosional situasi yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga terjadi internalisasi nilai dan kesadaran yang lebih mendalam.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Baihaki (2020) dan Mulia et al. (2023) yang menyatakan bahwa role playing mampu meningkatkan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif dan peningkatan empati. Selain itu, teori belajar humanistik seperti yang dikemukakan oleh Maslow mendukung bahwa pencapaian aktualisasi diri menjadi pendorong kuat bagi peserta didik untuk berkembang secara optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI-10 SMA Negeri 1 Guruh. Teknik ini terbukti tidak hanya mendorong keterlibatan aktif selama proses layanan berlangsung, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran diri, memperkuat kemampuan refleksi, dan membantu peserta didik dalam merancang strategi belajar yang lebih terarah dan mandiri. Oleh karena itu, guru bimbingan dan konseling disarankan untuk mengintegrasikan teknik role playing ke dalam program layanan bimbingan kelompok secara terencana dan berkelanjutan. Integrasi ini hendaknya dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, konteks permasalahan, serta tahapan perkembangan peserta didik agar layanan dapat terlaksana secara efektif dan tepat sasaran.

Selain itu, penting bagi guru BK untuk menyediakan ruang evaluasi dan refleksi pasca sesi role playing, sehingga peserta didik dapat menginternalisasi pengalaman yang diperoleh dan mengaitkannya dengan kehidupan belajar sehari-hari. Evaluasi diri yang dilakukan secara konsisten akan mendorong peserta didik untuk mengenali perubahan perilaku mereka dan mempertahankan kebiasaan belajar yang positif. Dalam konteks pengembangan layanan, sekolah juga diharapkan memberikan dukungan yang memadai melalui kebijakan dan fasilitasi program-program bimbingan yang inovatif dan responsif terhadap dinamika psikososial siswa.

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan memperluas cakupan subjek, baik dari sisi jumlah maupun keragaman latar belakang peserta didik, serta membandingkan efektivitas teknik role playing dengan pendekatan atau teknik bimbingan lainnya. Hal ini bertujuan untuk memperkaya literatur mengenai intervensi dalam bidang motivasi belajar dan memberikan landasan empiris yang lebih kuat bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Baihaki, M. (2020). Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Corey, G. (2013). *Theory and Practice of Group Counseling* (9th ed.). Belmont, CA: Brooks/Cole.
- Elvira, N.Z. (2022). Peranan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.

- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2011). *Introduction to Counseling and Guidance* (7th ed.). Boston: Pearson Education.
- Mulia, F. D., Rahman, K. A., & Rahmayanty, D. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Prayitno. (2015). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutikno, Sobri. (2019). *Model Pembelajaran Humanistik dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tri, Y. (2016). *Pembelajaran Bermakna dengan Role Playing*. Surabaya: Genta Group.