Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman
Volume 9, Nomor 1, Tahun 2023, Hlm. 69 - 76
Tersedia Online: http://ojs.uniska.ac.id/index.php/BKA
e-ISSN 2477-6300, DOI: 10.31602/jbkr.v9i1.11586

Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Fika Dwi Mulia, K.A. Rahman, Dinny Rahmayanty

Universitas Jambi, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi, Indonesia
✉ fikadwimulia@gmail.com

Submitted: 15-06-2023	*Accepted: 23-06-2023*	*Published: 30-06-2023*

ABSTRACT

Learning motivation has a big role in learning success, basically not every student has high learning motivation. Giving motivation can be tried by Guidance and Counseling Teachers and directions with methods such as lectures, classical education, to the application of exclusive assistance. One of the Guidance and Counseling services that can be applied in increasing student learning motivation is group guidance services using role playing techniques. The purpose of this research is to reveal how much the success of students' learning motivation can be increased through role playing technique group guidance services. The methodology used in this research is quantitative with an experimental approach. Instruments or data collection tools used in the form of questionnaires and analyzed using percentage calculations, normality test, homogeneity test, and t test. The results showed that in general, students' learning motivation increased after being given treatment, which can be seen from the results of the posttest, which is in the very high category with an average result of 93. The value of Ttable with Sig. (2-tailed) 0.05, which is 2.160.

Keywords: *learning motivation, group guidance services, role playing*

ABSTRAK

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan belajar, pada dasarnya tidak setiap siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Pemberian motivas bisa dicoba oleh Guru Bimbingan dan Konseling serta pengarahan dengan metode seperti ceramah, edukasi klasikal, hingga penerapan pendampingan eksklusif. Salah satu layanan Bimbingan dan Konseling yang bisa diterapkan dalam peningkatan motivasi belajar siswa merupakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengungkapkan seberapa besar keberhasilan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Metodologi yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan dianalisis menggunakan perhitungan persentase, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan secara umum motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* yang mana terlihat dari hasil *posttest* yaitu berada pada kategori sangat tinggi dengan hasil rata-rata 93, hasil penelitian juga menunjukkan hasil hipotesis diketahui Thitung yaitu sebesar 5.792. Adapun nilai dari Ttabel dengan nilai Sig. (2- tailed) 0,05 yaitu sebesar 2,160.

Kata Kunci: motivasi belajar, layanan bimbingan kelompok, *role playing*

PENDAHULUAN

Setiap anak berhak mendapatkan pendidikan untuk mewujudkan susana belajar yang aktif dalam mewujudkan potensi, bakat, dan minat yang ada dalam dirinya untuk meraih keberhasilan. Semua warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan suatu jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal yang ada di Indonesia, Sekolah Menengah Pertama dikontrol langsung oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Menurut Nuryati & Fauziati (2021:88) usaha mencerdaskan kehidupan bangsa serta meningkatkan mutu individu sepenuhnya, merupakan tujuan pembelajaran yang menjadi tanggung jawab profesional tiap guru. Konstruktivisme sangat mempengaruhi dalam aspek pembelajaran, yang menimbulkan beragamnya metode atau strategi penataran baru, kontruksivisme selaku pendekatan yang mempunyai posisi filosofis dalam pendekatan serta strategi penataran.

Dorongan belajar merupakan salah satu dukungan ataupun upaya untuk menghasilkan suasana, situasi serta kegiatan belajar, sebab dalam sebuah dorongan terdapat keinginan untuk menggapai tujuan belajar. Menurut Sukma (2022:73) motivasi belajar merupakan desakan untuk melaksanakan sesuatu baik dari dalam diri (internal) ataupun dari luar (ekstrinsik) partisipan ajar. Dorongan esensial mencakup kemauan serta tujuan untuk berhasil, keinginan untuk mendorong antusias berlatih, dan keinginan untuk tujuan berlatih seseorang partisipan ajar dalam menuntut ilmu. Sebaliknya dorongan ekstrinsik mencakup apresiasi, area belajar yang mengasyikkan, aktivitas berlatih yang menarik, serta upaya mengajar tenaga pengajar pada siswa.

Pada dasarnya tidak setiap siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Kebanyakan siswa masih mengalami kurangnya motivasi belajar, maka motivasi belajar sangat memiliki pengaruh terhadap prestasi siswa tersebut, misalnya pada salah satu SMP Negeri yang berada di Kota Jambi khususnya kelas VIII banyak siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah, perihal tersebut digambarkan dengan terdapatnya siswa yang kurang fokus dalam menyimak apa yang telah dijelaskan oleh guru, terkadang tidak mengerjakan tugas sekolah, sering merasa bosan ketika mengikuti pelajaran, saat terdapat materi yang belum dipahami siswa diam dan tidak bertanya, mengganggu teman lain ketika pelaksanaan pemebelajaran di kelas, berbicara dengan teman sebaya bahkan tidak mengikuti pembelajaran dikelas.

Jika fenomena-fenomena diatas tidak lekas memperoleh penindakan dari Guru Bimbingan dan Konseling serta pengarahan di sekolah, sehingga bermuara pada kegagalan belajar serta hasil belajar yang tidak maksimum. Pemberian dorongan bisa dicoba oleh Guru Bimbingan dan Konseling serta pengarahan dengan metode seperti ceramah, edukasi klasikal, hingga penerapan pendampingan eksklusif. Salah satu layanan Bimbingan dan Konseling yang bisa diterapkan dalam peningkatan motivasi belajar siswa merupakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*.

Menurut Nurmaya (2019:5) bimbingan kelompok memberi dampak pada motivasi belajar siswa. Lewat dinamika kelompok diharapkan beberapa anggota mendapat data serta masalah masalah yang diulas secara kelompok dan wawasan serta pengalaman yang penting bisa ditingkatkan dengan cara yang semaksimal mungkin sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dilakukan.

Prayito (dalam Maryati, 2019:19) menjelaskan jika bimbingan kelompok merupakan sebuah aktivitas yang dilaksanakan dari sebagian kelompok individu dengan menggunakan dinamika untuk menggapai keinginan-keinginan Bimbingan dan Konseling, layanan bimbingan kelompok mempunyai dua fungsi yaitu fungsi pemahaman serta fungsi pengembangan.

Melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, siswa dapat mengembangkan perkembangan intrinsik lewat karakter yang siswa perankan serta alur cerita yang siswa permainkan. Dalam pemeranan tokoh dan alur cerita, siswa akan belajar tentang cara berpikir,

cara bersikap, cara membuat rencana, pembawaan diri, tata cara menyelesaikan masalah serta tata cara mengambil ketetapan sebagai tokoh itu.

Sesuai pembahasan itu maka pada penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan pelayanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk memberikan bukti jika teknik ini bisa memberikan bantuan kepada siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, karena pada pelaksanaan teknik *role playing* Guru Bimbingan dan Konseling memberikan keterlibatan pemikiran serta perasaan siswa dimana hal tersebut merupakan bentuk motivasi belajar.

Untuk mengatasi siswa yang mempunyai motivasi belajar yang masih rendah diperlukan layanan Bimbingan dan Konseling, dalam bentuk layanan bimbingan kelompok yang bermaksud untuk meningkatkan kemampuan dalam komunikasi antar perseorangan, pemahaman sebagai kondisi serta keadaan lingkungan atau pengembangan perilaku serta tindakan yang nyata dalam menggapai perihal yang diharapkan. Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan cara yang menarik sehingga dapat menciptakan siswa senang dalam mengikuti bimbingan kelompok, beberapa caranya dengan menggunakan teknik *role playing*. Maka dari itu peneliti memilih judul "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri Kota Jambi".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Pemilihan metode eksperimen ini karena peniliti ingin mengetahui secara pasti pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa di salah satu SMP Negeri yang berada di Kota Jambi dengan dua kelompok sampel yang dijadikan peneliti.

Sutja, dkk (2017:63) menyatakan penelitian eksperimen merupakan riset yang mengukur dampak dari suatu tindakan tertentu yang sengaja untuk hal tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen quasi. Jenis desain eksperimen yang paling tepat untuk penelitian ini adalah *quasi experiment* atau eksperimen semu, menurut Indra (2016:180) *quasi experiment* atau eksperimen semu yaitu suatu desain eksperimen yang memungkinkan peneliti mengendalikan variabel sebanyak mungkin dari situasi yang ada.

Dalam riset ini yang menjadi populasi yaitu keseluruhan siswa kelas VIII salah satu SMP Negeri yang berada di Kota Jambi yang berjumlah 245 siswa dan yang sampel dalam penelitian ini berjum;ah 30 orang yang dibagi menjadi du kelompok yaitu 15 siswa kelas VIII F sebagai kelompok kontrol yang akan diberikan layanan bimbingan kelompok dan 15 siswa kelas VIII C kelompok eksperimen akan diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini dengan pertimbangan tertentu yakni berdasarkan kuisioner pra penelitian yang disebarkan oleh peneliti kepada siswa kelas VIII untuk mendapatkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 30 siswa SMP Negeri 19 Kota Jambi yang mempunyai motivasi belajar yang rendah, dengan pertimbangan bahwa kegiatan layanan bimbingan kelompok yang efektif adalah beranggotakan 10 sampai 15 orang.

Sutja, dkk (2017:64) menyatakan sampel yaitu wakil representatif yang telah dipilih melalui populasi guna menjadi sumber data serta responden. Sampel pada penelitian ini yaitu perwakilan kelas VIII SMP Negeri 19 Kota Jambi dengan memakai teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Menurut Hardani (2020:368) *purposive sampling* adalah tata cara dalam menukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud yaitu siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah. Pemakaian teknik sampel ini memiliki tujuan serta dilaksanakan dengan cara sengaja dengan penentuan kriteria khusus pada sampel, metode pemakaian sampel ini di antara populasi maka sampel itu bisa mewakili karakteristik populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Kriteria siswa yang jadi semple dalam riset ini yaitu, a) kehadiran di sekolah, b) sikap ketika mengalami kesulitan, c) Minat serta ketajaman perhatian padapembelajaran.

Di samping pertimbangan tertentu ditetapkan jumlah anggota kelompok berdasarkan pada jumlah yang ditentukan. Jumlah yang dimaksud adalah jumlah anggota kelompok yaitu sebanyak 15 (lima belas) siswa dalam satu kelompok, hal ini didukung oleh Prayitno (dalam Rici Kardo 2017:4) menyatakan jumlah anggota dalam kegiatan bimbingan kelompok seyogyanya jumlah peserta antara 5 sampai 15 orang sehingga pembahasannya lebih luas dan dalam.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumentasi non-tes yaitu daftar isian berupa angket/kuesioner. Jenis penelitian yang digunakan adalah angket tertutup, dimana responden hanya diberikan peluang dalam memilih jawaban yang disediakan. Kuesioner penelitian ini berwujud skala *likert* yang instrumennya akan peneliti rancang sesuai indikator indikator yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa. Menurut Sutja dkk, (2017:79) skala *likert* bertujuan untuk menilai perilaku, kebiasaa, atau hal yang mengandung konflik. Hasil yang diperoleh dari angket dengan skala *likert* yaitu berupa untuk melihat motivasi belajar siswa di salah satu SMP Negeri yang berada di Kota Jambi. Data yang digunakan dalam penelitian ini dari data *pretest* dan data *posttest* yang diperoleh dari instrumen berupa angket tentang motivasi belajar yang berjumlah 22 butir item pernyataan dan layanan bimbingan kelompok yang berjumlah 19 item yang telah divalidasi oleh tim uji validitas. Angket memiliki alternatif jawaban Skala Likert, dimana setiap item yang berisikan pernyataan positif akan diberikan skor bernilai (Sangat Setuju =5, Setuju =4, Ragu-ragu =3, Tidak setuju =2, Sangat Tidak setuju =1, dan item yang berisikan pernyataan negatif akan diberikan skor sebaliknya.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji presentase, untuk mengukur seberapa besar keberhasilan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, selanjutnya pada uji asumsi statistic terdapat dua syarat yang harus terpenuhi yakni uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis yaitu analisa uji-t (t-Test) dalam program komputer *Statistical packages for social science* (SPSS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas VIIIdi salah satu SMP Negeri yang berada di Kota Jambi menunjukan bahwa tingkat motivasi belajar pada *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori RENDAH dengan frekuensi 37%. Hal ini berdasarkan item-item angket kuesioner yang telah diperoleh dari hasil skoring, dari indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan, minat, mandiri dalam belajar, dan tidak mudah melepaskan sesuatu yang dipercai (Tabel 1).

Tabel 1. Data *Pretest* Motivasi Belajar Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kategori	Interval	Kelas interval	Frekuensi	%
Sangat tinggi	88-96	9	1	3%
Tinggi	79-87	9	3	10%
Sedang	70-78	9	5	20%
Rendah	61-69	9	11	37%
Sangat rendah	<60	9	10	30%
Jumlah (n)			30	100%

(Sumber: Data diolah, 2023)

Pada hasil analisis data penelitian yang pelaksanaannya dilakukan tiga kali pertemuan, diawali dengan melakukan *pretest* dan dilanjutkan dengan memberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan terkait peneliti memberikan tes kembali berupa *posttest* untuk melihat

tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan telah diolah ditemukan nilai rata-rata kejenuhan belajar siswa pada kelas yang tidak mendapatkan perlakuan. Pada hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol *pretest* memiliki kategori RENDAH sedangkan hasi *posttest* pada kelompok eksperimen memiliki kategori SANGAT TINGGI dan hasil *posttest* pada kelompok kontrol memiliki kategori TINGGI (Tabel 2).

Tabel 2. Data *Posttest* Motivasi Belajar Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kategori	Interval	Kelas interval	Frekuensi	%
Sangat tinggi	91-97	7	13	43%
Tinggi	84-90	7	9	30%
Sedang	77-83	7	4	14%
Rendah	70-76	7	3	10%
Sangat rendah	<69	7	1	3%
Jumlah (n)			30	100%

(Sumber: Data diolah, 2023)

Dalam rangka memastikan kelayakan pengunaan statistik parametrik pada data penelitian, maka peneliti menguji data hasil pretest dan posttest yang diperoleh dengan uji normalitas (Tabel 3) dan homogenitas (Tabel 4). Berdasarkan hasil uji normalitas dapat dilihat nilai ***Asymp. Sig***. kelompok eksperimen pada *pretest* sebesar 0.198 yaitu nilai sig.> 0.05 dan pada *posttest* sebesar 0. 187 yaitu nilai sig. > 0.05.sedangkan pada *pretest* kontrol sebesar 0.214 yaitu nilai sig. > 0.05 dan *posttest* sebesar 0.135 yaitu nilai sig. > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Kecemasan berbicara di depan kelas	pretest eksperimen	0.198	15	0.116	0.898	15	0.087
	posttest eksperimen	0.187	15	0.169	0.903	15	0.104
	pretest kontrol	0.214	15	0.064	0.882	15	0.051
	posttest kontrol	0.135	15	0.200*	0.950	15	0.522

(Sumber: Hasil SPSS, 2023)

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil kecemasan siswa berbicara di depan kelas	Berdasarkan Mean	1.432	1	28	0.241
	Berdasarkan Median	1.276	1	28	0.268
	Berdasarkan Median dan dengan df yang disesuaikan	1.276	1	22.899	0.270
	Berdasarkan rata-rata terpangkas	1.471	1	28	0.235

(Sumber: Hasil SPSS, 2023)

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka dapat diketahui bahwa diperoleh nilai *base on mean* yaitu 0,241 > 0,05. Dengan demikian maka data dapat dikatakan homogen sehingga dapat dilakukan paired samples t-test untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian ini.

Tabel 5. Hasil Uji T

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*95% Confidence Interval of the Difference*	
									Lower	*Upper*
terapi musik	Varian yang sama diasumsikan	6.117	0.020	5.792	28	0.000	13.400	2.314	8.661	18.139
	Varian yang sama tidak diasumsikan			5.792	18.635	0.000	13.400	2.314	8.551	18.249

(Sumber: Hasil SPSS, 2023)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperolehlah nilai Thitung yaitu sebesar 5.792. Adapun nilai dari Ttabel dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,05 yaitu sebesar 2.160. Dapat dilihat bahwa Thitung > Ttabel sehingga hipotesis dinyatakan terdapat pengaruh yang signifakan antara masing-masing variabel independen.

Pada hasil analisis data penelitian yang pelaksanaannya dilakukan tiga kali pertemuan, diawali dengan melakukan *pretest* dan dilanjutkan dengan memberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan terkait peneliti memberikan tes kembali berupa *posttest* untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan telah diolah ditemukan nilai rata-rata kejenuhan belajar siswa pada kelas yang tidak mendapatkan perlakuan. Pada hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol *pretest* memiliki kategori RENDAH dengan persentase 37% sedangkan hasi *posttest* pada kelompok eksperimen memiliki kategori SANGAT TINGGI dan hasil *posttest* pada kelompok kontrol memiliki kategori TINGGI.

Selain itu berdasarkan hasil independen sample T-test diperoleh nilai Thitung yaitu sebesar 5.792 Adapun hasil dari Ttabel dengan nilai Sig.(2-tailed) 0,05 yaitu sebesar 2.160. Dapat dilihat bahwa Thitung > Ttabel sehingga hipotesis dinyatakan ada pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pemberian perlakuan/*treatment* kepada kelompok eksperimen terdapat penurunan yang dilihat dari hasil Thitung > Ttabel yang menyatakan Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Secara keseluruhan hasil penelitian pada kelompok kontrol yang tahap awal diberikan angket *pretest,* tanpa diberikan perlakuan hanya memberikan bimbingan kelompok sesuai tema dengan tiga kali pertemuan dan pada tahap akhir diberikan *posttest* angket yang sama. Maka hasil penelitian pada kelompok kontrol *pretest* memiliki kategori RENDAH sedangkan hasi *posttest* memiliki kategori TINGGI dengan hasil diatas bahwa *pretest* dan *posttest* memiliki hasil yang berbeda atau meningkat.

Untuk mengatasi siswa yang mempunyai motivasi belajar yang masih rendah diperlukan layanan bimbingan dan konseling, dalam bentuk layanan bimbingan kelompok yang bermaksud untuk meningkatkan kemampuan dalam komunikasi antar perseorangan, pemahaman sebagai kondisi serta keadaan lingkungan atau pengembangan perilaku serta tindakan yang nyata dalam menggapai perihal yang diharapkan.

Salah satu bentuk bimbingan yang dapat digunakan untuk membantu permasalahan siswa tersebut adalah dengan menggunakan bimbingan dalam bentuk kelompok atau yang disebut dengan bimbingan kelompok. Menurut Tohirin (2008: 170) “Layanan bimbingan

kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok". Bimbingan kelompok memiliki beberapa pendekatan yang mendukung dalam proses pemberian bantuan kepada klien.

Secara keseluruhan hasil penelitian pada kelompok eksperimen yang tahap awal diberikan angket *pretest*, diberikan perlakuan dengan teknik *role playing* dengan tiga kali pertemuan dan pada tahap akhir diberikan *posttest* angket yang sama. Maka hasil penelitian pada kelompok eksperimen *pretest* memiliki kategori RENDAH sedangkan hasi *posttest* memiliki kategori SANGAT TINGGI. Dapat dilihat dari hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan bahwa teknik *role palying* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini membuktikan penelitian Menurut Miranda dkk, (2020:96) menyimpulkan dilakukannya bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* guna meningkatkan motivasi belajar dengan cara signifikan lebih efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bermain sering dihubungkan dengan aktivitas siswa yang dilaksanakan dengan cara spontan serta pada situasi yang gembira. Menurut Tohirin (dalam Wibowo, dkk, 2019:45) *role playing* yaitu metode dengan bermain peran di mana siswa akan memiliki peran, suatu peran tertentu dari kondisi permasalahan sosial. Pada kondisi ini siswa akan memiliki keterlibatan emosional, psikomotorik serta kognisi mereka pada saat memainkan peran sebuah tokoh. Dikarenakan informasi yang berkaitan dengan interaksi sosial maka dapat dijelaskan lewat pimpinan kelompok sehingga suatu saat diharapkan bisa mewujudkan motivasi belajar yang baik.

PENUTUP

Keberhasilan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang mana terlihat dari hasil *posttest* berada pada kategori SANGAT TINGGI dengan hasil rata-rata 93,dengan uraian sebagai berikut: 13 orang siswa berada pada kategori SANGAT TINGGI dengan persentase 43%, kemudian pada kategori TINGGI sebanyak 9 orang siswa dengan hasil persentase 30%, dan pada kategori SEDANG sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 14%.

Terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di salah satu SMP Negeri yang berada di Kota Jambi, berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh Thitung yaitu sebesar 5.792. Adapun nilai dari Ttabel dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,05 yaitu sebesar 2,160. Dapat dihitung bahwa Thitung > Ttabel sehingga hipotesis dinyatakan diterima.

Terdapat perbedaan hasil motivasi belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang mana dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttes* pada kedua kelompok tersebut yaitu pada kelompok kontrol yang hanya dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan hasil *pretest* berada pada kategori RENDAH dengan rata-rata 67, dan pada hasil *posttest* berada pada kategori TINGGI dengan rata-rata 73, sedangakan pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memperoleh hasil *pretest* pada kategori RENDAH dengan rata-rata 63, dan pada hasil *posttets* berada pada kategori SANGAT TINGGI dengan rata-rata 93.

Penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan/*treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang diberikan sebanyak tiga kali pertemuan yang di lakukan dalam kurung waktu satu bulan. Jadi dapat dinyatakan layanan bimbingan kelomppok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan sesuai dengan prosedur. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada

diri saya sendiri yang telah menyelesaikan penelitian ini dan masih semangat hingga saat ini, selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua telah memberikan dukungan dan juga kepada semua yang terlibat dalam penulisan ini.

REFERENSI

Hardani, Andriani, H., Utami Evi, F., dkk (2020). *Metode Penelitan Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.

Indra, S. (2016). Efektivitas Team Assisted Individualization Untuk Mengurangi Prokrastinasi Akademik. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2), 175. https://doi.org/10.22373/je.v1i2.604

Kardo, M.Pd, R. (2017). Manfaat Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Komunikasi Dalam Belajar Peserta Didik. *Jurnal Counseling Care*, 1(1), 1–12. https://doi.org/10.22202/jcc.2017.v1i1.1984

Maryati, M. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Time Management Skill pada Siswa. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 4(1), 18. https://doi.org/10.29210/02352jpgi0005

Miranda, I., Hakim, I. Al, & Wiboqo, B. Y. (2020). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Edu Consilium: Jurnal BK Pendidikan Islam*, 1(2), 137–145.

Nurmaya, A. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Kota Bima. *Guiding World (Bimbingan Dan Konseling)*, 2(1), 26–45. https://doi.org/10.33627/gw.v2i1.300

Nuryati, N., & Fauziati, E. (2021). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kab. Semarang. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 86–95. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1153

Sukma, V. M. (2022). MOTIVASI BELAJAR: Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Kemampuan Kognitif yang Tinggi di Kelas 3C MIN 1 Kota Malang. Ibtidaiyyah: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 63–77. https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v1i1.1068

Sutja, A., Emosda, Herlambang , S., & Nelyaharfi. (2017). *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Konseling. Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan Konseling*.Yogyakarta: Wahana Resolusi.

Wibowo, N. A. K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 46. https://doi.org/10.32585/advice.v1i1.289