

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN BELAJAR DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI AKADEMIK SISWA DI SMPN 9 PALOPO

Zakiatunnisa¹, Imam Pribadi², Muhammad Irham Zainuri³

¹ zakiatunnisa256@gmail.com, ²imampribadi@umpalopo.ac.id,
³muhammadirham@umpalopo.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Palopo

Abstract

This study aims to determine the effect of learning guidance services using the role-playing technique on improving students' academic achievement at SMP Negeri 9 Palopo. The method employed is a quantitative approach with a pre-experimental one-group pre-test and post-test design. The subjects were 22 students of class VIII-2 with low academic performance and low learning motivation. Data were collected through observation, documentation, questionnaires, and academic tests. The results show a significant increase in students' academic scores after receiving learning guidance using the role-playing technique. This technique effectively enhances student engagement, motivation, and understanding of learning materials. Therefore, role-playing is recommended as a strategy in learning guidance services to improve academic achievement.

Keywords: *Learning guidance, role playing, academic achievement.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan belajar dengan teknik role playing dalam meningkatkan prestasi akademik siswa di SMP Negeri 9 Palopo. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pre-test and post-test*. Sampel penelitian adalah 22 siswa kelas VIII-2 yang memiliki prestasi akademik rendah dan motivasi belajar yang rendah. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, angket, dan tes akademik. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan nilai akademik siswa setelah diberi layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing*. Teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, teknik *role playing* direkomendasikan sebagai strategi dalam layanan bimbingan belajar untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

Kata Kunci: Bimbingan belajar, role playing, prestasi akademik.

PENDAHULUAN

Prestasi akademik merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai hasil yang optimal, siswa membutuhkan dukungan tidak hanya dari guru, tetapi juga melalui program pendampingan seperti layanan bimbingan belajar. Program ini bertujuan membantu siswa mengatasi kesulitan belajar melalui pendekatan sistematis, baik secara individu maupun kelompok. Di tengah perkembangan pendidikan saat ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik guna meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah teknik *role playing* atau bermain peran, yang mendorong siswa untuk aktif memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Teknik ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melibatkan emosi, serta meningkatkan pemahaman konsep.

Penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan belajar diyakini dapat meningkatkan efektivitas intervensi, khususnya bagi siswa yang mengalami motivasi belajar rendah. Dengan dilibatkan secara langsung dalam simulasi peran, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman konkret. Hal ini membantu mereka dalam membangun koneksi antara pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Di SMP Negeri 9 Palopo, ditemukan sejumlah siswa yang memiliki prestasi akademik rendah. Berdasarkan observasi awal, permasalahan ini berkaitan erat dengan motivasi belajar yang minim. Siswa menunjukkan ketidakaktifan di kelas, kurang percaya diri, serta cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan akademik maupun sosial mereka.

Kurangnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi minat, perhatian, dan kepercayaan diri siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup dukungan orang tua, lingkungan belajar, dan metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, intervensi yang tepat diperlukan untuk mendorong siswa kembali aktif dan berprestasi. Teknik *role playing* dalam bimbingan belajar dapat menjadi solusi yang efektif. Melalui simulasi peran, siswa dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka, sekaligus belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami perspektif orang lain. Kegiatan ini juga membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan interaksi sosial antar siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan belajar berdampak positif terhadap prestasi siswa. Studi dari Rahayu dkk. (2022) dan Manik (2020) membuktikan

bahwa intervensi bimbingan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa secara signifikan. Hasil-hasil ini menguatkan perlunya penerapan layanan serupa dalam konteks yang lebih luas, termasuk di SMP Negeri 9 Palopo.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VIII-2 yang telah diidentifikasi memiliki prestasi dan motivasi belajar rendah. Intervensi dirancang untuk menilai dampaknya terhadap hasil belajar mereka. Dengan pendekatan yang terencana dan interaktif, diharapkan layanan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih baik, meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik mereka. Penelitian ini juga diharapkan menjadi rujukan bagi sekolah dan praktisi pendidikan dalam merancang layanan bimbingan yang lebih efektif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, yaitu *one group pre-test and post-test design*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan prestasi akademik siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dalam hal ini layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing*. Penggunaan desain ini dianggap tepat karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap satu kelompok tanpa menggunakan kelompok kontrol pembanding. Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Palopo yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan sampel didasarkan pada siswa yang memiliki prestasi akademik rendah dan motivasi belajar yang kurang, sebagaimana diidentifikasi melalui hasil wawancara dan observasi awal dengan guru Bimbingan dan Konseling serta wali kelas. Para siswa ini kemudian menjadi kelompok eksperimen yang diberikan intervensi dalam bentuk layanan bimbingan belajar selama beberapa sesi.

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu observasi, dokumentasi, angket, dan tes prestasi akademik. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sementara dokumentasi digunakan untuk

memperoleh data sekunder seperti nilai rapor atau catatan kehadiran. Angket digunakan untuk mengukur motivasi dan sikap belajar siswa, sedangkan *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur prestasi akademik sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen angket dan tes telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Untuk menganalisis data, digunakan uji Paired Sample *T-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji parametrik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* setelah siswa diberikan layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Palopo dengan jumlah subjek sebanyak 22 siswa yang dipilih berdasarkan kriteria motivasi belajar rendah dan prestasi akademik di bawah rata-rata. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap utama: *pre-test*, pemberian perlakuan (layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing*), dan *post-test*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan pada prestasi akademik siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Pada tahap awal, *pre-test* diberikan untuk mengetahui kondisi akademik awal para siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai yang belum optimal, berkisar antara 74 hingga 104. Rata-rata nilai *pre-test* adalah 91,41. Nilai ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi pelajaran, serta kurangnya motivasi belajar yang berdampak pada hasil akademik mereka.

Setelah pelaksanaan *pre-test*, siswa mengikuti layanan bimbingan belajar selama dua kali pertemuan yang difokuskan pada pendekatan teknik *role playing*. Teknik ini diterapkan dalam suasana kelompok kecil, di mana siswa diminta untuk memerankan situasi belajar tertentu yang berhubungan dengan materi sekolah dan tantangan belajar mereka. Setiap sesi berlangsung dengan suasana interaktif, kolaboratif, dan mendorong

siswa untuk mengemukakan gagasan, pengalaman, serta solusi. Tahap post-test dilakukan setelah seluruh perlakuan selesai diberikan. Tes ini menggunakan instrumen yang sama dengan pre-test guna mengetahui adanya perubahan nilai akademik setelah perlakuan. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan nilai yang cukup signifikan. Nilai post-test siswa berada pada rentang 83 hingga 106, dengan rata-rata sebesar 95,18. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 3,77 poin.

Untuk memperkuat temuan kuantitatif ini, dilakukan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk yang menghasilkan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis menggunakan uji parametrik, yaitu Paired Sample T-Test. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti bahwa pemberian layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing* memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan prestasi akademik siswa.

Analisis korelasi antara hasil pre-test dan post-test menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,859 dengan signifikansi 0,000. Artinya, terdapat hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta perubahan yang terjadi bergerak ke arah positif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa intervensi yang dilakukan memiliki efektivitas yang tinggi. Selama proses pelaksanaan layanan, siswa tampak menunjukkan perubahan perilaku belajar. Jika pada awalnya siswa cenderung pasif, malu bertanya, dan enggan terlibat dalam pembelajaran, setelah mengikuti *role playing* mereka tampak lebih aktif, antusias, serta menunjukkan keinginan untuk terlibat dalam diskusi. Hal ini diperoleh dari catatan observasi serta tanggapan siswa selama dan setelah kegiatan.

Perubahan ini juga diperkuat oleh peningkatan skor individu. Salah satu contoh, siswa yang pada pre-test memperoleh nilai 74, mengalami peningkatan menjadi 89 pada post-test, atau naik sebanyak 15 poin. Beberapa siswa lainnya menunjukkan peningkatan 4–10 poin. Meskipun ada satu dua siswa yang mengalami sedikit penurunan, secara keseluruhan tren data menunjukkan peningkatan yang konsisten dan positif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan belajar dengan pendekatan teknik *role playing* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. Selain meningkatkan nilai akademik, pendekatan

ini juga berdampak pada sikap belajar siswa, seperti meningkatnya motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja sama. Oleh karena itu, teknik ini dapat menjadi alternatif strategi intervensi dalam konteks layanan bimbingan di sekolah.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan belajar dengan menggunakan teknik *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai antara pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan yang konsisten pada sebagian besar siswa. Peningkatan rata-rata sebesar 3,77 poin menjadi indikasi bahwa metode yang diterapkan berhasil mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, data statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada di bawah 0,05, yang berarti hipotesis alternatif (H_1) diterima. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari skor akademik, namun juga dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Pada awalnya, siswa yang menjadi subjek penelitian menunjukkan kecenderungan pasif, kurang percaya diri, dan kurang antusias terhadap pelajaran. Namun, setelah mengikuti layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing*, siswa tampak lebih aktif, berani menyampaikan pendapat, dan lebih fokus dalam mengikuti materi. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang berbasis pengalaman langsung dan keterlibatan emosional sangat efektif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa.

Teknik *role playing* sendiri merupakan metode pembelajaran yang menempatkan siswa dalam situasi atau peran tertentu sehingga mereka dapat memahami permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Dalam konteks layanan bimbingan belajar, metode ini membantu siswa mengeksplorasi cara belajar yang sesuai dengan gaya mereka, mengembangkan empati, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Hasil ini sejalan dengan teori belajar humanistik, yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional, motivasi internal, dan pengalaman personal dalam proses belajar. Dalam teori humanistik yang dikemukakan oleh Abraham Maslow dan Carl Rogers, pembelajaran yang efektif harus memberikan ruang bagi aktualisasi diri, pemahaman akan jati diri, dan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh. Teknik *role playing* mampu menjawab kebutuhan tersebut karena memungkinkan siswa untuk memahami situasi belajar dari perspektif personal, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, dan

memproses informasi secara aktif. Oleh karena itu, metode ini sangat relevan dengan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*).

Secara psikologis, peningkatan prestasi akademik siswa dapat pula dijelaskan dari sisi motivasi belajar. Motivasi merupakan faktor internal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses belajar secara konsisten. Dalam penelitian ini, siswa yang awalnya menunjukkan gejala kurang motivasi mulai mengalami peningkatan semangat setelah diberikan perlakuan. Hal ini diperoleh dari pengamatan dan refleksi siswa selama sesi *role playing*, di mana mereka mulai menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas, berdiskusi, dan mengambil inisiatif belajar. Selain faktor motivasi, peran interaksi sosial dalam teknik *role playing* turut mendukung keberhasilan layanan bimbingan belajar. Interaksi antar siswa dalam situasi bermain peran menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan kolaboratif. Siswa belajar untuk menyampaikan pendapat, menghargai ide orang lain, dan bekerja sama menyelesaikan permasalahan. Hal ini memperkuat pemahaman mereka terhadap materi serta membangun keterampilan sosial yang esensial dalam pembelajaran modern.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Manik (2020) dan Rahayu dkk. (2022), yang menunjukkan bahwa bimbingan belajar memiliki dampak signifikan terhadap prestasi siswa. Kedua penelitian tersebut menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang menarik dan interaktif dalam bimbingan belajar agar siswa tidak merasa terbebani. Dalam konteks ini, teknik *role playing* menjadi jawaban karena mampu memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kegiatan terpadu. Namun demikian, perlu dicatat bahwa efektivitas metode ini juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, penguasaan teknik, dan kemampuan memfasilitasi interaksi yang sehat antar siswa. Guru atau konselor harus memiliki keterampilan dalam menyusun skenario yang relevan, mengarahkan diskusi secara produktif, serta memberikan penguatan positif setelah sesi *role playing*. Jika tidak dirancang dengan baik, kegiatan *role playing* bisa menjadi tidak fokus atau bahkan mengganggu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan belajar berbasis teknik *role playing* memiliki potensi besar dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Selain memperbaiki capaian akademik, pendekatan ini juga membentuk karakter siswa yang lebih aktif, reflektif, dan berdaya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru bimbingan untuk mempertimbangkan integrasi teknik ini dalam praktik

layanan sehari-hari sebagai bentuk inovasi pedagogis yang mendukung pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan belajar dengan teknik *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 9 Palopo. Hal ini dibuktikan melalui hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan nilai secara menyeluruh, serta hasil uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Teknik *role playing* memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, membangun kepercayaan diri, meningkatkan motivasi belajar, dan memahami materi melalui pengalaman langsung.

Selain berdampak pada aspek akademik, teknik *role playing* juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa. Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, serta mampu bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dalam kelompok. Dengan demikian, layanan bimbingan belajar berbasis *role playing* sangat direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam program bimbingan di sekolah untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dan rendah motivasi, serta untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2015). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ekawati, D., & Yarni, R. (2019). Teori Belajar Humanistik dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1), 12–21.
- Erica, S. (2015). Pengaruh Bimbingan Belajar terhadap Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 66–72.
- Herlina. (2015). Peran Konselor dalam Penerapan Teknik Role Playing. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 3(1), 27–33.
- Hariadi, A., & Nurlena. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Bimbingan Belajar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 8(3), 45–55.
- Izzuddin, A. (2019). Efektivitas Bimbingan Belajar terhadap Kesulitan Belajar Siswa Kelas XII MA Muallimin NW Gunung Rajak Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Jainiyah, R., Widiarti, D., & Nurhasanah, E. (2023). Motivasi Belajar dan Faktor-Faktornya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 78–85.

- Khotimah, L., & Rekan. (2019). Metode Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 21–28.
- Manik, S. (2020). Upaya Meningkatkan Layanan Bimbingan Belajar untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 5(1), 44–52.
- Marfu, M., Rahmawati, S., & Mahmudah, S. (n.d.). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 33–41.
- Nugraheni, N. (2019). *Motivasi Belajar: Teori dan Implementasinya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Perni, A. (2018). Aktualisasi Diri dalam Teori Belajar Humanistik. *Jurnal Filsafat dan Pendidikan*, 9(2), 55–60.
- Pramono, Y., Wardhani, R., & Winarno, A. (2020). Pendekatan Bimbingan Belajar di Sekolah. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 5(3), 69–76.
- Qodir, A. (2017). Lingkungan Belajar dalam Perspektif Humanistik. *Jurnal Psikodidaktika*, 3(1), 11–20.
- Rahayu, S. W., Susilo, G., & Permatasari, B. I. (2022). Proses Layanan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Anak di Gunung Sari Ilir. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, 6(2), 104–112.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, R. (2019). Pentingnya Bimbingan Belajar dalam Menunjang Keberhasilan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1), 17–24.
- Waskitoningtyas, R. S., Susilo, G., & Permatasari, B. I. (2022). *Bimbingan Belajar dan Peningkatan Prestasi Akademik*. Surabaya: CV Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yuliani, Z. (2021). Pengaruh Layanan Bimbingan Belajar terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 9(2), 76–83.