

## **PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMPN 10 PALOPO**

**<sup>1</sup>Nurhapni Joring, <sup>2</sup>Nur Saqinah Galugu, <sup>3</sup>Ainul Fahmi**

nurafni24april@gmail.com<sup>1</sup>, nursaqinah@umpalopo.ac.id<sup>2</sup>, ainulfahmi@umpalopo.ac.id<sup>3</sup>

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

### **Abstract**

*This study aims to examine the effect of group counseling services using the role playing technique on improving students' learning motivation at SMPN 10 Palopo. A quantitative approach was applied with a quasi-experimental method, specifically a pretest-posttest design without a control group. The sample consisted of 15 eighth-grade students with low learning motivation, selected by purposive sampling. Data were collected using a learning motivation scale and analyzed using Paired Sample t-Test with SPSS. The results showed a significant increase in learning motivation after the intervention, with a pre-test average of 69.2 and a post-test average of 81, and a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). Thus, the role playing technique is effective in enhancing students' learning motivation.*

**Keywords:** Group counseling, role playing, learning motivation.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMPN 10 Palopo. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) jenis pretest-posttest tanpa kelompok kontrol. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa kelas VIII yang memiliki motivasi belajar rendah, dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket skala motivasi belajar dan dianalisis menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, dengan rata-rata pre-test sebesar 69,2 dan post-test sebesar 81, serta nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, teknik role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Bimbingan kelompok, role playing, motivasi belajar.

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan berlangsung seumur hidup, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu baik secara intelektual, emosional, maupun sosial. Dalam proses pendidikan, motivasi belajar memegang peran

penting karena menjadi pendorong utama bagi siswa dalam mencapai tujuan akademik. Tanpa motivasi yang cukup, proses belajar mengajar akan berlangsung secara pasif dan kurang bermakna bagi siswa. Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang membuat seseorang tertarik untuk belajar dan terus bertahan dalam proses pembelajaran. Motivasi ini mencakup perhatian terhadap pelajaran, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas, serta kepuasan yang dirasakan saat berhasil menyelesaikan proses belajar. Oleh karena itu, keberadaan motivasi yang tinggi menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan belajar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar. Hasil observasi di SMPN 10 Palopo menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya dukungan dari orang tua dan guru, lingkungan belajar yang kurang kondusif, serta penggunaan gawai yang berlebihan. Masalah rendahnya motivasi belajar perlu mendapatkan perhatian serius karena berpengaruh langsung terhadap pencapaian hasil akademik siswa. Anak-anak yang tidak memiliki motivasi cenderung malas belajar, tidak tertarik dengan materi, kurang percaya diri, dan menunjukkan partisipasi yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Jika kondisi ini tidak segera ditangani, maka akan berdampak buruk pada perkembangan akademik dan psikososial siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah layanan bimbingan kelompok. Dalam layanan ini, siswa diberikan kesempatan untuk saling berbagi pengalaman, membangun komunikasi, dan menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi secara bersama-sama. Melalui dinamika kelompok, siswa akan lebih terbuka dan merasa didukung, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan semangat belajar. Untuk memaksimalkan layanan bimbingan kelompok, diperlukan teknik yang inovatif dan menyenangkan, salah satunya adalah teknik *role playing* (bermain peran). Teknik ini memungkinkan siswa untuk memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan kehidupan belajar mereka, sehingga siswa dapat merasakan dan memahami peran serta tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Teknik ini juga dapat menumbuhkan empati, keberanian, dan keterlibatan aktif siswa.

*Role playing* telah terbukti dalam berbagai penelitian sebelumnya sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan motivasi belajar siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam permainan peran, mereka akan merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat dan tujuan belajar secara keseluruhan. Hal ini sangat relevan diterapkan pada siswa SMP yang sedang berada dalam masa perkembangan sosial dan emosional.

Dalam konteks SMPN 10 Palopo, penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok menjadi salah satu strategi yang tepat untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Teknik ini tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga membentuk karakter siswa dalam hal tanggung jawab, empati, dan kerja sama. Dengan pendekatan yang menyentuh aspek afektif, diharapkan siswa lebih siap menghadapi tantangan dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 10 Palopo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru bimbingan dan konseling, pihak sekolah, serta siswa itu sendiri dalam menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan produktif.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) dan desain *pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas VIII SMPN 10 Palopo yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah, dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan hasil observasi dan angket awal. Instrumen utama yang digunakan adalah angket skala motivasi belajar dengan 27 item pernyataan berbasis skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Pelaksanaan penelitian meliputi pemberian *pre-test*, intervensi berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dan pemberian *post-test*. Intervensi dilaksanakan dalam lima sesi, mencakup aktivitas pembentukan kelompok, identifikasi masalah, simulasi peran (*role playing*), refleksi, serta evaluasi akhir. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan penyebaran angket.

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan

Cronbach's Alpha. Data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui skor rata-rata dan standar deviasi pre-test dan post-test, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk. Karena data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini diawali dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen skala motivasi belajar yang terdiri atas 27 item. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus Pearson Product Moment. Hasilnya menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel (0,312) dengan signifikansi  $< 0,05$ , sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan.

Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi internal instrumen. Nilai Cronbach's Alpha untuk pre-test sebesar 0,894 dan post-test sebesar 0,924, keduanya berada di atas nilai standar 0,6. Ini berarti bahwa instrumen skala motivasi belajar memiliki reliabilitas yang sangat baik dan dapat diandalkan dalam mengukur motivasi siswa secara konsisten.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, pre-test diberikan kepada 15 siswa untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar mereka. Hasil pre-test menunjukkan bahwa seluruh siswa berada pada kategori motivasi belajar rendah, dengan skor berkisar antara 60 hingga 99. Rata-rata nilai pre-test sebesar 69,2. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki dorongan belajar yang optimal sebelum diberikan perlakuan.

Berikutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Perlakuan ini dilaksanakan dalam lima sesi yang sistematis, mencakup pembentukan kelompok, diskusi motivasi, simulasi peran, refleksi, dan evaluasi akhir. Setiap sesi dirancang untuk meningkatkan keterlibatan emosional, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri siswa melalui aktivitas bermain peran yang relevan dengan kehidupan belajar mereka.

Setelah intervensi diberikan, dilakukan *post-test* untuk mengukur perubahan tingkat motivasi belajar. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor berkisar antara 69 hingga 107 dan rata-rata sebesar 81. Seluruh siswa menunjukkan kenaikan skor, dan kategori motivasi belajar berpindah dari rendah menjadi sedang hingga tinggi. Perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan perubahan yang mencolok. Misalnya, siswa dengan inisial NRH memperoleh skor 99 pada *pre-test* dan meningkat menjadi 107 pada *post-test*. Sementara itu, siswa dengan skor awal terendah sebesar 60 juga menunjukkan peningkatan menjadi 69. Secara umum, terjadi peningkatan skor pada seluruh peserta.

Analisis deskriptif terhadap data menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*. Nilai minimum *pre-test* adalah 60 dan maksimum 99, sedangkan nilai minimum *post-test* adalah 69 dan maksimum 107. Ini mengindikasikan bahwa layanan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Untuk memastikan validitas statistik, dilakukan uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *pre-test* adalah 0,741 dan untuk *post-test* adalah 0,594, keduanya lebih besar dari 0,05. Ini berarti bahwa data berdistribusi normal dan uji parametrik dapat digunakan dalam analisis lanjut.

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Secara kuantitatif, rata-rata skor meningkat dari 69,2 menjadi 81. Kenaikan ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing secara nyata memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, intervensi ini berhasil meningkatkan dorongan, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis alternatif ( $H_1$ ) dan menolak hipotesis nol ( $H_0$ ), yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan. Temuan ini sekaligus memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan efektivitas teknik role playing dalam meningkatkan motivasi belajar di berbagai jenjang pendidikan.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMPN 10 Palopo. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test, di mana rata-rata skor meningkat dari 69,2 menjadi 81 setelah intervensi diberikan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa teknik role playing efektif dalam menstimulasi semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Teknik role playing terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar karena melibatkan siswa secara aktif dan emosional dalam pembelajaran. Ketika siswa memerankan situasi nyata dalam bentuk peran, mereka tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan empati, keberanian, serta rasa tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan. Kondisi ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa.

Dalam konteks SMPN 10 Palopo, banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah disebabkan oleh kurangnya dukungan lingkungan dan dominasi penggunaan gadget. Melalui pendekatan role playing dalam bimbingan kelompok, siswa didorong untuk menyadari kembali tujuan belajar mereka, membangun kepercayaan diri, dan menumbuhkan semangat untuk berkontribusi secara aktif dalam kelompok. Interaksi sosial yang terjadi dalam sesi juga memperkuat semangat belajar melalui dukungan teman sebaya.

Hasil ini juga sejalan dengan teori motivasi belajar menurut McDonald, yang menyebutkan bahwa motivasi berkaitan dengan harapan untuk berhasil, keinginan dihargai, dan pencapaian tujuan. Dalam sesi role playing, siswa mengalami situasi yang mengaktifkan harapan dan tantangan secara emosional, sehingga motivasi mereka tumbuh secara alami melalui keterlibatan dan kepuasan dari aktivitas yang dijalankan.

Secara teoritis, teknik role playing menstimulasi berbagai aspek dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dalam motivasi belajar. Perhatian siswa ditingkatkan melalui aktivitas yang menyenangkan, relevansi dibangun lewat simulasi peran yang sesuai dengan kehidupan mereka, kepercayaan diri tumbuh karena dukungan kelompok, dan kepuasan dirasakan saat berhasil memainkan peran dan menerima penguatan dari teman dan fasilitator.

Penelitian ini memperkuat temuan dari studi sebelumnya (Astuti & Mustakim, 2022; Yulian et al., 2019; Mulia et al., 2023) yang menyatakan bahwa role playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, keunikan dari penelitian ini terletak pada konteks lokal di SMPN 10 Palopo, di mana karakteristik siswa memiliki tantangan motivasional yang khas akibat faktor sosial dan teknologi. Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa pendekatan ini juga relevan diterapkan pada kondisi sekolah-sekolah serupa.

Keberhasilan intervensi ini tidak lepas dari perencanaan sesi yang terstruktur, dimulai dari pembentukan kelompok, pengenalan teknik, pelaksanaan simulasi, hingga refleksi dan evaluasi. Keterlibatan aktif konselor dalam membimbing proses juga berkontribusi terhadap keberhasilan layanan. Selain itu, pendekatan yang berbasis pengalaman langsung lebih mudah diterima oleh siswa SMP yang sedang dalam tahap perkembangan sosial dan emosional.

Dengan temuan ini, disarankan agar guru bimbingan dan konseling serta sekolah mulai mengadopsi teknik role playing secara lebih luas dalam layanan bimbingan kelompok, terutama untuk membangun motivasi belajar, keterampilan sosial, dan rasa percaya diri siswa. Penggunaan metode yang menyenangkan dan melibatkan seperti role playing terbukti dapat menjembatani kebutuhan siswa masa kini yang dinamis dan visual dalam proses belajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMPN 10 Palopo. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata dari pre-test sebesar 69,2 menjadi 81 pada post-test serta nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) dari hasil uji Paired Sample t-Test. Teknik role playing terbukti mampu menstimulasi aspek perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar siswa melalui keterlibatan aktif, pengalaman emosional, dan interaksi sosial yang bermakna dalam kelompok.

Penerapan layanan ini menjadi alternatif strategi yang efektif dalam membantu siswa mengatasi masalah motivasi belajar, khususnya di kalangan remaja sekolah menengah pertama. Melalui pendekatan bermain peran, siswa tidak hanya terdorong

untuk lebih aktif dalam belajar, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial dan rasa percaya diri. Oleh karena itu, bimbingan kelompok dengan teknik role playing patut diterapkan secara lebih luas dalam praktik layanan konseling di sekolah sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang menyeluruh.

## REFERENSI

- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2023). Keefektivitasan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan motivasi belajar. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2).
- Kusumawati, E. (2025). Analisis pengaruh teknik role play dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan self esteem siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), 1758–1767.
- Nadiyya, N., Wicaksono, L., & Fergina, A. (2023). Efektivitas konseling kelompok menggunakan teknik role play untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 12(12).
- Nurbaini, N., Supriyanto, A., & Hasanah, S. (2023). Analisis bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing untuk mengatasi perasaan tidak percaya diri siswa di SMA Dharma Patra. *Mandub: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 1(3), 299–307.
- Rahman, D., & Fitriani, W. (2022). Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap perubahan sikap belajar siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 196–201.
- Ramadhan, R., Pratama, M. H., Nurbaiti, A., & Dewi, R. S. (2024). Literature review: Implementasi teknik role playing dalam konseling kelompok untuk mengembangkan kecerdasan emosional siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2).
- Septiani, D., Madira, J., Utami, D. K., Cahyani, B., & Dewi, R. S. (2025). Efektivitas teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan sosial dan emosional peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2).