

**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 1 SINGOJURUH**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Derajat Gelar S-2
Program Studi Magister Manajemen**



Disusun oleh:

**FITRIYANTI ANGGRAINI
NIM: 202320660111101**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Juli 2025**

**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 1 SINGOJURUH**

Diajukan oleh:

FITRIYANTI ANGGRAINI

NIM: 202320660111101

Telah disetujui


Pada hari/ tanggal, Sabtu/ 5 Juli 2025

Pembimbing Utama



Dr. Agus Tinus

Pembimbing Pendamping



Dr. Arif Budi Wurianto

Direktur
Program Pascasarjana



Ketua Program Studi
Magister Pedagogi



Dr. Agus Tinus

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitriyanti Anggraini

NIM : 202320660111101

Program Studi : Magister Pedagogi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. TESIS dengan judul: **LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 SINGOJURUH** Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 Juli 2025

Yang menyatakan,


FITRIYANTI ANGGRAINI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis berjudul “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh” dapat diselesaikan dengan baik berkat dukungan berbagai pihak Oleh sebab penulis menyampaikan hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Latipun, Ph.D., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Agus Tinus, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Malang sekaligus Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wuriyanto, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan motivasi dan saran yang membangun dalam penyempurnaan tesis ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar Program Studi Magister Pedagogi Universitas Muhammadiyah Malang yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
5. Subjek Observasi Penelitian Kepala Sekolah beserta dewan guru SMP Negeri 1 Singojuruh yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk pengambilan data yang diperlukan saat tesis.
6. Keluarga, teman-teman serta semua pihak yang memberikan doa, dukungan dan bantuan dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari masih ada kekurangan pada tesis ini, kritik dan saran dapat disampaikan untuk menyempurnakan tesis ini. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya. Serta, dapat memberikan kontribusi pengembangan selanjutnya untuk Konsentrasi Bimbingan dan Konseling

Malang, 5 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
SURAT PERNYATAAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
1. PENDAHULUAN	1
2. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	4
2.1 Motivasi Belajar	4
2.2 Bimbingan dan Konseling	6
2.3 Teknik <i>role playing</i>	9
2.4 Hubungan antara <i>Role Playing</i> dan Motivasi Belajar	11
3. METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Jenis Penelitian	13
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	13
3.3 Sumber Data.....	13
3.4 Teknik dan Pedoman Pengumpulan Data	13
3.5 Teknik Analisis Data.....	15
3.6 Keabsahan Data.....	15
4. HASIL PENELITIAN.....	20
4.1 Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh... ..	17
4.2 Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh... ..	18
4.3 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> Di SMP Negeri 1 Singojuruh.....	19
5. PEMBAHASAN.....	20
6. SIMPULAN DAN SARAN.....	21
5.1 Simpulan.....	21
5.2 Saran.....	22
REFERENSI.....	23
LAMPIRAN	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.2. Pedoman Pengumpulan Data Penelitian.....	14
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1. Bimbingan Kelompok.....	7
Gambar 2.4.1. Teknik <i>Role Playing</i>	10



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen dan Transkrip Wawancara Kepala Sekolah	26
Lampiran 2 Instrumen dan Transkrip Wawancara Guru Bk	28
Lampiran 3 Instrumen dan Transkrip Wawancara Siswa.....	30
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Wawancara	33
Lampiran 5 Dokumentasi Perkenalan.....	34
Lampiran 6 Dokumentasi kegiatan	35
Lampiran 7 Dokumentasi Prestasi Siswa.....	38
Lampiran 8 Modul ajar	42



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Fitriyanti Anggraini**

NIM : **202320660111101**

Program Studi : **Magister Pedagogi**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. TESIS dengan judul: **LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 SINGOJURUH** Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 Juli 2025

Yang menyatakan,

Materai

FITRIYANTI ANGGRAINI

ABSTRAK

Anggraini, Fitriyanti . 2025. *Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh*. Tesis. Magister Pedagogi, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing 1) Dr. Agus Tinus, M.Pd.; 2) Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wuriyanto, M.Si. Email: fitriyantianggraini123@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan dan peningkatan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengambilan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan studi dokumentasi secara mendalam dengan subjek kepala sekolah, guru, dan siswa. Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh guru sebagai upaya untuk pembentukan karakter siswa yang bertanggung jawab, mandiri, keterampilan berkomunikasi, keterampilan sosial seperti kerja sama tim, empati, dan kemampuan berpikir kritis. Peran guru terkait pengembangan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan pendampingan dan bimbingan kepada siswa serta memberikan pengarahan untuk menciptakan suasana nyaman selama layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dilaksanakan, serta melakukan diskusi dan evaluasi terkait pemahaman anak. Pendekatan yang lebih khusus juga dilakukan untuk siswa yang sulit aktif dalam kegiatan terutama bagi mereka yang pemalu dan tidak percaya diri. Guru harus merancang strategi yang lebih inklusif lagi kedepannya dan menggunakan materi yang menarik dan di sukai anak.

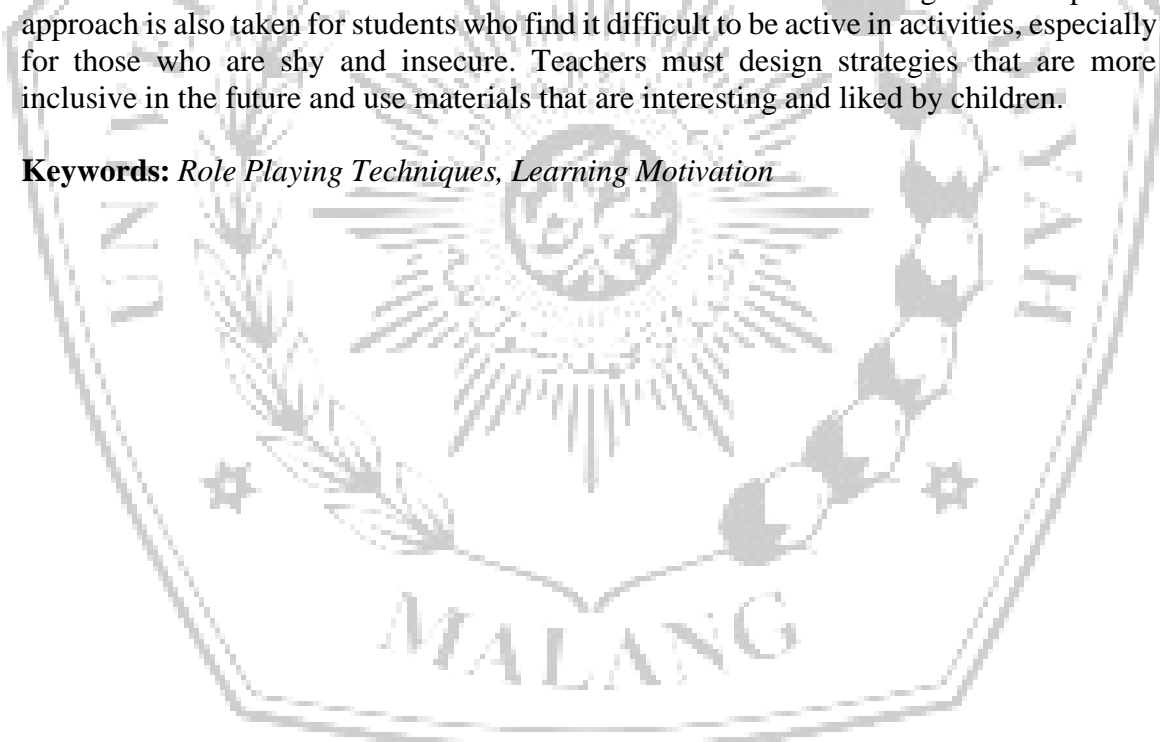
Kata Kunci: *Teknik Role Playing, Motivasi belajar*

ABSTRACT

Anggraini, Fitriyanti. 2025. Role Playing Engineering Group Guidance Services in Increasing Student Learning Motivation at SMP Negeri 1 Singojuruh. Thesis. Master of Pedagogy, University of Muhammadiyah Malang. Supervisor 1) Dr. Agus Tinus, M.Pd.; 2) Assc. Prof. Dr. Arif Budi Wuriyanto, M.Si. Email: fitriyantianggraini123@gmail.com

This study aims to analyze the planning, implementation and improvement of Role Playing Technical Group Guidance Services in Increasing Student Learning Motivation at SMP Negeri 1 Singojuruh. This study uses a qualitative descriptive approach. Data collection was carried out by interview, observation and in-depth documentation study methods with the principal, teachers, and students. Role playing technique group guidance services are one way to increase student learning motivation carried out by teachers as an effort to build student character that is responsible, independent, communication skills, social skills such as teamwork, empathy, and critical thinking skills. The role of teachers related to the development of student learning motivation is to provide assistance and guidance to students and provide briefings to create a comfortable atmosphere during the role playing technique group guidance service, as well as to conduct discussions and evaluations related to children's understanding. A more specific approach is also taken for students who find it difficult to be active in activities, especially for those who are shy and insecure. Teachers must design strategies that are more inclusive in the future and use materials that are interesting and liked by children.

Keywords: *Role Playing Techniques, Learning Motivation*



1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama sebagai sumber daya manusia unggul, dengan pendidikanlah bisa mencapai kesuksesan, suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat mengembangkan potensi, bakat, dan minatnya di Indonesia, semua orang berhak atas pendidikan yang layak. Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam pendidikan formal Indonesia diperiksa langsung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dengan pendidikan, manusia harus mengembangkan dan menambah keahlian, kepandaian serta pengetahuannya di bidang yang dipelajarinya. Keberhasilan seseorang yang diperoleh pembelajaran secara langsung merupakan sebuah proses dari inti pendidikan. Motivasi siswa adalah salah satunya yang berpartisipasi dalam pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting. (Santosa & Us, 2016) rendahnya motivasi belajar siswa sekolah menengah yang dapat mempengaruhi kinerja akademik dan kesejahteraan siswa sekolah menengah secara keseluruhan. Untuk mengatasi masalah ini dan tercapainya motivasi belajar peserta didik sehingga perlu adanya layanan bimbingan kelompok menjadi cara untuk mengatasi problem tersebut, untuk itu perlu metode yang disukai peserta didik salah satunya menggunakan teknik peran.

Motivasi dari kata “movere” memiliki makna dukungan atau gerakan. “Motivasi berguna agar setiap orang dalam dapat melewati proses kehidupan yang baik dan positif., karena dengan motivasi mengarahkan manusia untuk berperilaku manusia agar mau bekerja keras dan bersemangat untuk mencapai hasil yang optimal”. (Rahman, 2016) Motivasi yang berarti berkembang dalam masyarakat sering disamakan dengan 'antusiasme', dan hasil belajar diartikan sebagai pengembangan kompetensi melalui suatu proses yang penuh usaha Di mana seseorang menggunakan keterampilan kognitif, emosional dan psikomotorik keluar ketika pengalaman telah terakumulasi dalam jangka waktu yang relatif lama, tetap tersimpan secara permanen dalam ingatan dan dapat diperoleh dari pembelajaran evaluatif (Sunarti Rahman, 2021)

Dari pendapat Sardiman AM, fungsi motivasi mencakup: 1) Mendukung individu agar bertindak dan bergerak dalam setiap aktivitas; 2) Menetapkan arah

tindakan guna mencapai tujuan diharapkan; 3) Memilih tindakan tepat, yakni mengambil keputusan atas tindakan yang akan dipilih secara seimbang sesuai arah langkah tujuan yang ingin dicapai tanpa mengabaikan tindakan yang tidak memberikan manfaat bagi tujuan tersebut (Rahman, 2016).

Kemungkinan besar, anak yang memiliki tingkat dorongan belajar tinggi akan meraih hasil belajar optimal. Semakin kuat dorongan belajarnya, dan bersungguh-sungguh pula usaha dilakukan, sehingga prestasi yang dicapai pun semakin baik. Maka, motivasi belajar merupakan faktor kunci meraih pencapaian suatu tujuan pembelajaran. Untuk itu, penting memunculkan motivasi belajar agar mereka terdorong untuk belajar (Yogi Fernando *et al.*, 2024)

Untuk memunculkan motivasi belajar perlunya program layanan bimbingan serta konseling merupakan aspek pendidikan yang wajib dilaksanakan di lingkungan sekolah. Dalam hal menumbuhkan motivasi belajar siswa, tanggung jawab tersebut tidak semata-mata berada di pundak guru dan orang tua. Menurut Listari dan Rabbani (2024), layanan bimbingan dijalankan di sekolah umumnya berbentuk bimbingan kelompok. Dalam hal ini, seorang konselor dituntut memiliki kompetensi sosial memadai untuk menjalankan layanan bimbingan kelompok secara efektif. Peranan guru bk bukan hanya memberi arahan, melainkan sebagai sumber motivasi dan penggagas inovasi dalam pelaksanaan layanan tersebut (Hardianti & Indah, 2024).

Bimbingan kelompok sangat dibutuhkan oleh peserta didik sebagai teknik yang memiliki peran penting dalam pada peserta didik yang diterapkan seorang pembimbing/konselor melalui kegiatan kolaborasi bermanfaat untuk pencegahan bertambahnya permasalahan yang sedang terjadi pada anak (Aisyah, 2017).

Kegiatan bimbingan kelompok yang diterapkan konselor memakai dengan teknik *role playing* dibutuhkan dalam mencapai hasil yang baik dalam peningkatan motivasi belajar. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain peran siswa dapat memahami pentingnya memiliki motivasi belajar, membuat rencana pembelajaran, dan memahami pentingnya memanfaatkan peluang dengan memanfaatkan keterampilan dan keahlian yang dimilikinya (Tri Hikmatul Ilmi, 2015).

Teknik *role playing* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam situasi kehidupan nyata, memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep

pendidikan dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Sekolah menengah merupakan masa kritis dalam perkembangan pendidikan siswa dan landasan akademik yang kuat serta motivasi belajar penting guna keberhasilan di jenjang pendidikan lebih tinggi. *Role playing* adalah salah satu cara untuk mencapai peningkatan positif untuk motivasi belajar peserta didik, *role* secara harafiah berarti sebuah peran, dan *play* berarti bermain, *role playing* yaitu: bentuk pembelajaran yang berbasis pada pengalaman (Elisabeth & Astitin, 2022).

Teknik *role playing* adalah cara pembelajaran yang membantu masyarakat dirinya yang sesungguhnya dalam kehidupan bermasyarakat dan menyelesaikan persoalan yang dihadapinya bersama tim. Oleh karena itu, teknik *role playing* ini dapat memudahkan komunikasi dengan seseorang untuk menyampaikan permasalahan yang sedang dihadapinya (Santika et al., 2023)

Metode *role playing* adalah kegiatan pembelajaran dan memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan hubungan, menunjukkannya dalam kenyataan melalui peran yang berkaitan dengan keadaan yang sejalan dengan yang terjadi dalam kehidupan (Santika et al., 2023). Dengan pelaksanaan bimbingan kelompok, terdapat beragam teknik bisa diterapkan, diantaranya: diskusi kelompok, penyampaian informasi, teknik pemecahan masalah, permainan peran, kegiatan karyawisata, serta pendekatan kekeluargaan (Damayanti et al., 2020).

Kegiatan *role playing* dalam meningkatkan motivasi anak memberikan pengaruh positif pada hasil belajar, karena apabila peserta didik memerankan suatu bagian dengan baik maka guru selalu memberikan pujian agar siswa lain untuk ikut dalam kegiatan *role playing*. (Sesela, 2019).

Dari penelitian diatas, perlu adanya sebuah penelitian mengenai “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh” untuk memotivasi belajar dengan metode *Role Playing*, karena sangat membantu siswa yang membutuhkan motivasi belajar dalam mencapai pemahaman diri sehingga siswa sangat senang jika mempelajari sesuatu sambil bermain.

Dari latar belakang tersebut, permasalahan yang akan digali untuk penelitian ini yaitu: 1). Bagaimana perencanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh? 2). Bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar di SMP Negeri 1 Singojuruh? 3). Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa pada layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh?

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Belajar

Motivasi belajar yaitu dorongan di butuhkan seorang, sebagai pendorong untuk melakukan suatu tindakan baik secara internal maupun eksternal dalam mencapai tujuan belajar, dan bertahan tetap terus berproses ingin belajar. Motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh sangat banyak akan kemajuan peningkatan dalam belajar (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014)

Pada proses pembelajaran bagi peserta didik, terdapat bermacam hal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, diantaranya yaitu hubungan ataupun interaksi siswa dan guru, kematangan, dan kemampuan komunikasi guru. Jika kegiatan dapat berjalan dengan baik, perlu diperhatikan adanya berbagai faktor tantangan selama pembelajaran (Maulidia Ayu Fitriyani, Sumiyani, 2022).

Karena motivasi memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa sehingga memberikan pengaruh yang serius terhadap sikap dan perilaku. Maka dari itu, peserta didik yang memiliki motivasi kuat pasti memiliki minat dalam kegiatan belajar dan berusaha optimal berbeda dengan siswa yang kurang memiliki minat dalam belajar (Angayomi et al., 2021)

Tanpa adanya motivasi belajar, peserta didik terlihat lebih rapuh. Motivasi yang sedikit atau tidak adanya motivasi belajar sehingga anak tidak ada keinginan untuk mencapai cita-cita dan tidak punya tekad untuk berprestasi di sekolah. Oleh karena itu, prestasi belajar siswa perlu dikuatkan secara konsisten. Motivasi yakni penentu utama sebab (a) dorongan/penggerak, (b) menetapkan langkah tujuan yang ingin dicapai, (c) menetapkan tindakan untuk diaplikasikan (Damanik, 2020)

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang luar biasa mempunyai karakteristik yang dapat kita kenali yaitu minat terhadap mata pelajaran yang

diajarkan, moral dan perbuatannya selalu dalam pengendalian diri, memiliki semangat yang tinggi dalam belajar, menyukai gurunya, selalu mau mengikuti pelajaran diskusi kelompok dalam kelas, ingin bisa dihargai orang lain, selalu mengingat pelajarannya serta mempelajarinya kembali, serta selalu menguasai lingkungannya.

Begitu pentingnya dalam menentukan tingkat keberhasilan akademik siswa, karena motivasi yang kuat dapat mengoptimalkan konsentrasi, kegigihan, dan usaha dalam belajarnya (Hamdu & Agustina, 2011) mengatakan, mengenali prestasi belajar seseorang itu penting. Jika mereka mengetahui hasil yang telah dicapainya, siswa akan berusaha lebih keras untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Motivasi erat kaitannya dengan semangat dan cita-cita untuk mencapai tujuan pembelajaran, motivasi tumbuh dalam diri seseorang, motivasi berkembang pada diri seseorang atau dirangsang dari luar. Motivasi belajar tidak mudah didapatkan, tetapi harus melalui suatu proses dan dibentuk oleh lingkungan. Motivasi yaitu suatu daya pendorong yang berkembang dari diri seseorang guna melaksanakan suatu kegiatan, baik didorong dari luar ataupun dalam diri (Afifah & Kunaenih, 2023).

Pada dasarnya manusia mempunyai keinginan untuk bisa mencapai suatu tujuan, sama halnya dengan belajar. Motivasi mempunyai sejumlah peran penting dalam belajar mengajar, di antaranya: a) memastikan hal-hal yang berfungsi sebagai penguat kegiatan belajar; b) memberikan kejelasan terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; c) memastikan tingkat ketekunan anak selama proses pembelajaran (Novitasari, 2012).

Dalam aspek psikologi dijelaskan bahwa motivasi turut menentukan prestasi belajar anak. Jika tidak ada motivasi, peserta didik tidak mungkin mencapai prestasi belajar yang maksimal. Peserta didik akan kehilangan tujuan dan makna dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya bisa mempengaruhi prestasi akademiknya. Untuk itu, para pendidik dan peneliti mencari solusi strategi pembelajaran yang sesuai secara terpadu untuk memotivasi siswa. Motivasi yang dimiliki peserta didik terbagi 2 yaitu:., motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik tumbuh dari diri peserta didik, misalnya keinginan memahami pelajaran serta minat terhadap materi. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berhubungan dengan faktor-faktor eksternal,

seperti dorongan berupa pengakuan maupun penguatan yang datang dari luar dirinya (Amrulloh et al., 2024)

Beberapa contoh motivasi intrinsik adalah keinginan untuk menguasai sesuatu, minat terhadap materi pelajaran rasa ingin tahu. Motivasi ekstrinsik yakni muncul dari faktor eksternal, misalnya hadiah, apresiasi. Siswa yang termotivasi secara ekstrinsik belajar untuk mencapai tujuan eksternal, seperti mendapatkan hadiah, menghindari hukuman, atau memenuhi harapan orang lain.

Penelitian sebelumnya dilakukan Zanah *et al.* (2022) berjudul “Gambaran Umum Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* bagi Siswa dengan Motivasi Belajar Rendah di SMP Nurul Hidayah Pasundan Cianjur pada Masa Covid-19” menunjukkan penerapan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing* terhadap anak kurang memiliki motivasi belajar dan memberikan hasil cukup positif. Pada awal pelaksanaan, peserta didik mengalami hambatan dalam beradaptasi akibat minimnya interaksi langsung, sehingga menimbulkan rasa malu dan canggung. Namun, seiring berjalannya sesi-sesi berikutnya, peserta didik mulai menunjukkan perubahan diantaranya: mampu menyatakan pendapat, memberikan jawaban, serta aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan layanan sampaikan.

Menurut penelitian lainnya yang oleh (Adan, 2023) dituliskan dalam sebuah judul “Pentingnya motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Temuan penelitian menunjukkan motivasi belajar memiliki dampak efektif atas pencapaian belajar siswa.

Timbulnya dorongan dalam diri sendiri akan memberikan semangat maka pesertadidik akan mengetahui arah belajarnya. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti motivasi belajar siswa. Akan tetapi perbedaan penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh (Lisna Salisatul Zanah, Nandang Rukanda, Tita Rosita, 2022) dilaksanakan pada masa pandemi covid-19.

2.2 Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok yakni sebuah layanan bimbingan yang diterima oleh beberapa orang pada saat yang sama (Astuti & Mustakim, 2022). Bimbingan kelompok yaitu bimbingan mengarah pada kegiatan kelompok yang menitikberatkan

pada pemberian informasi atau sebuah peristiwa melalui kegiatan kelompok yang tersusun dan terorganisasi.

Melalui proses ini, individu diharapkan mampu memahami diri sendiri, orang lain, serta lingkungan sekitarnya, sehingga membentuk sikap positif, mengalami perubahan sikap konstruktif dalam kehidupannya, dan mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Dengan layanan bimbingan kelompok, peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya, sikap saling membantu dan menghindarkan siswa dari suatu konflik, altruisme memiliki keterampilan sosial (Siswa, 2020).



Gambar 2.2.1 Foto Dokumentasi saat memberikan pengarahan pada bimbingan Kelompok kepada siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1Singojuruh

Bermain secara berkelompok, anak mampu memahami dan mengenali dirinya sendiri, dimana anak dapat menilai kelebihan yang dipunyai, dalam pengelolaan emosi, memiliki rasa empati tinggi, pengendalian diri yang baik, dan tanggung jawab (Astuti & Mustakim, 2022).

Bimbingan kelompok diperlukan untuk menumbuhkan motivasi belajar anak, sehingga diharapkan ke depannya tercapai secara optimal setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Anak akan belajar mengasah kemampuan untuk berbicara, merespon, mendengarkan dan bersikap toleran saat berkolaborasi. Kegiatan ini merupakan wadah untuk membentuk dan meningkatkan motivasi secara positif dan efektif. (Hulwani, 2019).

Tujuannya bimbingan kelompok adalah menjadi ruang untuk peserta didik untuk mendapatkan berbagai materi dari konselor sekolah yang berperan sebagai pendamping dan pembina dalam mencapai kehidupan baik sebagai individu maupun

sebagai siswa (Kelompok, n.d.).

Selain itu, layanan bimbingan kelompok bermanfaat bagi peserta didik agar mampu mengendalikan hidupnya sendiri, menjamin perkembangan dirinya semaksimal mungkin, bertanggung jawab penuh akan petunjuk bagi kehidupannya, berpegang teguh pada segala potensi yang baik dalam dirinya, serta menyelesaikan segala tugas yang dihadapi dan mencapai kepuasan. Dengan mampu mengelola hidupnya sendiri, peserta didik akan mampu mengelola kegiatan belajarnya dengan baik, sehingga peserta didik akan membentuk kemandirian belajar.

Metode ini memanfaatkan dinamika kelompok maka membutuhkan lingkungan yang mendukung, di mana siswa dapat saling berbagi pengalaman, memperoleh wawasan baru, dan mengembangkan keterampilan yang bermanfaat, baik di dalam maupun diluar sekolah. Tujuan bimbingan kelompok yaitu: Pengembangan diri untuk meningkatkan siswa memahami diri mereka sendiri, termasuk kekuatan, kelemahan, minat, dan bakat mereka.

Peningkatan keterampilan sosial untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah dalam konteks kelompok. Dukungan emosional untuk memberikan dukungan emosional kepada siswa melalui interaksi dan berbagai pengalaman dengan teman sebaya. Peningkatan prestasi akademik untuk membantu siswa mengidentifikasi dan mengatasi hambatan dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Pengembangan karir untuk membantu siswa mengeksplorasi pilihan karir dan membuat rencana karir yang realistis.

Manfaat teknik bimbingan kelompok yaitu: Membantu siswa mengembangkan keterampilan interpersonal seperti empati, komunikasi efektif, dan kerjasama. Siswa belajar untuk mendengarkan, memberikan umpan balik yang konstruktif dan bekerjasama dengan orang lain. Peningkatan rasa percaya diri melalui partisipasi dalam kelompok, siswa dapat membangun rasa percaya diri mereka. Mereka merasa didukung oleh teman sebaya dan menjadi lebih berani dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka. Peningkatan pemecahan masalah siswa diajarkan cara-cara yang efektif untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, dan mencari solusi dari permasalahan yang diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Kelompok bimbingan menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung, dimana siswa dapat mengekspresikan diri mereka tanpa takut dihakimi, ini membantu mereka mengatasi stress dan kecemasan yang mungkin mereka alami. Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan kepemimpinan dalam kelompok. Mereka belajar untuk mengambil inisiatif, memimpin diskusi, dan mengarahkan kegiatan kelompok.

2.3 Teknik *Role Playing*

Mengembangkan keterampilan sosial yaitu permainan peran membantu siswa menumbuhkan keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kolaborasi. *Role Playing* tujuannya: 1. Anak dapat menghargai dan menjaga hati dan perasaan orang; 2. mampu bersikap dan bertanggung jawab; 3. mampu memberi solusi dalam keadaan terdesak; 4. mengelola daya pikir dan mencari pemecahan atas permasalahan kelas (Bahtiar & Suryarini, 2019).

Dengan memerankan situasi sosial yang berbeda, siswa belajar berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Pemahaman konsep lebih dalam yaitu dengan memainkan peran tertentu, siswa memperoleh pemahaman lebih dalam tentang konsep dan situasi yang dipelajari. Misalnya, memainkan peran dalam situasi sejarah atau ilmiah membuat materi menjadi lebih realistis dan mudah dipahami.

Contoh materi pada layanan bimbingan dan konseling, dimana skenarionya ada dua orang siswa, anggap saja siswa A mengalami stres dikarenakan nilai ujiannya yang menurun. Sehingga ia perlu datang ke konselor sekolah untuk curhat dan mencari solusi terbaik bagi dirinya, sebagai konselor adalah siswa B. Tujuan layanan tersebut agar siswa memahami peran konselor dan pentingnya mencari bantuan saat menghadapi masalah.

Metode *role playing* memberi kesempatan untuk siswa dapat berpartisipasi dan aktif siswa dan suasana yang penuh dengan keceriaan dan. Kebosanan yang mereka rasakan akan hilang jika terlibat pada kegiatan tersebut. Kegiatan ini menjadi dapat menjadi ruang yang sesuai untuk minat belajar siswa dapat tertampung saat bermain peran. Siswa akan aktif secara fisik, namun juga aktif secara mental yang meliputi mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan.

Keunggulan metode *role playing* ini mengikutsertakan semua anak untuk terlibat, memiliki peluang untuk menggerakkan potensi yang mereka miliki dalam berkolaborasi (Anggraeni et al., 2024).



Gambar 2.3.1 Foto Dokumentasi Kegiatan *role playing* bersama siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1 Singojuruh

Dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, peserta didik didorong untuk kreatif dalam memecahkan masalah dan situasi yang mereka mainkan. Ini melatih siswa dalam menumbuhkan solusi inovatif. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan teknik ini cenderung lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Aktivitas ini akan mengembangkan motivasi juga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterampilan komunikasi siswa belajar mengkomunikasikan ide dan argumennya dengan jelas dan persuasif, serta mendengarkan dan menanggapi pendapat orang lain. Ada beberapa cara untuk mengaplikasikan *role playing* adalah pembelajaran bahasa asing maka siswa dapat mempraktikkan percakapan dalam bahasa asing dengan memerankan skenario kehidupan nyata, seperti berbelanja di pasar atau memesan makanan di restoran.

Pelajaran sejarah siswa bisa memerankan tokoh-tokoh sejarah atau peristiwa penting untuk memahami konteks dan dampak dari peristiwa tersebut. Pelatihan profesi dalam pendidikan kejuruan, siswa bisa memerankan situasi kerja yang mungkin mereka hadapi di lapangan, seperti pertemuan bisnis atau sesi konseling.

Pembelajaran sains memerankan eksperimen ilmiah atau diskusi tentang isu-isu lingkungan dapat membuat konsep-konsep sains lebih hidup dan mudah dipahami. Kelas pendidikan kewarganegaraan siswa dapat memerankan situasi pemerintahan atau proses pengadilan untuk memahami struktur dan fungsi lembaga-lembaga negara. *Role playing* berarti dramatisasi dan penyajian tindakan, ekspresi, dan gerakan manusia dalam hubungan sosial antar manusia psikologis (Feri Irawan et al., 2022).

Dengan menggunakan metode *role playing*, peserta didik mengikuti perannya dalam mendramatisir suatu masalah., *role playing* suatu kegiatan dalam menghidupkan kembali kejadian sejarah, peristiwa nyata. Dalam pelaksanaan teknik *role playing*, konselor dapat mengenali faktor dan bagian dari teknik ini. Untuk memahami kejadian itu, seorang konselor akan memiliki keterampilan dalam teknik *role playing*. Ada empat bagian yang terdapat dalam teknik *role playing*, menurut Redford yang dikutip oleh (Sanjaya, 2020)

- a. Pertemuan konselor harus bijak dalam mengenali sudut pandang orang lain
- b. Panggung harus lengkap dengan alat bantu sederhananya agar siswa merasakan pengalaman nyata sesuai kondisi yang diinginkannya dan membantu anak berlatih mengenali situasi yang sama dengan cerita asli.
- c. Monolog sebuah percakapan untuk anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya, dan guru juga mendapatkan informasi balik dari anak.
- d. Pengulangan sebagai peningkatan kesadaran anak dan terjadi pada saat guru atau kelompok lainnya ikut berdiri dibelakang anak (Habsy et al., 2024)

2.4 Hubungan antara *Role Playing* dan Motivasi Belajar

Role playing menjadi alat yang efektif dalam pendidikan yang dapat membuat proses belajar lebih dinamis dan interaktif, memudahkan peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan berbagai keterampilan penting. *Role playing* mempunyai kesinambungan yang erat dengan motivasi belajar. Teknik ini akan mengembangkan motivasi belajar peserta didik melalui berbagai mekanisme motivasi bisa dan menunjukkan suatu hasil yang terlihat secara signifikan dalam mencapai tujuan.

Keterlibatan aktif siswa pada kegiatan *role playing* merupakan proses pembelajaran. Ketika siswa memerankan peran, mereka harus berpikir, berbicara, dan bertindak, yang memaksa mereka untuk terlibat penuh dalam aktivitas belajar. Kontekstualisasi pembelajaran *role playing* memudahkan siswa melihat kesesuaian materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Dengan memerankan situasi atau peran yang mungkin mereka temui di dunia nyata, siswa dapat memahami mengapa materi tersebut penting dan bagaimana mereka dapat menerapkannya.

Pembelajaran yang menyenangkan teknik *role playing* sering kali dianggap lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan metode pengajaran tradisional. Ketika siswa menikmati apa yang mereka pelajari, mereka lebih cenderung termotivasi untuk terlibat dan berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Pengembangan keterampilan sosial melalui *role playing*, dapat mencapai keberhasilan seperti komunikasi, kerja sama, dan empati. Dengan harapan dapat merangsang dan kefokus perhatian siswa, sehingga siswa memiliki banyak pengetahuan, melatih siswa untuk berpikir kreatif dan cepat. Selain itu, meningkatnya pencapaian nilai kriteria ketuntasan minimal (Wahyudin, 2014).

Rasa kepemilikan dan tanggung jawab dengan memainkan peran tertentu, siswa merasa memiliki tanggung jawab atas tugas mereka. Ini meningkatkan rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran dan memotivasi mereka untuk melakukan yang terbaik. Penghargaan dan pengakuan sukses dalam *role playing* dapat memberikan penghargaan intrinsik dan pengakuan dari teman sebaya dan guru. Penghargaan ini meningkatkan harga diri dan motivasi siswa untuk terus belajar dan berprestasi.

Variasi metode pembelajaran *role playing*, mencegah kebosanan dan menjaga minat siswa tetap tinggi. Ketika siswa menghadapi berbagai cara belajar, mereka lebih cenderung menemukan metode yang paling efektif untuk mereka dan tetap termotivasi. Pengalaman belajar yang dengan metode *role playing* menghasilkan kesan yang lebih bermakna karena siswa harus mengatasi masalah nyata dan berpikir kritis untuk memerankan situasi tertentu. Kesan bermakna ini mampu mengembangkan motivasi intrinsik anak untuk memahami materi.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang diterapkan yaitu pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif., bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan karakteristik dari fenomena. Penelitian deskriptif memiliki ciri utama, salah satu pemaparannya bersifat naratif (Sugiono, 2020). Penelitian ini mendiskripsikan “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh”.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian selama tiga bulan dimulai dari tanggal 01 Agustus 2024 sampai dengan November 2024 di SMP Negeri 1 Singojuruh.

3.3 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Sumber data Primer

Sumber data primer yang di gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan kepala sekolah, guru bimbingan konseling dan siswa sebagai layanan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi bimbingan dan konseling.

b. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder yang di gunakan dalam penelitian adalah dokumentasi berupa foto, atau video dalam aktualisasi layanan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMPN 1 Singojuruh.

3.4 Teknik dan Pedoman Pengumpulan Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat menggunakan observasi langsung, wawancara, dokumentasi diantaranya sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik wawancara yang dipakai untuk mengumpulkan informasi subyektif terkait layanan kelompok teknik *role playing* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Wawancara akan dilaksanakan dengan guru bimbingan dan konseling. Instrumen wawancara yang akan dipakai disiapkan sendiri oleh peneliti dengan memakai bentuk pertanyaan terbuka.

b. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk meneliti sikap dan perilaku guru dan peserta didik selama memberikan pembelajaran di kelas.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah langkah pengumpulan informasi melalui analisis data yang dicatat selama observasi. Dokumentasi dapat berupa teks gambar atau proyek buatan siswa. Dokumen ini digunakan untuk mencatat data dari berbagai tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi.

3.4.2. Pedoman pengumpulan data

Tabel 3.4.2 Tabel Pedoman Pengumpulan Data Penelitian

No	Data	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Perencanaan layanan kelompok teknik <i>role playing</i> dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik	Wawancara	Guru Bimbingan dan Konseling
2	Pelaksanaan layanan kelompok teknik <i>role playing</i> dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik	Observasi	Guru Bimbingan dan Konseling
3	Minat siswa dalam <i>role playing</i>	Wawancara	Guru Bimbingan dan Konseling dan siswa
4	Hasil Evaluasi siswa	Wawancara dan Dokumentasi	Guru Bimbingan dan Konseling dan Kepala Sekolah

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Pengumpulan data

Data yang sudah terkumpul dari hasil studi dokumentasi wawancara dan hasil observasi tentang pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3.5.2 Reduksi data

Proses pengolahan data dengan menggabungkan informasi. Setelah peneliti melakukan wawancara terhadap subjek atau nara sumber, lalu merangkum hasil wawancara tersebut. Dalam proses ini data atau informasi dipilih bersumber dari kriteria yang di inginkan atau sesuai rumusan masalah yang ditetapkan peneliti.

3.5.3 Penyajian data

Data yang disampaikan dalam bentuk penjabaran sederhana untuk memastikan kejelasan informasi yang diperoleh. Penelitian menyajikan dalam bentuk transkrip wawancara verbatim.

3.5.4 Kesimpulan data

Kesimpulan data awal yang disajikan masih bersifat sementara dan bisa berubah sewaktu-waktu jika ditemukan bukti substantif pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Langkah akhir dalam proses analisis yaitu dapat menarik kesimpulan dari temuan, termasuk informasi dari wawancara dan observasi lapangan.

3.6 Keabsahan Data

Keabsahan data nantinya diperoleh dengan metode triangulasi data, yaitu dengan perbandingan data dari berbagai sumber atau metode pengumpulan data melalui hasil wawancara. Teknik tersebut sangat penting dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dipakai dalam penelitian sudah memiliki validitas yang baik. Selain itu, teknik penilaian untuk mengecek keabsahan data juga dapat

menggunakan instrumen dalam pengumpulan data. Penelitian yang menggunakan instrumen akan menghasilkan data yang representatif dan dapat dipercaya.

4. HASIL PENELITIAN

SMP Negeri 1 Singojuruh, berlokasi di Jl. Raya Padang NO. 52 (0333) 631823 Kecamatan Singojuruh Kabupaten Banyuwangi Kodepos 68464 adalah sekolah menengah yang berdedikasi untuk menyediakan pendidikan berkualitas bagi masyarakat sekitar, dengan segudang prestasi. Satuan pendidikan dibawah komando Hj. Lilik Subekti, M. Pd Kons, selaku Kepala Sekolah.

Begitu banyak catatan gemilang yang diperoleh, sekolah tersebut menjadi rebutan sekolah favorit jenjang diatasnya. Upaya secara konsisten di gaungkan SMP Negeri 1 Singojuruh dalam mengikatkan prestasi siswa dibidang akademik. Sehingga sekolah negeri ini, banyak digandrungi para orang tua sebagai jujugan menimba ilmu. Dengan kolaborasi antara guru, siswa dan orang tua SMP Negeri 1 Singojuruh terus berupaya menciptakan sekolah yang “Berakhlak mulia, berprestasi, berbudaya lingkungan dan berwawasan global”. SMP Negeri 1 Singojuruh memiliki berbagai program unggulan, seperti kelas berbasis proyek, ekstrakurikuler seni dan olahraga, *drumband*, serta laboratorium komputer modern. Fasilitas yang memadai di SMP Negeri 1 Singojuruh memudahkan guru untuk mengembangkan bakat minat siswa selama proses belajarnya.

Dengan kolaborasi antara guru, siswa dan orang tua SMP Negeri 1 Singojuruh terus berupaya menciptakan sekolah yang “Berakhlak mulia, berprestasi, berbudaya lingkungan dan berwawasan global”. SMP Negeri 1 Singojuruh memiliki berbagai program unggulan, seperti kelas berbasis proyek, ekstrakurikuler seni dan olahraga, *drumband*, serta laboratorium komputer modern. Fasilitas yang memadai di SMP Negeri 1 Singojuruh memudahkan guru untuk mengembangkan bakat minat siswa selama proses belajarnya.

Motivasi belajar yang diperoleh peserta didik di SMP Negeri 1 Singojuruh sangat baik, dapat dikatakan bermacam-macam yang menjadi faktor, diantaranya seperti dukungan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, hubungan sosial, serta karakteristik individu siswa itu sendiri. Terdapat beberapa siswa yang cenderung

belajar karena rasa penasaran dan minat terhadap materi pelajaran. Siswa termotivasi untuk dalam belajar karena ingin mendapatkan penghargaan, nilai dari orang tua dan guru. Namun juga ada siswa yang merasa ada tekanan dari lingkungan sekitar, seperti teman sebaya atau tuntutan akademik yang juga mempengaruhi motivasi belajar peserta siswa.

4.1 Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh

Peneliti memperoleh data di SMP Negeri 1 Singojuruh bahwa perencanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* sangat berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini diperoleh dari analisis dokumen perencanaan, wawancara dengan konselor, dan hasil uji coba layanan bimbingan kelompok. Berikut rincian hasilnya:

Berdasarkan hasil wawancara awal, ditemukan beberapa siswa diidentifikasi memiliki motivasi belajar sedang hingga rendah. Faktor penyebab utama adalah kurangnya kepercayaan diri dalam belajar, kurang minat terhadap materi pelajaran, dan sedikitnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

“Jadi siswa sangat senang dengan pembelajaran yang melibatkan mereka dalam memerankan karakter atau situasi tertentu, lewat layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang relevan dengan tantangan belajar, terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknik ini dapat menjadi strategi yang efektif untuk diterapkan terutama untuk siswa dengan motivasi belajar rendah” (S/G/131124)

“Seru, menurunkan rasa bosan dan jenuh dalam belajar. Karena bisa melatih keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan empati dan memberikan ruang untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dan membangun imajinasi” (MS/S/131124)

Berdasarkan hasil observasi, bahwa perencanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* telah disusun secara sistematis, mulai dari tujuan, skenario yang relevan dengan permasalahan belajar siswa sehingga pembagian perannya. Perencanaan ini membuktikan bahwa terciptanya pembelajaran yang sangat interaktif dan menyenangkan, siswa berpartisipasi aktif dengan penuh rasa percaya diri selama proses kegiatan tersebut, sehingga dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa.

4.2 Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh

Berdasarkan dari hasil penelitian di SMP Negeri 1 Singojuruh bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dapat dilaksanakan dalam 2 minggu sekali untuk membantu siswa yang membutuhkan motivasi belajar dalam mencapai pemahaman diri dan siswa sehingga siswa menyukai peran yang sedang dipelajari sambil bermain. Proses pelaksanaan layanan mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan simulasi, dan evaluasi, dengan hasil yang memperlihatkan perubahan positif pada perilaku belajar siswa. Berikut adalah rincian temuan:

” Saya merasa teknik ini sangat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih dalam, terutama untuk topik yang membutuhkan pengalaman praktis atau empati, seperti keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, atau analisis situasi. Teknik *role playing* tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga kecakapan sosial seperti kerja sama tim, empati, dan kemampuan berpikir kritis. Metode ini mewujudkan suasana yang lebih santai dan akrab, sehingga meningkatkan relasi positif antara guru dan siswa”. (S/G?131124)

“Banyak sekali hal yang saya dapatkan waktu mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini, sekarang saya lebih percaya diri karena bimbingan membantu saya memahami bagaimana memainkan peran dengan baik, seperti bagaimana mengekspresikan emosi atau memahami skenario”. (YS/S?131124)

Pendapat berbeda juga disampaikan informan D A R yang dirasakannya selama pelaksanaan pembelajaran teknik *role playing*

“Saya merasa canggung dan malu pada saat berbicara atau bertindak di depan teman, sebab belum memiliki kepercayaan diri. Sehingga saya belum begitu minat untuk aktif dalam pembelajarannya”. (DAR/S/1311/24)

“Saya menyadari bahwa beberapa siswa membutuhkan pendekatan yang lebih personal untuk meningkatkan keaktifan mereka, seperti memberikan motivasi tambahan atau membagi peran yang sesuai dengan minat mereka. Dengan melihat ini sebagai peluang untuk memahami karakter dan kebutuhan siswa, terutama bagi mereka yang pemalu, tidak percaya diri, atau kurang termotivasi”. (S/1311024)

Berdasarkan hasil observasi, untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berlangsung dengan efektif. Peserta didik terlihat antusias dalam berpartisipasi mengikuti setiap tahap kegiatan tersebut, mulai dari pembagian peran, penampilan skenario, sampai pada diskusi reflektif. Kegiatan ini dapat mendorong siswa lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam setiap proses pembelajaran, yang secara nyata memberikan dampak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

4.3 Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Di SMP Negeri 1 Singojuruh

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Singojuruh bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dapat membantu motivasi belajar dalam mencapai pemahaman diri. teknik ini mendorong siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok, menyelesaikan konflik, dan berkontribusi sesuai peran masing-masing.

“Alhamdulillah hasil dari setiap pembelajaran siswa yang berpartisipasi dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menjadi aktif dalam pembelajaran di kelas. Siswa yang sebelumnya cenderung diam atau pasif kini berani bertanya dan menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung. *Role playing* membuat siswa lebih saling memahami dan bekerja sama. Siswa terlihat lebih kompak dalam diskusi kelompok di kelas. Situasi yang disimulasikan dalam *role playing* sangat relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mereka bisa langsung mengaplikasikan pembelajaran tersebut.”. (S/G/131124)

“Saya malu untuk berbicara dan bermain peran di depan teman-teman, kadang juga bingung mau berbicara dan melakukannya”. (FA/S/131124)

Dari hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini terlihat dari semangatnya siswa, aktif dalam menyampaikan pendapatnya, serta menunjukkan minat yang lebih baik terhadap materi pelajaran, Kepercayaan diri siswa juga terbentuk jadi lebih baik dan keterlibatan siswa dalam proses belajar pun meningkat serta kegiatan ini menjadi indikator positif dari efektivitas teknik *role playing* dalam membangun motivasi belajar siswa.

Namun dalam setiap pembelajaran pastinya ada tantangan itu biasa, semangat siswa dalam mengikuti kegiatan naik turun. Solusinya harus para guru sabar dan dalam menghadapinya dan harus bisa memberikan pengarahan tambahan untuk menciptakan suasana nyaman selama *role playing*. Melakukan diskusi dan evaluasi terkait pemahaman anak.

“Perlu dilakukan pendekatan yang lebih khusus untuk yang sulit aktif dalam kegiatan terutama bagi mereka yang pemalu dan kurang percaya diri. Guru harus merancang strategi yang lebih inklusif lagi kedepannya dan menggunakan materi yang menarik dan di sukai anak”. (S/G/131124)

Terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, diantaranya kesulitan siswa dalam memahami peran yang diberikan, juga masih ada rasa malu dan kurangnya rasa percaya diri saat tampil didepan teman-temannya dan waktu yang terbatas sehingga membuat proses didkusi dan refleksi yang tidak maksimal. Tantangan tersebut perlu untuk diantisipasi kedepannya agar lebih baik dengan melakukan pendekatan yang lebih fleksibel dan pendampingan yang lebih intensif dari pembimbingnya.

5. PEMBAHASAN

Data yang diperoleh peneliti, menunjukkan motivasi belajar merupakan faktor yang memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014). Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar, sehingga prestasi belajar siswa akan rendah. Temuan tersebut memperkuat pendapat (Damanik, 2020).

Memotivasi siswa untuk belajar di sekolah, dengan melakukan berbagai macam cara agar menumbuhkan semangat belajar siswa. Selain itu juga memperkuat pendapat (Adan, 2023) berjudul, pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru BK SMP Negeri 1 Singojuruh dapat membantu siswa lewat layanan bimbingan kelompok, temuan tersebut juga memperkuat pendapat (Siswa, 2020) dengan layanan bimbingan kelompok dapat menumbuhkan keahlian yang dimiliki, kemampuan sosial yakni saling membantu dan mencegah siswa dari sebuah konflik.

Kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang bagus untuk tercapainya motivasi belajar, dalam kegiatan *role playing* bisa mengetahui betapa pentingnya memiliki motivasi belajar, membuat rencana belajar, dan memahami bahwa peluang itu penting untuk diambil dengan memanfaatkan kemampuan dan keahlian yang dimiliki. Temuan ini juga memperkuat pendapat (Tri Hikmatul Ilmi, 2015).

Siswa SMP Negeri 1 Singojuruh sangat menyukai teknik *role playing* tersebut, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Sehingga menurunkan rasa bosan dan jenuh dalam belajar. Temuan tersebut memperkuat pendapat (Anggraeni et al., 2024). Metode *role playing* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Singojuruh dengan mengikutsertakan siswa agar berpartisipasi, dan memiliki kesempatan dalam memunculkan kemampuan, dalam bekerja sama temuan ini juga memperkuat pendapat (Santika et al., 2023)

Guru Bk sudah sangat bagus dalam memotivasi siswa untuk belajar menggunakan cara layana bimbingan kelompok teknik *role playing* sudah sangat sesuai sehingga harapan kedepannya siswa bisa mengenali dirinya sendiri dalam hubungan sosial dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan bantuan tim. Oleh karena itu, teknik *role playing* ini dapat memudahkan komunikasi dengan seseorang untuk menyampaikan permasalahan yang sedang dihadapinya siswa.

Hasil penelitian tersebut sudah menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Adapun pembahasan ini bertujuan menjelaskan secara mendalam bagaimana temuan penelitian menjawab pertanyaan penelitian dan menjelaskan secara relevan dengan teori atau penelitian yang sudah ada

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pada layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh, maka kesimpulannya antara lain adalah guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 1 Singojuruh sangat penting untuk merancang program layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar, guru

menjadi fasilitator dalam pembelajaran harus mampu mengembangkan secara optimal kemandirian, rasa percaya diri, dan kreatifitas siswa.

Sebagai fasilitator harus selalu berkolaborasi dengan guru lain untuk pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, dengan tujuan menumbuhkan keterampilan sosial dalam memunculkan kecakapan sosial seperti komunikasi, empati, dan kolaborasi. Harus selalu konsisten untuk mengevaluasi kembali akan sejauh mana peningkatan motivasi belajar anak didik sebagai tindak lanjut dilaksanakan program layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* tersebut, dan jika ada tantangan dan kendala yang terjadi maka guru harus mencari solusi penyelesaian dengan pendekatan tambahan pada siswa agar kedepannya lebih paham lagi.

5.1 Saran

Kesimpulan dari penelitian ini, diperoleh peneliti mengamati bahwa guru bimbingan dan konseling berperan sekali, sehingga motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh menghasilkan capaian belajar yang optimal. Namun pada saat penelitian, peneliti masih belum menemukan adanya siswa berkebutuhan yang memiliki prestasi gemilang dalam lingkup penelitian, di mana tidak semua kelas dapat di jangkai untuk dijadikan subjek observasi. Dengan demikian, belum semua sepenuhnya mewakili kondisi seluruh siswa di sekolah. Untuk penelitian selanjutnya dapat mencakup seluruh kelas, termasuk kelas kelas yang memiliki siswa berkebutuhan khusus dengan prestasi tertentu. Hal ini sangat penting untuk hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan mampu menggambarkan kondisi sekolah secara menyeluruh.

REFERENSI

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76–86. <http://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/17/16>
- Aisyah, S. (2017). *Analisis Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dalam Pemahaman Bullying Siswa Kelas X Di Sma Santun Untan Pontianak*. 6(6), 193831. <https://www.neliti.com/publications/193831/analisis-pelaksanaan-bimbingan-kelompok-dalam-pemahaman-bullying-siswa-kelas-x-d%0Ahttps://lens.org/063-407-493-395-610>
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2022). Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v6i2.4539>
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Damayanti, R., Fauzi, Z., & Ridhani, A. R. (2020). Model Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Di Banjarmasin. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi UNISKA MAB*, 72–78.
- Elisabeth, W. P. P. N. P. A. S. Y. A. M. S., & Astitin, Y. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba. *Lingua: Jurnal Pena*, 1(1), 70–74.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar Ipa Di Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 12, Issue 1).
- Kelompok, A. B. (n.d.). *II. Tinjauan Pustaka*.
- Mulia, F. D., Rahman, K. A., & Rahmayanty, D. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1), 69. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11586>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4).
- Santika, S., Syawaluddin, S., Putra, D. P., & Afrida, Y. (2023). Keefektifan Layanan

- Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA N 3 Bukittinggi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 11186–11200. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6237><http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/6237/4363>
- Zanah, L. salisatul, Rukanda, N., & Rosita, T. (2022). Gambaran Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah di Smp Nurul Hidayah Pasundan Cianjur Pada Masa Covid-19. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 5(5), 378–388. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i5.9155>
- Afifah, I., & Kunaenih, K. (2023). Pengaruh Sekolah Ramah Anak Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Analisis Smkn 40 Jakarta). *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 445–450. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1384>
- Angayomi, T. M., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2021). Motivasi Siswa Sd Mengikuti Bimbingan Belajar Omah Sinau Blora. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 11. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20404>
- Anggraeni, S. D., Mutiah, A., Ardiningrum, D. I., & Wijayanti, O. (2024). *Role Playing* dalam Pembelajaran Drama untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 788–798. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6166>
- Damanik, R. (2020). Rabukit Damanik. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 29–34.
- Habsy, B. A., Azizah, L. N., Nurfirda, I., Fitria, V., & Surabaya, U. N. (2024). *O f a h*, 4, 2087–2101.
- Hulwani. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Bimbingan Belajar Kelompok di Kelas Xi Sma. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 10(2), 135–137. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v10i2.1486>
- Maulidia Ayu Fitriyani, Sumiyani, D. F. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN Jurumudi 3. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2020), 871–880. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6704/5058>
- Novitasari, Y. (2012). Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Punggur Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2007/2008. In *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling* (Vol. 2, Issue 1, p. 1). <https://doi.org/10.24127/gdn.v2i1.356>
- Rahman, A. R. (2016). Pengaruh Motivasi, Lingkungan dan Disiplin Terhadap Prestasi

Belajar Siswa Pada Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 3 Yogyakarta. *UNY Journal*, 1–15. jim.stkip-pgri-sumbar.ac.id/jurnal/download/4034

Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan solusi penanganan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13(2), 14–21. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/otomotif-s1/article/view/2896>

Siswa, P. A. (2020). *Jurnal 1 Psisos*. 4, 35–44.

Wahyudin, F. (2014). Pengaruh Metode *Role Playing*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 1–15.

Amrulloh, Aliyah, N. darajaatul, & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Darul HikmahLangkap Burneh Bangkalan. *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 5(1), 188–200.

Hardianti, B., & Indah, S. (2024). *Studi Kompetensi Sosial Guru Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Bimbingan Kelompok di SMP Negeri 1 Sape*. 5, 62–75.

Listari, D. A., & Rabbani, M. F. (2024). Peran Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Global Futuristik*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.59996/globalistik.v2i1.312>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Lampiran 1. Instrumen dan Transkrip Wawancara Kepala Sekolah

Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh.

Aspek	Informan	Pertanyaan	Jawaban
Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	Kepala Sekolah	Bagaimana sekolah merancang program bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa?	<i>Guru menyiapkan skenario yang di butuhkan sebagai bahan materi, lalu memberikan arahan pada siswa dan membentuk kelompok untuk memilih peran sesuai dengan karakter siswa.</i>
		Siapa saja pihak yang terlibat dalam penyusunan program tersebut?	<i>Guru bimbingan dan konseling bisa berkolaborasi dengan guru seni budaya dan guru bahasa indonesia</i>
		Apakah ada analisis kebutuhan sebelum merancang layanan ini? Jika iya, bagaimana prosesnya?	<i>Ada, sangat yaitu mengidentifikasi dahulu kebutuhan siswa, perlu tahu kondisi siswa, lalu merumuskan program layanan apa yang cocok untuk siswa.</i>
		Apa saja tujuan yang ingin dicapai melalui layanan bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> ini?	<i>Memberikan motivasi belajar dan sistem pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mampu berkomunikasi dengan baik, meningkatkan rasa percaya diri dan serta dapat belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan bijak dalam mengambil keputusan</i>
		Apakah program ini sudah terintegrasi dengan kebijakan sekolah?	<i>Sudah, sebab program ini sangat bagus untuk perkembangan peserta didik</i>
Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>		Bagaimana proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> di sekolah?	<ul style="list-style-type: none"> - Awal dilakukan dulu pembukaan untuk menyapa siswa agar suasana kelas terasa menyenangkan - Penjelasan skenario dan diskusi kelompok - Ditutup dengan umpan balik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa - Ditutup dengan memberikan motivasi pada siswa
		Siapa yang bertanggung jawab langsung dalam pelaksanaan layanan ini?	<i>Guru Bk biasanya berkolaborasi dengan guru Seni</i>

	Apakah terdapat panduan atau modul khusus yang digunakan dalam kegiatan tersebut?	<i>Ada, pada modul layanan bk yang telah dirancang.</i>
	Bagaimana peran guru, konselor, atau pembimbing dalam pelaksanaan layanan ini?	<i>Guru harus berperan aktif untuk mendapatkan hasil yang optimal pada perkembangan peserta didik</i>
	Apa saja kendala yang sering muncul selama pelaksanaan program ini, dan bagaimana cara mengatasinya?	<i>Ada beberapa siswa terkadang masih sulit terlibat aktif karena malu untuk berbicara di depan temannya faktornya kurangnya rasa percaya diri. Cara mengatasinya harus lakukan pendekatan secara khusus agar siswa tersebut mau terlibat aktif</i>
Peningkatan Motivasi Belajar	Bagaimana kepala sekolah menilai keberhasilan layanan bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?	<i>Alhamdulillah, banyak siswa yang menjadi bersemangat dalam belajar sehingga ada perubahan dari diri siswa</i>
	Apa indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa?	<i>Nilai di setiap mata pelajaran siswa semakin bagus, keceriaan terpancar dari senyuman siswa. Dan siswa lebih semangat bersekolah</i>
	Apakah terjadi perubahan perilaku atau sikap siswa setelah mengikuti layanan ini? Jika iya, bagaimana perubahannya?	<i>Siswa menunjukkan perubahan perilaku yang semakin baik, serta tambah bersemangat dalam belajar</i>
	Bagaimana respons siswa terhadap layanan bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> ?	<i>Sangat senang, mereka merasa seperti menurunkan tingkat kebosanan dalam belajar dan semakin percaya diri</i>
	Apakah sekolah memiliki rencana untuk mengembangkan atau melanjutkan program ini ke depannya?	<i>Ya, kalau memberikan dampak baik untuk siswa dan sekolah harus tetap dilanjutkan.</i>

Lampiran 2. Instrumen dan Transkrip Wawancara Guru Bk

Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh.

Aspek	Informan	Pertanyaan	Jawaban
Perencanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	Guru BK	Apa alasan utama memilih teknik <i>role playing</i> dalam bimbingan kelompok?	Karena teknik <i>role playing</i> ini sangat banyak memberikan manfaat pada siswa, selain menyenangkan bisa memunculkan kreatifitas siwa, siswa bisa lebih bertanggung jawab, meningkatkan percaya diri siswa, kompak siswa dan banyak lagi manfaat lainnya.
		Bagaimana langkah-langkah awal perencanaan layanan ini?	Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan berjalan lancar meliputi tempat, waktu, menentukan siswa, materi.
		Apakah Anda melibatkan pihak lain (guru, orang tua, atau siswa) dalam perencanaan?	Yang guru lain akan dilibatkan berkolaborasi agar pelaksanaan kegiatan berjalan lancar.
		Bagaimana Anda menentukan siswa yang mengikuti layanan ini?	Disesuaikan karakter dan kemampuan siswa
		Apa tujuan utama yang ingin dicapai melalui program ini?	Meningkatnya motivasi belajar siswa. Dan membentuk karakter siswa mandiri dan bertanggung jawab.
Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	Guru BK	Bagaimana proses pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> ?	Menganalisis terlebih dahulu kebutuhan siswa, membentuk kelompok dan menyiapkan materi
		Apa saja materi atau skenario yang digunakan dalam <i>role playing</i> ?	Permasalahan ataupun kasus yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari siswa
		Bagaimana Anda memastikan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan ini?	Pastikan keterlibatan siswa dalam kegiatan tersebut, dan amati sajuh mana partisipasinya an pertanyaan [ada saat berdiskusi.
		Apa kendala yang Anda temui selama pelaksanaan layanan ini, dan bagaimana cara Anda mengatasinya?	Ada, tidak semua siswa terlibat aktif dikarena ada beberapa siswa yang belum memiliki percaya diri, sehingga malu untuk berbicara di depan temannya.

		Bagaimana Anda mengevaluasi keberhasilan kegiatan ini selama pelaksanaannya?	Dengan memperhatikan perubahan perilaku siswa dan memberikan umpan balik, serta bagaiman siswa meresponnya apak sudah terlihat ada perbedaan motivasi belajarnya siswa.
Peningkatan Motivasi Belajar		Bagaimana Anda mengamati perubahan motivasi belajar siswa setelah mengikuti layanan ini?	Melihat dari perubahan sikap dan perilaku siswa apakah sudah terlihat semakin baik dari sebelumnya. Dan terlihat lebih ceria dan bersemangat.
		Apa saja indikator yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat?	Nilai di setiap mata pelajaran siswa semakin bagus, keceriaan terpancar dari senyuman siswa. Dan siswa lebih semangat bersekolah
		Adakah siswa yang menunjukkan respons signifikan terhadap layanan ini? Jika ada, bisa diceritakan?	Ya, siswa bercerita bahwa dia lebih merasa percaya diri untuk menyampaikan ide dan berbicara di depan umum.
		Apakah ada perbedaan hasil di antara siswa yang mengikuti layanan ini dibandingkan dengan yang tidak?	Jelas terlihat, keceriaan dan semangatnya pasti berbeda.
		Apa saran Anda untuk pengembangan layanan ini agar lebih efektif?	Kalau bisa semua siswa dapat terlibat agar dampak perubahan ini dirasakan oleh semua siswa, dan ini yang menjadi catatan khusus bagi kami guru disini, khususnya saya selaku guru BK

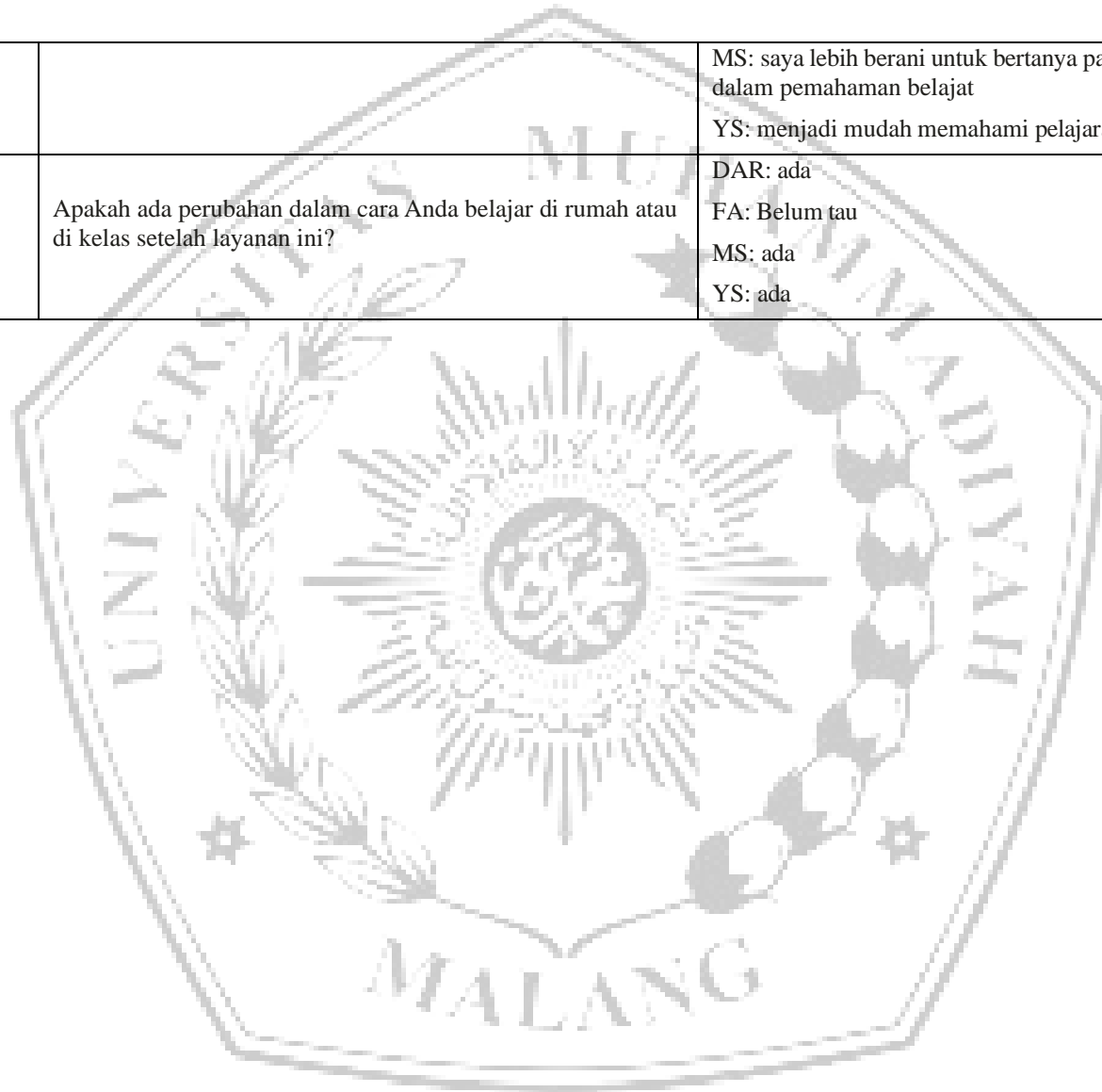
Lampiran 3. Instrumen dan Transkrip Wawancara Siswa

Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh.

Aspek	Informan	Pertanyaan	Jawaban
Identitas responden	Siswa	Apakah Anda pernah mengikuti layanan bimbingan kelompok sebelumnya?	DAR: Pernah FA: Belum MS: Pernah YS: Pernah
Pengalaman mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i>		Apa yang Anda ketahui tentang layanan bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> ?	DAR: Pernah, bermain peran FA: Belum, akting MS: Pernah, bermain peran YS: Pernah, bermain peran
		Apa yang Anda ketahui tentang layanan bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> ?	DAR: Penyelesaian masalah FA: Kerjasama MS: kerja kelompok membahas materi pelajaran dengan bermain peran YS: kerja kelompok yang didampingi guru BK untuk suatu kasus
		Apa yang anda rasakan saat pertama kali mengikuti layanan ini?	DAR: senang FA: asyik MS: suka YS: suka
		Ceritakan pengalaman Anda selama kegiatan <i>role playing</i> berlangsung?	DAR: menyenangkan FA: semua tampak ceria MS: senang aja YS: belajar semakin percaya diri

		Apa skenario atau materi yang paling anda ingat? Mengapa?	DAR: saat berprsn menjadi anak malas FA: Belum pernah MS: saatberperan menjadi guru YS: waktu peran menjadi ibu hamil
		Bagaimana peran guru bimbingan dan konseling atau fasilitator dalam membantu anda memahami materi atau situasi?	DAR: diberi penjelasan terlebih dahulu akan peran kami supaya paham akan karakter peran FA: kurang paham MS: di beri kejelasan dulu biasanya YS: di beritahu dulu
Dampak Terhadap Motivasi Belajar		Apakah anda merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah mengikuti kegiatan ini? Jika ya, bagaimana perubahan itu dirasakan?	DAR: ya lebih percaya diri FA: Belum tau MS: Pernah YS: Pernah
		Apa hal yang menurut anda paling membantu meningkatkan motivasi belajar dari kegiatan ini?	DAR: ada FA: Belum tau MS: ada YS: ada
		Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam belajar setelah mengikuti layanan ini?	DAR: ya FA: Belum tau MS: ya
		Bagaimana layanan ini membantu Anda menghadapi kesulitan belajar?	DAR: memberikan semangat kembali setelah capek dengan pelajaran FA: Belum tau

			<p>MS: saya lebih berani untuk bertanya pada guru jika ada kesulitan dalam pemahaman belajar</p> <p>YS: menjadi mudah memahami pelajaran.</p>
		<p>Apakah ada perubahan dalam cara Anda belajar di rumah atau di kelas setelah layanan ini?</p>	<p>DAR: ada</p> <p>FA: Belum tau</p> <p>MS: ada</p> <p>YS: ada</p>



Lampiran 4: Dokumentasi Kegiatan Wawancara



Gambar 4.1 Foto Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Singojuruh Pelaksanaan wawancara bersama Kepala Sekolah Ibu Hj. Lilik Subekti, M. Pd Kons. Ada 3 aspek yang ditanyakan oleh peneliti yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Peningkatan pada Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Singojuruh

Lampiran 5: Dokumentasi Perkenalan dengan guru bk



Gambar 4.2 Foto Dokumentasi bersama sesudah wawancara bersama Kepala Sekolah dan Guru Bk SMP Negeri 1 Singojuruh



Gambar 4.3 Foto Dokumentasi Perkenalan bersama siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1 Singojuruh

Lampiran 6: Kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*



Gambar 4.4 Foto Dokumentasi Kegiatan ICE Breking bersama siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1Singojuruh



Gambar 4.5 Foto Dokumentasi saat memberikan pengarahan pada bimbingan Kelompok kepada siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1Singojuruh



Gambar 4.6 Foto Dokumentasi Kegiatan pemilihan tema bersama siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1 Singojuruh



Gambar 4.7 Foto Dokumentasi Kegiatan *role playing* bersama siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1 Singojuruh



Gambar 4.8 Foto Dokumentasi Kegiatan *role playing* bersama siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1 Singojuruh



Gambar 4.9 Foto Dokumentasi setelah kegiatan bersama siswa-siswa kelas 9D Di SMP Negeri 1 Singojuruh

Lampiran 7: Dokumentasi Prestasi Siswa SMP Negeri 1 Singojuruh



Gambar 5.1 Foto Dokumentasi Prestasi Siswa dalam lomba Kompetensi Pelajar IPS



Gambar 5.2 Foto Dokumentasi Prestasi Siswa Non Akademik
Juara 2 Tanding Tingkat Kabupaten



Gambar 5.3 Foto Dokumentasi Prestasi Siswa Juara 1 Modifikasi Katagori Klasik
 Juara 1 Modifikasi katagori Touring



Gambar 5.3 Foto Dokumentasi Prestasi Siswa Juara 2
 Lomba Kreasi Baris Berbaris



Gambar 5.4 Foto Dokumentasi Prestasi Siswa
Juara 1 Olimpiade Bahasa Indonesia
Juara Harapan 1 Duta Bahasa



Gambar 5.5 Foto Dokumentasi Prestasi Siswa
Juara 3 Musik Tradisional



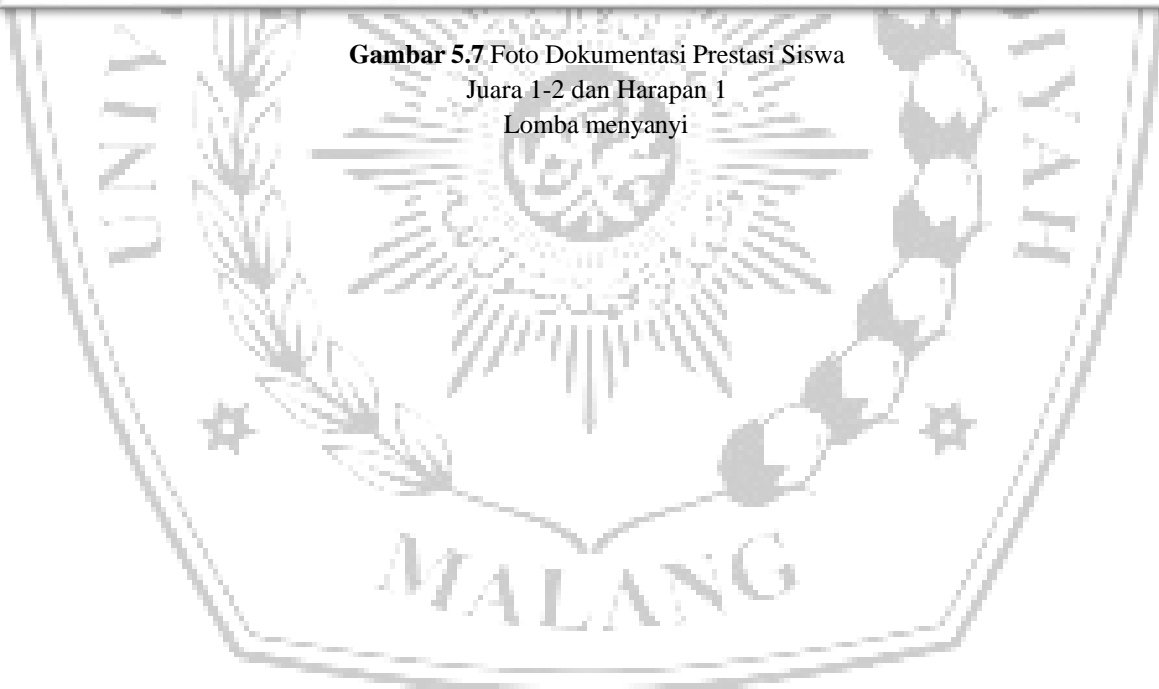
SMP NEGERI 1
SINGOJURUH



**JUARA 1 , 2 DAN HARAPAN 1 LOMBA MENYANYI
TINGKAT SMP/MTS.
SE KECAMATAN SINGOJURUH
DALAM RANGKA PERINGATAN HUT KE-79 RI**

📷 [smp1singojuruh](#) 📺 [smpn1singojuruh](#) ✉️ smpn1singojuruh@gmail.com 📍 [Jl. Raya Padang no. 52](#)

Gambar 5.7 Foto Dokumentasi Prestasi Siswa
Juara 1-2 dan Harapan 1
Lomba menyanyi




Turnitin Instructor

Tesis-Fitriyanti Anggraini

 Kelas 54

 MAGISTER PEDAGOGI

 University of Muhammadiyah Malang

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3285281903

27 Pages

Submission Date

Jun 26, 2025, 4:38 PM GMT+7

5,236 Words

Download Date

Jun 26, 2025, 4:44 PM GMT+7

35,241 Characters

File Name

Fitriyanti_Anggraini_202320660111101_-_Fitriyanti_Anggraini.docx

File Size

3.3 MB



3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 3%  Internet sources
- 3%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags



0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 3%  Internet sources
- 3%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

	Internet	
	repository.unja.ac.id	3%