

## ARTIKEL

# **PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS XI TPM DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2018/ 2019**



**Oleh:**

**PRADIPTA RUDI KURNIAWAN**  
NPM: 14.1.01.01.0022

**Dibimbing oleh :**

1. Dra. Endang Ragil W.P.,M.Pd
2. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2019**



**SURAT PERNYATAAN**  
**ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019**

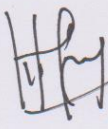
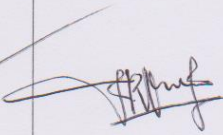

**Yang bertanda tangan dibawah ini:**

Nama Lengkap : Pradipta Rudi Kurniawan  
NPM : 14.1.01.01.0022  
Telepon/HP : 0822-2923-6464  
Alamat Surel (Email) : pradiptarudy@gmail.com  
Judul Artikel : Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas XI TPM di SMK Muhammadiyah 2 Kediri Tahun Ajaran 2018/2019  
Fakultas – Program Studi : FKIP - Bimbingan dan Konseling  
Nama Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
Alamat Perguruan Tinggi : Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| Mengetahui  |   | Kediri, 23 Januari 2019   |
|---|---|---|
| Pembimbing I  | Pembimbing II   | Penulis,  |
|  |  |  |
| <u>Dra. Endang Ragil W.P., M.Pd</u><br>NIDN. 0726125801                             | <u>Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi</u><br>NIDN. 0728038306                             | Pradipta Rudi Kurniawan<br>NPM. 14.1.01.01.0022                                       |

Pradipta Rudi Kurniawan | 14.1.01.01.0022  
FKIP – Bimbingan dan Konseling

simki.unpkediri.ac.id  
|| 2 ||

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS XI TPM DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2018/2019**

Pradipta Rudi Kurniawan  
14.1.01.01.0022

FKIP – Bimbingan dan Konseling  
pradiptarudy@gmail.com

Dra. Endang Ragil W.P., M.Pd dan Vivi Ratnawati, S.Pd., M.Psi  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti saat melakukan observasi, bahwa terdapat banyak siswa SMK Muhammadiyah 2 Kediri yang mengalami penurunan motivasi dalam belajar. Menurunnya motivasi belajar mengakibatkan siswa kurang semangat belajar dan mengakibatkan malas cepat bosan saat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan adanya permasalahan siswa tersebut, maka diperlukan cara untuk dapat membantu siswa dalam mengembalikan semangat dan meningkatkan motivasi belajarnya dengan memberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, keunggulan teknik *role playing* yaitu suatu teknik bimbingan yang diciptakan seperti memainkan suatu peran atau bermain peran dengan proses alur cerita sehingga siswa tertarik merasa nyaman saat menyampaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Permasalahan dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *one group pretest-posttest design*. Jenis sampel yang digunakan dalam penelitian *purposive sampling* dengan sampelnya 27 siswa kelas XI TPM yang diberi *pretest*, setelah diberi *pretest* dapat diketahui yang motivasi belajar rendah sebanyak 6 siswa dari jumlah populasi 125 siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Kediri. Analisis data ini menggunakan uji *paired sample t-test* dan dibantu dengan menggunakan aplikasi *SPSS 23 for windows*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $29,911 > 2,570$ ) dan diketahui taraf signifikan sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 ( $0,000 > 0,05$ ) yang berarti  $H_a$  diterima yaitu adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, disarankan bagi guru BK/sekolah dapat melakukan assesment terhadap siswa yang mengalami penurunan semangat dalam motivasi belajarnya dan diharapkan dapat memberikan layanan untuk mengatasi permasalahan siswa tersebut.

kata kunci : Bimbingan kelompok teknik *role playing*; motivasi belajar

## I. PENDAHULUAN

Motivasi merupakan suatu kekuatan *power* atau tenaga *forces* atau daya *energy* atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan *preparatory set* dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari. Menurut Bimo Walgito (2004: 220) motif berasal dari bahasa latin *movere* yang berarti bergerak atau *to move* yang berarti kekuatan dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat *driving force*. Motif sebagai pendorong tidak berdiri sendiri tetapi saling terkait dengan faktor lain yang disebut dengan motivasi. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 80) mendefinisikan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia.

Motivasi untuk belajar merupakan kondisi psikis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar. Besarnya motivasi setiap siswa dalam belajar berbeda-beda. Motivasi belajar merupakan hal yang penting bagi siswa, motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam pembinaan perkembangan anak agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar. Ada dua motivasi

dalam belajar, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.

Menurut Uno (2008: 4), motif intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya. Dari pendapat Uno tersebut kiranya sudah sangat jelas bahwa motivasi belajar itu ada yang bersifat instrinsik atau timbul dari dalam diri siswa sendiri sesuai dengan kebutuhannya, ada juga yang bersifat ekstrinsik atau muncul karena adanya rangsangan dari luar diri siswa.

Fenomena dilapangan siswa SMK Muhammadiyah 2 Kediri yaitu didominasi oleh siswa laki-laki. Namun, ada juga beberapa siswi perempuan. Beberapa siswa motivasi belajarnya sangat kurang, bisa dilihat dari saat kegiatan belajar mengajar (KBM) di dalam kelas sebagai berikut:

- 1) Banyak sekali siswa yang membolos,
- 2) Tidur dikelas,
- 3) Terlambat masuk kelas, dan
- 4) kadang-kadang juga meninggalkan kelas dengan berbagai alasan.

Membolos dapat diartikan sebagai perilaku siswa yang tidak masuk sekolah dengan alasan yang tidak tepat, atau membolos juga dapat dikatakan sebagai ketidakhadiran siswa tanpa adanya suatu alasan yang jelas. Membolos merupakan salah satu bentuk dari kenakalan siswa, yang jika tidak segera diselesaikan atau dicari solusinya dapat menimbulkan dampak yang lebih parah.

Bimbingan kelompok menurut Sukardi (2002: 48) “bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari”. Dengan demikian dimbingan kelompok adalah proses pemberian informasi dan bantuan yang diberikan oleh seorang yang ahli atau konselor pada sekelompok orang dengan memanfaatkan teknik bimbingan kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu, tujuan dalam penelitian ini adalah membentuk konsep diri yang positif.

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak

berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Penggunaan *role playing* dapat membantu anak didik untuk dapat berlaku, berpikir dan merasakan apa yang dirasakan orang lain, menggambarkan situasi hubungan antarmanusia secara realistis, dapat mengungkapkan sejarah kehidupan untuk anak didik, mengembangkan daya imajinasi serta menumbuhkan perasaan dan emosi dalam belajar, memberanikan anak didik berhubungan dengan masalah-masalah kontroversial dengan cara yang realistis, dan berguna untuk mengubah sikap.

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain Metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan Metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan

menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, 1996: 266).

*Role playing* dapat digunakan untuk murid segala usia. Teknik pembelajaran ini diterapkan pada anak usia sekolah dasar akan lebih menarik karena karakteristik anak usia tersebut menyukai hal yang berkaitan dengan cerita dan permainan. Bila *role playing* digunakan pada anak-anak, maka kerumitan situasi dalam peran harus di minimalisir. Banyak teknik bermain peran yang bias dimainkan, tergantung dengan kebutuhannya. Dalam tulisan ini kebutuhan yang terdapat di lapangan adalah tentang memotivasi siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

Motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan (Suharto dkk, 2003 :110). Motivasi merupakan daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar (Dalyono, 2005 :55). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan dalam diri seseorang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerima

dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Sudjana,2002 :280).

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 2 Kediri tahun pelajaran 2017-2018. Peneliti tertarik dengan judul tersebut, karena peneliti ingin membuktikan jika motivasi belajar itu mempunyai pengaruh besar pada prestasi belajar akademiknya.

## II. METODE

Didalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: Variabel bebas adalah layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dan Variabel terikat adalah motivasi belajar.

Teknik penelitian dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan *one-group pretest-posttest design*, karena penelitian ini tanpa menggunakan kelompok kontrol pengukuran dan pengukuran yang dilakukan sebanyak dua kali. Pada model penelitian ini terdapat *pre-test* sebelum dilakukan penelitian dan *post-test* setelah diberikan perlakuan.

Menurut Arikunto (2006: 130) menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 2 Kediri. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. (Sugiyono, 2016: 85) *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud adalah siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Peneliti mengambil populasi siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Kediri 125 siswa. Maka untuk mengambil sampel digunakan hasil pretest yang diberikan kepada siswa kelas XI TPM 27 siswa. Dari hasil pretest dapat diketahui dari 27 siswa terdapat 6 siswa yang mengalami motivasi belajar rendah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu skala motivasi belajar. Dimana dalam pemuatan pernyataan skala motivasi belajar siswa melalui 4 komponen utama, sesuai dengan nama model yang disuguhkan ARCS (*Attention, Relenvace, Confidence, Satisfaction*). Suatu instrumen yang baik maka harus valid dan reliabel, maka sebelum digunakan sebagai intrumen penlitian maka skala motivasi belajar terlebih dahulu di

uji kevalidannya dan tingkat reliabilitasnya.

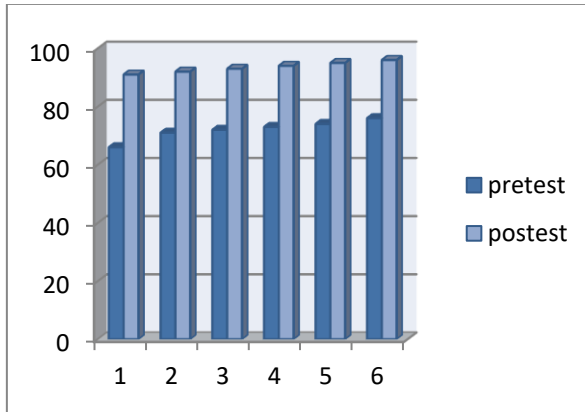
Pada penelitian ini analisis data yang digunakan untuk menguji signifikansi antara *pre-test* dan *post-test*, maka dapat digunakan *paired sample t-test*. Sebelum melakukan uji t, maka data harus berdistribusi normal.

### III. HASIL DAN KESIMPULAN

| No | Kategori | Rentang | Jumlah siswa sebelum perlakuan | Jumlah siswa sesudah perlakuan |
|----|----------|---------|--------------------------------|--------------------------------|
| 1  | Tinggi   | 123-164 | 0 (0%)                         | 6 (100%)                       |
| 2  | Sedang   | 82-123  | 0 (0%)                         | 0 (0%)                         |
| 3  | Rendah   | 41-82   | 6 (100%)                       | 0 (0%)                         |

Tabel 4.5 frekuensi motivasi belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan teknik *Role Playing*

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa distribusi frekuensi keduanya mengalami peningkatan secara signifikan yaitu pada kategori rendah mengalami peningkatan dari 6 siswa (100%) menjadi 0 siswa (0%), sedangkan pada kategori tinggi yang sebelumnya 0 (0%) menjadi 6 siswa (100%). Sehingga distribusi frekuensi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi bimbingan kelompok teknik *role playing* mengalami peningkatan.



Gambar 4.1 Grafik pretest dan posttest motivasi belajar.

Berdasarkan gambar 4.1 dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan dapat memberi pengaruh positif bagi siswa yang artinya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Terbukti dari hasil perolehan nilai terdapat peningkatan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Sebelum melakukan uji hipotesis dengan *paired sample t-test*, dilakukan analisis prasyarat yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar memperoleh nilai signifikannya sebesar  $29.911 > 2,570$  pada taraf signifikansi 0,05, maka data berdistribusi normal.

Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal selanjutnya adalah melakukan *paired sample t-test* yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis. Berikut hasil pengujian *paired*

*sample t-test* menggunakan program SPSS versi 23.00 For Windows.

Tabel 1. Uji Hipotesis

|                              | Paired Differences |                |                 |   |           | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|-----------|---------|----|-----------------|
|                              | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |           |         |    |                 |
|                              |                    |                |                 | Lower                                     | Upper     |         |    |                 |
| Pair 1<br>pretest - posttest | 21,50000           | 1,76068        | ,71880          | -23,34772                                 | -19,65228 | -29,911 | 5  | ,000            |

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ( $<0,05$ ) dan hasil  $t_{hitung}$  29,911 dengan derajat kebebasan ( $df$ ) 5 diperoleh dari nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,570 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada pengaruh antara pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 2 Kediri tahun ajaran 2018/2019.

#### IV. PENUTUP

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang sejalan dengan tujuan permasalahan penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh antara pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas XI TPM SMK Muhammadiyah 2 Kediri tahun ajaran 2018/2019. Dimana setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* siswa yang memiliki



motivasi belajar rendah yang sebelumnya (0%) mengalami peningkatan (100%).

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan bagi konselor sebaiknya tidak hanya memanggil siswa keruang BK dan hanya sekedar dinasehati, tetapi juga memberikan layanan bimbingan konseling dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan bagi siswa sebaiknya dapat menumbuhkan rasa semangat belajar supaya dapat memfokuskan pikiran saat kegiatan belajar mengajar.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

## V. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hasan. S. N. 1996. *Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial buku 1 dan 2*. Bandung, Jurusan Pendidikan Sejarah UPI.

Sudjana, Nana . 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sukardi, D.K. 2002. *Pengantar pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soeharto, dkk. 2003. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Intellectual Club.