

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Group Guidance Services with Role Playing Techniques for Student Motivation. The problem studied is how to increase student motivation by using role-playing techniques in group counseling services. This research uses qualitative methods with descriptive analysis techniques.

The subjects of this study were 36 students of class VIII SMP. With the research sample of 17 students indicated to have low learning motivation. The research instrument was in the form of a questionnaire containing 42 learning motivation indicators and consisted of 7 aspects of learning motivation, namely the duration of the activity, the frequency of learning activities, persistence, devotion and sacrifice, grit and tenacity, the level of aspiration, and the direction of attitudes.

The implementation of providing group guidance services with role playing techniques was implemented in 17 students of class VIII SMPN 3 Cisewu as an effort to overcome the problems they were experiencing, namely low learning motivation.

Based on the results of the study, the majority of student responses showed an enthusiastic attitude when participating in the implementation of guidance services. It can be seen from how students respond to each instruction and discussion at each stage of the activity. But there are also findings that show some students look reluctant or lazy. This is due to the intrinsic and extrinsic factors that influence it.

The main obstacle found was in the process of arranging guidance services. There is only one BK teacher at the school, so that it is difficult to revise and compile a guidance service program so that it is implemented more effectively. Another obstacle that was found was the limited time in implementing the guidance service, considering that role playing technique is a new technique applied to students in the school, so it requires quite a lot of time to give repeated instructions.

Keywords: Guidance Service, Role Playing, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Motivasi Belajar Siswa. Masalah yang dikaji adalah bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik bermain peran dalam layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis deskriptif.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP yang berjumlah 36 orang siswa. Dengan sampel penelitian sebanyak 17 orang siswa yang terindikasi memiliki motivasi belajar rendah. Instrumen penelitian berupa angket yang memuat 42 indikator motivasi belajar dan terdiri dari 7 aspek motivasi belajar yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan belajar, prestise, devosi dan pengorbanan, ketabahan dan keuletan, tingkat aspirasi, dan arah sikap.

Implementasi pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, diimplementasikan pada 17 orang siswa kelas VIII SMPN 3 Cisewu sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan yang sedang mereka alami yakni motivasi belajar rendah.

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas respon siswa menunjukkan sikap antusias pada saat mengikuti pelaksanaan layanan bimbingan. Terlihat dari bagaimana siswa merespon setiap intruksi serta diskusi pada setiap tahap kegiatan. Namun adapula temuan yang menunjukkan sebagian siswa terlihat enggan atau malas. Hal ini dikarenakan faktor intrinsik dan ekstrinsik yang mempengaruhinya.

Kendala utama yang ditemukan yaitu dalam proses penyusunan layanan bimbingan. Hanya terdapat satu orang guru BK di Sekolah tersebut, sehingga mengalami kesulitan dalam merevisi dan Menyusun program layanan bimbingan agar lebih efektif dilaksanakan. Kendala lain yang ditemukan adalah keterbatasan waktu dalam pelaksanaan layanan bimbingan tersebut, mengingat teknik bermain peran merupakan teknik yang baru diterapkan pada siswa di sekolah tersebut, sehingga memerlukan cukup banyak waktu untuk memberikan intruksi yang berulang-ulang.

Kata Kunci : Layanan Bimbingan, Bermain Peran, Motivasi Belajar