

PENGUNAAN TEKNIK ROLE PLAY DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Ardwinner Joy Tumonglo

Program Studi Bimbingan dan Konseling Kristen Institut Agama Kristen Negeri (IAKN)
Toraja

Correspondensi author email: Javierstory0@gmail.com

Abstract

This study explores the effectiveness of the role-playing method in group counseling sessions to encourage students' learning motivation. Using a qualitative approach in the form of a case study, the research was conducted at the junior high school level involving six students who were purposively selected. Data were collected through in-depth interviews, non-participant observations, and document analysis. The data analysis adopted the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of role-playing techniques in classical guidance significantly improved students' learning motivation in various aspects, including internal drive, persistence in learning, and academic goals. Role-playing created a dynamic and engaging learning atmosphere, providing students with opportunities to analyze situations related to academic challenges and achievements. This study concludes that role-playing is an effective method in group counseling for fostering junior high school students' intrinsic learning motivation.

Keywords: *Classical Guidance, Learning Motivation, Role Playing, Counseling Techniques.*

Abstrak

Studi ini mengeksplorasi efektivitas metode bermain peran dalam sesi konseling kelompok untuk mendorong semangat belajar siswa. Dengan memanfaatkan metode kualitatif yang mengambil bentuk studi kasus, penelitian ini dilakukan pada jenjang SMP yang melibatkan enam siswa yang dipilih secara sengaja. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi tanpa partisipasi, serta telah dokumen. Analisis data adopsi model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi penyaringan data, pemaparan data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa pengaplikasian teknik bermain dalam peran bimbingan klasikal membawa peningkatan berarti pada motivasi belajar siswa di berbagai aspek: dorongan internal, kegigihan dalam belajar, dan tujuan akademis. Bermain peran menciptakan suasana belajar yang dinamis dan memikat, memberi ruang bagi siswa untuk menganalisis situasi yang berkaitan dengan tantangan dan pencapaian akademis. Studi ini sampai pada kesimpulan bahwa bermain peran adalah metode yang ampuh dalam konseling kelompok untuk memupuk motivasi belajar dari dalam diri siswa SMP.

Kata Kunci: Bimbingan Klasikal, Motivasi Belajar, Bermain Peran, Teknik Konseling.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan dinamis yang tidak hanya melibatkan transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, pengembangan potensi, dan penguatan motivasi individu untuk terus berkembang. Dalam konteks pendidikan formal di sekolah, motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor determinan keberhasilan akademik yang paling krusial. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih tekun, lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan siswa yang memiliki motivasi rendah (Deci & Ryan, 2017).

Fenomena rendahnya motivasi belajar siswa merupakan persoalan yang kerap ditemukan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), sekitar 30-40% siswa di tingkat sekolah menengah pertama menunjukkan gejala rendah motivasi belajar yang berdampak pada penurunan prestasi akademik. Kondisi ini diperberat oleh berbagai faktor, antara lain lingkungan keluarga yang kurang kondusif, pengaruh negatif pergaulan, kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru, serta minimnya layanan bimbingan konseling yang responsif terhadap kebutuhan afektif siswa (Santrock, 2018).

Layanan Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah memiliki peran strategis dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk layanan BK yang bersifat preventif sekaligus pengembangan adalah layanan bimbingan klasikal. Layanan ini memungkinkan guru BK untuk menjangkau seluruh siswa secara efisien dalam format kelompok kelas, memberikan informasi, keterampilan, dan strategi yang relevan dengan perkembangan akademik dan personal mereka (Gladding, 2016). Namun, efektivitas layanan bimbingan klasikal sangat bergantung pada teknik dan pendekatan yang digunakan oleh guru BK dalam menyampaikan materi bimbingan.

Teknik role play atau bermain peran merupakan salah satu teknik dalam layanan bimbingan dan konseling yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Role play adalah teknik eksperimental learning di mana individu memainkan peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi perasaan, perilaku, dan konsekuensi dari berbagai pilihan tindakan dalam lingkungan yang aman (Yalom & Leszcz, 2020). Melalui role play, siswa dapat mensimulasikan situasi akademik yang menantang, mengembangkan strategi coping yang efektif, dan membangun keyakinan diri dalam menghadapi tantangan belajar.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas teknik role play dalam berbagai konteks layanan bimbingan dan konseling. Penelitian yang dilakukan oleh Purwanta (2019) menunjukkan bahwa penggunaan teknik role play dalam bimbingan kelompok secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP. Demikian pula, studi Corey (2021) mengungkapkan bahwa role play memfasilitasi perkembangan empati, keterampilan interpersonal, dan motivasi intrinsik pada remaja. Namun, penelitian yang secara spesifik

mengkaji implementasi role play dalam konteks layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan motivasi belajar masih relatif terbatas, khususnya di konteks pendidikan Indonesia.

Kesenjangan dalam literatur ini menjadi dasar pijakan penelitian ini. Selain itu, praktik layanan bimbingan klasikal di banyak sekolah masih dominan menggunakan metode ceramah satu arah yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga tidak efektif dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan (Prayitno & Amti, 2015). Guru BK perlu mengadopsi teknik yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa untuk mencapai tujuan bimbingan yang optimal.

Menyikapi latar belakang yang ada, studi ini berupaya untuk: memerinci langkah-langkah penerapan metode bermain peran dalam sesi bimbingan klasikal guna menumbuhkan semangat belajar peserta didik, mengkaji pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan semangat belajar peserta didik, serta mengenali elemen-elemen penunjang dan kendala yang muncul saat mengaplikasikan metode bermain peran pada layanan bimbingan klasikal. Studi ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih baik secara teori maupun praktik untuk memajukan layanan bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil metode kualitatif dengan rencana studi kasus. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin menggali pemahaman mendalam mengenai proses dan perasaan pribadi siswa saat menjalani bimbingan klasikal melalui metode *role play*, serta pengaruhnya terhadap dorongan belajar mereka. Berdasarkan pandangan Creswell dan Poth (2018), penelitian kualitatif memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menelisik makna, sudut pandang, dan pengalaman peserta secara menyeluruh dalam latar alami mereka, hal-hal yang sulit dijangkau sepenuhnya oleh pendekatan kuantitatif. Pendekatan studi kasus dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada satu kejadian khusus: penerapan metode bermain peran dalam bimbingan klasikal di sebuah SMP. Yin (2018) mengartikan studi kasus sebagai sebuah penyelidikan berdasarkan bukti yang menganalisis fenomena aktual secara detail dalam situasi dunia nyata, khususnya saat batasan antara fenomena dan lingkungannya tidak kentara. Dengan studi kasus, pemahaman yang menyeluruh dan mendalam mengenai penerapan metode bimbingan dalam latar sekolah tertentu dapat diperoleh. Penelitian dilaksanakan di SMP Kristen Tagari, Tallunglipu. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan: sekolah tersebut memiliki program BK yang aktif, guru BK yang bersedia berkolaborasi dalam penelitian dan adanya permasalahan motivasi belajar yang cukup signifikan di kalangan siswa berdasarkan data awal yang diperoleh peneliti. Subjek penelitian terdiri dari 6 siswa kelas VIII yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: menunjukkan tanda-tanda rendahnya motivasi belajar berdasarkan asesmen awal, bersedia berpartisipasi dalam penelitian dan mendapatkan izin dari orang

tua/wali. Selain itu, satu guru BK yang memfasilitasi layanan bimbingan klasikal juga dilibatkan sebagai informan kunci. Pemilihan jumlah subjek ini didasarkan pada prinsip *adequacy in qualitative research*, di mana yang diprioritaskan adalah kedalaman informasi, bukan kuantitas sampel (Merriam & Tisdell, 2016). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan siswa dan guru BK sebelum dan sesudah implementasi *role play*, menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur, observasi non-partisipan selama sesi bimbingan klasikal dengan *role play*, menggunakan lembar observasi terstruktur, analisis dokumen, meliputi rencana pelaksanaan layanan (RPL), catatan perkembangan siswa, dan artefak dari sesi *role play*. Triangulasi sumber dan metode digunakan untuk memastikan kredibilitas data. Metode analisis data yang diterapkan adalah model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2019), yang mencakup empat fase utama: pengumpulan data; memadatkan data, yaitu langkah memilah, memusatkan perhatian, meringkas, mengabstraksikan, dan mengubah bentuk data; penyajian data melalui narasi, tabel, atau grafik; serta kesimpulan dan verifikasi. Analisis ini dilaksanakan secara berulang dan berputar-putar selama penelitian berlangsung. Validitas dan kredibilitas penelitian dijamin melalui beberapa strategi: *member checking*, yaitu mengembalikan temuan kepada partisipan untuk dikonfirmasi, *peer debriefing*, yaitu mendiskusikan temuan dengan kolega yang memiliki keahlian sejenis, *thick description*, yaitu deskripsi yang kaya dan detail tentang konteks penelitian dan refleksivitas peneliti, yaitu kesadaran dan dokumentasi tentang posisi, asumsi, dan pengaruh peneliti terhadap proses penelitian (Lincoln & Guba, 1985; Creswell & Poth, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian Pustaka

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan konstruk psikologis yang kompleks dan multidimensional yang merujuk pada dorongan, keinginan, dan energi yang mengarahkan perilaku individu menuju tujuan pembelajaran. Teori motivasi yang paling berpengaruh dalam konteks pendidikan adalah *Self-Determination Theory (SDT)* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (1985) dan terus diperbaharui hingga saat ini. SDT membedakan antara motivasi intrinsik melakukan sesuatu karena inheren menarik atau menyenangkan dan motivasi ekstrinsik melakukan sesuatu karena hasil atau konsekuensi eksternal. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih optimal, kreativitas yang lebih tinggi, dan kesejahteraan psikologis yang lebih baik (Ryan & Deci, 2020).

Teori motivasi belajar lain yang relevan adalah *Achievement Goal Theory* yang dikembangkan oleh Elliot dan Dweck (2005). Teori ini mengidentifikasi dua orientasi tujuan utama: *mastery goal* (berorientasi pada penguasaan materi dan pengembangan kompetensi) dan *performance goal* (berorientasi pada menampilkan kemampuan kepada

orang lain dan menghindari terlihat tidak kompeten). Siswa dengan mastery goal orientation cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih berkelanjutan, lebih tahan menghadapi kegagalan, dan lebih menikmati proses belajar itu sendiri (Pintrich, 2016).

Bandura (1997) melalui Social Cognitive Theory menekankan peran penting self-efficacy atau keyakinan diri terhadap kemampuan dalam menentukan motivasi dan perilaku belajar. Siswa yang memiliki self-efficacy akademik yang tinggi lebih cenderung menetapkan tujuan yang menantang, menggunakan strategi belajar yang efektif, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Self-efficacy dipengaruhi oleh pengalaman keberhasilan, observasi terhadap model, persuasi verbal, dan kondisi fisiologis-emosional individu. Teknik role play secara langsung dapat digunakan untuk membangun self-efficacy melalui pengalaman penguasaan (mastery experiences) dalam setting yang aman.

Komponen-komponen motivasi belajar yang relevan dengan penelitian ini meliputi: ketekunan dan kegigihan dalam menghadapi tugas akademik, rasa ingin tahu dan minat terhadap materi pelajaran, orientasi tujuan dan penetapan target akademik yang realistis, self-regulation atau kemampuan mengatur diri dalam belajar dan persepsi kompetensi diri dalam menghadapi tantangan akademik (Zimmerman & Schunk, 2011). Kelima komponen ini menjadi fokus perhatian dalam penelitian ini untuk menilai dampak implementasi teknik role play.

Teknik Role Play dalam Bimbingan Konseling

Role play atau bermain peran adalah teknik action-based dalam layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan klien untuk mengeksplorasi situasi, perasaan, dan perilaku melalui simulasi dramatik. Teknik ini berakar dari berbagai tradisi terapeutik, termasuk Psychodrama yang dikembangkan oleh Jacob Moreno pada tahun 1920-an, teknik kursi kosong (empty chair) dalam Gestalt Therapy, dan simulasi perilaku dalam Cognitive-Behavioral Therapy (CBT) (Corey, 2021). Dalam konteks bimbingan kelompok dan klasikal, role play diadaptasi menjadi teknik pembelajaran experiential yang melibatkan seluruh anggota kelompok.

Menurut Gladding (2016), role play dalam konseling melibatkan beberapa elemen kunci: penetapan skenario yang relevan dengan masalah atau tujuan klien, penentuan peran yang akan dimainkan oleh setiap peserta, pelaksanaan simulasi dengan dukungan fasilitator, debriefing atau refleksi bersama setelah simulasi dan transfer pembelajaran ke situasi kehidupan nyata. Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik karena melibatkan aspek kognitif, emosional, dan behavioral secara simultan.

Dari perspektif teori pembelajaran, teknik role play sejalan dengan prinsip-prinsip Experiential Learning Theory yang dikembangkan oleh Kolb (1984). Menurut Kolb, belajar dengan baik mengikuti empat langkah : merasakan langsung , memikirkan kembali apa yang dirasa , memahami intinya , lalu mencoba lagi . Permainan peran membantu semua langkah ini terpakai , jadi cara ini bagus sekali untuk belajar banyak hal penting .

Dalam konteks bimbingan klasikal, implementasi teknik role play memerlukan perencanaan yang matang. Guru BK perlu memperhatikan beberapa aspek penting, antara

lain: kesiapan psikologis siswa untuk terlibat dalam simulasi, relevansi skenario dengan kehidupan dan tantangan yang dihadapi siswa, pengaturan dinamika kelompok yang kondusif, serta kemampuan guru BK sebagai fasilitator yang efektif (Yalom & Leszcz, 2020). Selain itu, penting untuk menciptakan suasana yang aman secara psikologis sehingga siswa tidak merasa dihakimi atau dipermalukan selama proses role play berlangsung.

Layanan Bimbingan Klasikal

Layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu format layanan BK yang paling umum diselenggarakan di sekolah. Menurut Prayitno dan Amti (2015), bimbingan klasikal adalah layanan bimbingan yang diberikan kepada satu rombongan belajar (kelas) secara utuh dalam format tatap muka terjadwal. Layanan ini bersifat preventif dan pengembangan, bertujuan untuk membantu seluruh siswa mengembangkan potensi diri secara optimal di berbagai bidang pengembangan: pribadi, sosial, belajar, dan karir.

Winkel (2012) menegaskan bahwa bimbingan klasikal yang efektif mensyaratkan guru BK untuk: merencanakan program bimbingan yang terstruktur dan sistematis, menggunakan berbagai pendekatan dan teknik yang bervariasi sesuai kebutuhan perkembangan siswa, menciptakan atmosfer yang mendukung partisipasi aktif seluruh siswa dan melakukan evaluasi secara berkelanjutan terhadap efektivitas layanan yang diberikan. Efektivitas bimbingan klasikal juga sangat dipengaruhi oleh kompetensi profesional guru BK sebagai fasilitator dan pemandu proses belajar kelompok.

Penggunaan teknik yang bervariasi dan inovatif dalam bimbingan klasikal telah terbukti meningkatkan efektivitas layanan. Penelitian oleh Nurihsan (2019) menunjukkan bahwa bimbingan klasikal yang mengintegrasikan teknik-teknik experiential learning, seperti simulasi, role play, dan studi kasus, menghasilkan perubahan sikap dan perilaku yang lebih signifikan dibandingkan bimbingan klasikal konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah. Hal ini selaras dengan prinsip belajar aktif (active learning) yang telah banyak direkomendasikan oleh para ahli pendidikan dan konseling.

Analisis

Profil Subjek Penelitian

Enam siswa yang menjadi subjek penelitian terdiri dari tiga laki-laki) dan tiga perempuan seluruhnya merupakan siswa kelas VIII berusia 13-14. Berdasarkan asesmen awal menggunakan skala motivasi belajar adaptasi dari instrumen Pintrich dan De Groot (1990), seluruh subjek berada pada kategori motivasi rendah hingga sangat rendah. Profil awal menunjukkan bahwa keenam siswa memperlihatkan gejala: ketidakhadiran yang tinggi, tidak menyelesaikan tugas secara konsisten, pasif dalam diskusi kelas, dan mengungkapkan ketidakpedulian terhadap hasil belajar mereka dalam wawancara awal.

Proses Implementasi Teknik Role Play

Implementasi teknik role play dalam layanan bimbingan klasikal dilaksanakan dalam empat sesi, masing-masing berdurasi 45 menit. Perencanaan sesi dilakukan bersama antara peneliti dan guru BK, mengacu pada Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang telah

disusun sebelumnya dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa. Keempat sesi tersebut dirancang dengan tema yang berkaitan erat dengan motivasi belajar: "Aku Bisa Berprestasi" eksplorasi hambatan belajar, "Strategi Menghadapi Ujian" simulasi situasi akademik yang menekan, "Belajar Efektif itu Menyenangkan" eksplorasi gaya belajar dan strategi motivasi diri dan "Menggapai Impian" penetapan tujuan akademik jangka pendek dan panjang.

Setiap sesi role play mengikuti struktur yang konsisten: warming-up (10 menit) aktivitas pembuka untuk mencairkan suasana dan mempersiapkan siswa secara psikologis, briefing skenario (5 menit) penyampaian skenario dan pembagian peran, enactment (15 menit) pelaksanaan role play, freeze dan reflection (5 menit) menghentikan sementara simulasi untuk mendiskusikan momen kritis dan debriefing (10 menit) refleksi bersama dan transfer pembelajaran ke konteks nyata. Struktur ini diadaptasi dari panduan Yalom dan Leszcz (2020) tentang fasilitasi kelompok terapeutik yang efektif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada sesi pertama, siswa tampak canggung dan ragu-ragu untuk terlibat aktif dalam role play. Guru BK menggunakan teknik modeling dengan mendemonstrasikan salah satu peran terlebih dahulu sebelum meminta siswa untuk berpartisipasi. Seiring berjalannya sesi, terlihat peningkatan keterlibatan yang signifikan. Pada sesi ketiga dan keempat, siswa secara sukarela meminta kesempatan untuk memainkan peran tambahan dan mengusulkan variasi skenario yang lebih relevan dengan pengalaman mereka sendiri, yang mengindikasikan meningkatnya rasa memiliki terhadap proses pembelajaran (sense of ownership).

Dampak Role Play terhadap Motivasi Belajar

Analisis data wawancara pasca-implementasi mengungkapkan beberapa perubahan yang bermakna dalam motivasi belajar keenam subjek. Pertama, terjadi peningkatan motivasi intrinsik yang terrefleksikan dalam pernyataan-pernyataan subjek. menyatakan: "Setelah ikut role play, saya jadi lebih penasaran sama pelajaran, karena sekarang saya tahu kalau belajar itu punya tujuan yang nyata buat masa depan saya." Pernyataan ini mencerminkan internalisasi nilai belajar yang merupakan inti dari motivasi intrinsik menurut SDT (Ryan & Deci, 2020).

Kedua, terjadi peningkatan self-efficacy akademik pada seluruh subjek yang sebelumnya sering menyatakan tidak mampu mengerjakan tugas matematika, mengungkapkan: "Waktu main peran sebagai siswa yang berhasil lulus ujian, saya sadar kalau saya sebenarnya bisa, kalau mau berusaha. Sekarang saya nggak langsung nyerah kalau ketemu soal yang susah." Pengalaman mastery ini secara langsung meningkatkan self-efficacy sebagaimana yang dikonseptualisasikan oleh Bandura (1997).

Ketiga, observasi kelas menunjukkan perubahan perilaku yang terukur. Tingkat kehadiran keenam subjek meningkat rata-rata dari 72% menjadi 91%. Penyelesaian tugas tepat waktu meningkat dari rata-rata 48% menjadi 83%. Partisipasi aktif dalam diskusi kelas meningkat secara signifikan berdasarkan catatan guru mata pelajaran. Perubahan

perilaku ini konsisten dengan prediksi teori motivasi bahwa peningkatan motivasi intrinsik akan dimanifestasikan dalam perilaku belajar yang lebih adaptif (Zimmerman & Schunk, 2011).

Keempat, analisis mendalam terhadap sesi debriefing mengungkapkan perkembangan dalam kemampuan siswa menetapkan tujuan akademik yang lebih realistis dan spesifik. DW, yang sebelumnya memiliki orientasi tujuan yang sangat kabur, setelah mengikuti role play mampu menyatakan tujuan jangka pendek yang konkret: "Saya mau nilai matematika saya naik jadi 70 di akhir semester, dan untuk itu saya akan belajar minimal 30 menit setiap hari dan tanya ke guru kalau ada yang tidak mengerti." Spesifisitas tujuan ini mencerminkan internalisasi prinsip goal-setting yang dieksplorasi dalam sesi role play.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan implementasi role play teridentifikasi dari analisis data. Pertama, kompetensi fasilitasi guru BK menjadi faktor yang paling krusial. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana yang aman secara psikologis, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memimpin debriefing yang bermakna sangat menentukan kualitas pengalaman belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Gladding (2016) yang menekankan pentingnya kompetensi fasilitator dalam kelompok konseling. Kedua, relevansi skenario role play dengan pengalaman nyata siswa terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi untuk berpartisipasi. Skenario yang dirancang berdasarkan hasil asesmen kebutuhan awal siswa lebih efektif dibandingkan skenario yang bersifat generik.

Di sisi lain, beberapa faktor penghambat juga teridentifikasi. Pertama, keterbatasan waktu layanan bimbingan klasikal (satu jam pelajaran per minggu) dirasakan sebagai hambatan signifikan. Guru BK dan siswa menyatakan bahwa durasi yang lebih panjang atau frekuensi yang lebih tinggi akan memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam. Kedua, ukuran kelas yang besar (rata-rata 32 siswa) membuat pengelolaan dinamika kelompok selama role play menjadi lebih kompleks dan tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk terlibat aktif. Ketiga, stigma sosial di kalangan siswa tertentu bahwa role play adalah "permainan anak kecil" sempat menjadi hambatan keterlibatan awal, meskipun pandangan ini berubah seiring berjalannya sesi.

Diskusi dan Implikasi

Temuan penelitian ini secara konsisten mendukung premis bahwa teknik role play merupakan intervensi yang efektif dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kerangka teoritis SDT (Ryan & Deci, 2020) sangat relevan dalam menjelaskan mekanisme kerja role play dalam meningkatkan motivasi intrinsik: role play memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar yang menjadi fondasi motivasi intrinsik, yaitu *autonomy* (melalui pilihan peran dan skenario), *competence* (melalui pengalaman penguasaan dalam simulasi), dan *relatedness* (melalui interaksi sosial yang bermakna dalam kelompok).

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas role play dalam konteks bimbingan dan konseling. Komalasari (2018) menemukan bahwa teknik role play meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri siswa SMA. Musyarofah (2020) dalam penelitiannya di SMP menemukan bahwa role play efektif dalam mengembangkan empati dan kemampuan resolusi konflik. Novitasari dan Setiawati (2021) melaporkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik role play meningkatkan efikasi diri akademik siswa SMP secara signifikan. Penelitian ini menambahkan dimensi baru dengan mengkaji implementasi role play secara spesifik dalam format bimbingan klasikal.

Dari perspektif teoritis, temuan ini memperkuat argumen bahwa pendekatan experiential learning (Kolb, 1984) lebih efektif dibandingkan pendekatan transmisi pengetahuan dalam konteks bimbingan konseling di sekolah. Ketika siswa aktif terlibat dalam simulasi pengalaman, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif tetapi juga memproses secara emosional dan mengintegrasikannya ke dalam skema perilaku mereka. Proses inilah yang menghasilkan perubahan yang lebih mendalam dan berkelanjutan dalam motivasi belajar.

Implikasi praktis dari temuan ini cukup signifikan bagi pengembangan layanan BK di sekolah. Pertama, guru BK perlu mendapatkan pelatihan khusus dalam penggunaan teknik-teknik experiential learning, termasuk role play, sebagai bagian dari pengembangan profesional berkelanjutan. Kedua, struktur program bimbingan klasikal perlu dirancang ulang untuk mengakomodasi teknik-teknik yang lebih interaktif dan partisipatif, dengan mengurangi porsi metode ceramah yang masih dominan. Ketiga, kolaborasi antara guru BK dan guru mata pelajaran perlu ditingkatkan untuk memastikan konsistensi antara pengembangan motivasi dalam layanan BK dan praktik pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik role play dalam layanan bimbingan klasikal terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Implementasi yang terencana dengan skenario yang relevan, fasilitasi yang kompeten, dan debriefing yang bermakna menghasilkan peningkatan signifikan dalam motivasi intrinsik, self-efficacy akademik, penetapan tujuan yang spesifik, dan perilaku belajar yang adaptif pada keenam subjek penelitian. Mekanisme perubahan yang teridentifikasi konsisten dengan prediksi Self-Determination Theory (Deci & Ryan) dan Social Cognitive Theory (Bandura), di mana role play memenuhi kebutuhan psikologis dasar akan autonomy, competence, dan relatedness, serta memberikan pengalaman penguasaan (mastery experiences) yang membangun self-efficacy. Temuan ini memberikan dukungan empiris bagi pengintegrasian teknik role play secara sistematis dalam program layanan bimbingan klasikal di sekolah. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, sebagai studi kasus dengan jumlah subjek yang terbatas, temuan penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara langsung ke konteks yang lebih luas. Kedua, durasi penelitian yang

relatif singkat belum dapat mengungkap dampak jangka panjang dari implementasi teknik role play. Penelitian lebih lanjut dengan desain longitudinal dan cakupan yang lebih luas diperlukan untuk memperkuat temuan ini. Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, peneliti merekomendasikan: pelatihan sistematis bagi guru BK dalam penggunaan teknik role play dan teknik-teknik experiential learning lainnya, penelitian lanjutan dengan pendekatan mixed-methods untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif dan pengembangan panduan praktis (guideline) implementasi role play dalam bimbingan klasikal yang dapat digunakan secara lebih luas oleh praktisi BK di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman.
- Corey, G. (2021). *Theory and practice of counseling and psychotherapy* (10th ed.). Cengage Learning.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Elliot, A. J., & Dweck, C. S. (2005). *Handbook of competence and motivation*. Guilford Press.
- Gladding, S. T. (2016). *The counseling dictionary: Concise definitions of frequently used terms* (4th ed.). Pearson.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Komalasari, G. (2018). Efektivitas teknik role play dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMA. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 3(2), 45–53. <https://doi.org/10.26737/jbki.v3i2.573>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4th ed.). Jossey-Bass.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Musyarofah. (2020). Penerapan teknik role play dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan empati siswa SMP. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 4(1), 23–31.
- Novitasari, D., & Setiawati, D. (2021). Bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan efikasi diri akademik siswa. *Jurnal BK UNESA*, 11(4), 75–84.
- Nurihsan, A. J. (2019). *Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar kehidupan* (Edisi revisi). Refika Aditama.
- Pintrich, P. R. (2016). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95(4), 667–686.

- Pintrich, P. R., & De Groot, E. V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom academic performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33–40.
- Prayitno, & Amti, E. (2015). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta.
- Purwanta, E. (2019). Keefektifan teknik role play dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP Negeri di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 12–22.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Santrock, J. W. (2018). *Adolescence* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Winkel, W. S. (2012). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan* (Edisi revisi). Media Abadi.
- Yalom, I. D., & Leszcz, M. (2020). *The theory and practice of group psychotherapy* (6th ed.). Basic Books.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2011). *Handbook of self-regulation of learning and performance*. Routledge.