

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**

OLEH

MARIA IMAKULATA SETIA

NIM : 11116006

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**




**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan tanggal 03 Februari 2023

Oleh

Pembimbing I



P. Dr. Stefanus Lio, SVD, MA

NIDN: 0826127301

Pembimbing II

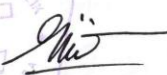



Dra. Maria Erlinda, M.Pd

NIDN: 0815056602

Mengetahui,

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling


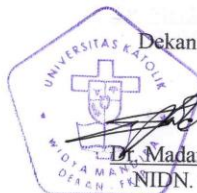



Dra. Maria Erlinda, M.Pd.

NIDN: 0815056602

Mengesahkan,

Dekan FKIP Unwira

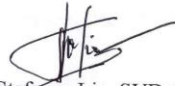



Dr. Madar Aleksius, M.Ed

NIDN. 0829076201

Skripsi ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan panitia penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Bimbingan dan Konseling, dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata 1 pada tanggal 1 November 2022.

Panitia penguji




P. Dr. Stefanus Lio, SVD, MA.
NIDN: 0826127301

Ketua




Dra. Maria Erlinda, M.Pd.
NIDN: 0815056602

Sekretaris



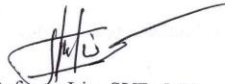
Dra. Dhiu Margaretha, M.Pd.
NIDN: 0822066201

Penguji I



Dra. Rosa M. Bator, M.Pd.
NIDN: 0807056401

Penguji II



P. Dr. Stefanus Lio, SVD, MA.
NIDN: 0826127301

Penguji III

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Tidak masalah jika kamu berjalan tidak cepat, asalkan kamu tidak pernah berhenti berusaha (Refleksi pribadi).

Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta (Bapak Antonius Ben dan mama Maria Elmi)
2. Kakak adik tersayang (Yos, Yosep, Timo)
3. Alma materku tercinta Universitas Katolik Widya Mandira.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, bimbingan dan tuntunan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa. Masalah yang ditelusuri dalam penelitian ini adalah : 1) Mengapa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat diterapkan untuk peningkatan motivasi belajar siswa? 2) Bagaimana prosedur penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa? 3) Apakah penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan motivasi belajar siswa?

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) alasan perlunya penerapan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa, 2) prosedur penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa, 3) efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa.

Proses penelitian ini tidak terlepas dari dukungan bimbingan bantuan, saran, dan masukan dari berbagai pihak, oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Madar Aleksius, M. Ed selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Widya Mandira Kupang yang telah memfasilitasi peneliti dengan penyelesaian skripsi ini
2. Dra. Maria Erlinda, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan motivasi dan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Yohanes Demon, M.Si. sebagai dosen pembimbing I dan Dra. Maria Erlinda, M.Pd sebagai pembimbing II yang selalu melalukan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan memberikan masukan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Pater, Bruder, Bapak dan Ibu dosen pada Program Studi Bimbingan dan Konseling yang dengan tulus mengajarkan ilmu pengetahuan sehingga berguna bagi penelitian ini.
5. Keluarga tercinta, bapak Antonius Ben, mama Maria Elmi, kakak Yos, Yosep, dan Timo, serta semua keluarga besar yang telah memberikan dukungan lewat doa, materi dan moril sejak awal kuliah sampai saat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan pada program studi Bimbingan dan Konseling angkatan 2016 yang telah memberi motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca demi penyempurnaan skripsi ini.

Kupang, November 2022

Peneliti

Efektivitas Penerapan Teknik Role Playing Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

ABSTRAK

Oleh : Maria Imakulata Setia

Masalah yang dikaji yaitu 1) Mengapa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat diterapkan untuk peningkatan motivasi belajar siswa? 2) Bagaimana prosedur Penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa? 3) Apakah penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan motivasi belajar siswa? Tujuannya adalah untuk mengetahui: 1) alasan penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa. 2) prosedur penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa.

3) efektifitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan motivasi belajar siswa. Metode kajian yang digunakan adalah studi kepustakaan. Objek kajian berupa 1) teknik *role playing* 2) bimbingan kelompok dan 3). motivasi belajar siswa. Sumber data yang digunakan adalah sumber data sekunder. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa teknik *role playing* adalah teknik yang tepat digunakan untuk peningkatan motivasi belajar siswa, karena teknik *role playing* membantu siswa memperkuat keterampilan dan memberikan pengarahan untuk bertanggung jawab terhadap tingkah lakunya. Teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dilaksanakan dalam empat tahap yaitu: tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dengan langkah-langkah terdiri dari pemanasan, memilih partisipan, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, bagi pengalaman dan kesimpulan. dan tahap pengakhiran. Teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan motivasi belajar siswa yang terbukti dari artikel hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik skripsi ini. Berdasarkan hasil kajian skripsi ini, maka peneliti memberi saran kepada 1) guru bimbingan dan konseling: diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan dalam penggunaan *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, 2). Peneliti diharapkan untuk lebih memahami dan terampil dalam menerapkan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci; Model Bimbingan Kelompok, Motivasi Belajar, Teknik Role Playing

ABSTRACT

Thesis title: the effectiveness of implementing role playing techniques through group guidance to increase student motivation. The problem studied is

1) Why can the role playing technique through group guidance be applied to increase student motivation? 2) What is the procedure for implementing role playing techniques through group guidance to increase student motivation? 3) Is the application of role playing techniques through group guidance effective for increasing student motivation? The aim is to find out: 1) the reasons for applying the role playing technique through group guidance to increase student learning motivation. 2) the procedure for applying the role playing technique through group guidance to increase student motivation.

3) the effectiveness of the application of role playing techniques through group guidance to increase student motivation. The study method used is library research. The objects of study are 1) role playing techniques 2) group guidance and 3). student's motivation to study. The data source used is a secondary data source. The type of data used is qualitative data.

The results of the study show that the role playing technique is the right technique to use to increase student learning motivation, because the role playing technique helps students strengthen skills and provides direction to be responsible for their behavior. The role playing technique through group guidance is carried out in four stages, namely: formation, transitional stage, activity stage, with steps consisting of warming up, choosing participants, preparing observers, setting the stage, playing roles, discussion and evaluation, re-role playing, second discussion and evaluation, for experiences and conclusions. and the ending stage. The role playing technique through group guidance is effective for increasing student learning motivation as evidenced by the results of previous research articles that are relevant to the topic of this thesis.

Based on the results of this thesis study, the researcher gives advice to 1) guidance and counseling teachers: it is expected to improve skills in using role playing to increase student motivation, 2). Researchers are expected to be more understanding and skilled in applying role playing techniques through group guidance to increase student motivation.

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTARiv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISIix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN TEORETIS	7
A. Teknik Role Playing.....	7
B. Bimbingan kelompok	13
C. Motivasi Belajar Siswa.....	23
D. Hasil Kajian Relevan.....	26
BAB III METODE KAJIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Metode Kajian.....	33
B. Objek Kajian	33
C. Sumber Data.....	33
D. Jenis Data	34
E. Pembahasan Masalah.....	35
BAB IV PENUTUP	45
A. Simpulan	45
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Abstrak Artikel Hasil Penelitian oleh Hastiani (2016) tentang Bimbingan Kelompok melalui *Role Playing* untuk Motivasi belajar Mahasiswa BK Angkatan 2015-2016 IKIP PGRI Pontianak.
- Lampiran 2 : Abstrak Artikel Hasil Penelitian oleh Muhamad Baihaki (2020) tentang Efektifitas Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MTs Mambaul Ulum Batu Gungsing.
- Lampiran 3 : Abstrak Artikel Hasil Penelitian oleh Sriatun (2016) tentang Efektifitas Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi di SMK Pelayaran Hang Tuah Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.