

PENGGUNAAN 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.