

ABSTRAK

Penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik *Role Play* untuk Meningkatkan Motivasi prestasi Siswa Kelas X di SMK Veteran 1 Tulungagung” yang ditulis oleh Wisnu Agung Nugroho Nim (126306211044) dari dosen pembimbing Sri Ajeng Kusumaningrum, M.Pd.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Play*, Motivasi Berprestasi, SMK Veteran 1 Tulungagung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan menerapkan teknik *role play* untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa. penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya gejala yang dihadapi oleh siswa kelas X SMK Veteran 1 Tulungagung. yang mana siswa kelas X mengalami beberapa gejala seperti kecenderungan menghindari tugas yang menantang, cenderung lebih cepat menyerah ketika dihadapkan dengan sebuah tantangan, kurangnya aktif pada pembelajaran baik formal maupun ekstrakurikuler. Hal ini lebih banyak dialami daripada kelas XI dan XII. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif bersifat eksperimen dengan menerapkan *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dari penelitian ini adalah 15 siswa yang kategori motivasi berprestasi rendah yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. penggunaan instrumen menggunakan skala motivasi berprestasi dengan indikator *choice*, *Persistence* dan *effort* dengan tujuan mengukur sebuah perbandingan sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian ini menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* untuk dijadikan intervensi, yang mana kegiatan ini menjadi faktor penting dalam

meningkatkan motivasi berprestasi. hasil setelah intervensi menunjukan bahwa siswa cenderung aktif dalam mengikuti pembelajaran, memilih kegiatan yang produktif sesuai dengan minat dan keterampilan, menunjukan ketahanan diri ketika dihadapkan dengan tugas dan memiliki usaha baik secara kognitif maupun fisik. hal ini diperkuat dengan hasil analisis melalui uji alternatif yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Dari hasil uji tersebut menunjukan bahwa nilai *sig* <0,017 dan N-Gain pada Ngain_Skor mendapatkan 0,7118 yang berarti memiliki kategori tinggi. Sedangkan, pada Ngain_persentase mendapatkan 106,0636 yang berarti efektif.. Maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* mampu meningkatkan motivasi berprestasi pada siswa kelas X SMK Veteran 1 Tulungagung.

ABSTRACT

The research, entitled 'The Effectiveness of Group Guidance Using Role-Play Techniques to Increase the Achievement Motivation of Class X Students at Veteran 1 Tulungagung Vocational School', was conducted by Wisnu Agung Nugroho (Nim 126306211044) under the supervision of Sri Ajeng Kusumaningrum, M.Pd.

Keywords: Group Guidance, Role Play Technique, Achievement Motivation, SMK Veteran 1 Tulungagung.

This study aims to determine the effectiveness of group counseling services using role-playing techniques to improve student achievement motivation. This study was motivated by the symptoms experienced by students in the 10th grade at SMK Veteran 1 Tulungagung. These students exhibit several symptoms, such as a tendency to avoid challenging tasks, a tendency to give up quickly when faced with a challenge, and a lack of participation in both formal and extracurricular learning activities. These issues are more prevalent among tenth graders than eleventh and twelfth graders. Furthermore, this study employs a quantitative experimental method using a One Group Pretest-Posttest Design. The sample for this study consisted of 15 students categorized as having low achievement motivation, selected through purposive sampling. The instrument used was an achievement motivation scale with indicators of choice, persistence, and effort, aimed at measuring a comparison before and after the intervention. This study utilized group counseling services with role-playing techniques as the intervention, which played a crucial role in enhancing achievement motivation. The results after the intervention showed that students tended to be more active in

participating in learning, choosing productive activities according to their interests and skills, demonstrating resilience when faced with tasks, and making good efforts both cognitively and physically. This was reinforced by the results of the analysis through an alternative test, namely the Wilcoxon Signed Rank Test. The test results showed that the sig value was <0.017 and the N-Gain for Ngain_Score was 0.7118, indicating a high category. Meanwhile, Ngain_persentase obtained a value of 106.0636, indicating effectiveness. Therefore, it can be concluded that group counseling services using role-play techniques can enhance academic motivation among 10th-grade students at SMK Veteran 1 Tulungagung.

الملخص

فعالية الإرشاد الجماعي باستخدام تقنيات لعب الأدوار لزيادة تحفيز الإنجاز ”هذا البحث بعنوان من إعداد ويسنو أجونج “ لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة تولونجاجونج المهنية المخضرم ١ (١٢٦٣٠٦٢١١٠٤٤) من المشرف سري أجينج كوسومانينجروم، ماجستير في نوجروهو نيم الطب.

الكلمات المفتاحية : التوجيه الجماعي، تقنية لعب الأدوار، التحفيز على التحصيل العلمي، مدرسة ثانوية مهنية فيتيران ١ تولونغاونغ

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة فعالية خدمات الإرشاد الجماعي من خلال تطبيق تقنية لعب الأدوار لتحسين دافعية الطلاب لتحقيق الإنجازات. تأتي هذه الدراسة على خلفية ظهور بعض الأعراض التي يعاني منها حيث يعاني طلاب الصف .مدرسة ثانوية مهنية فيتيران ١ تولونغاونغ طلاب الصف العاشر في مدرسة العاشر من بعض الأعراض مثل الميل إلى تجنب المهام الصعبة، والميل إلى الاستسلام بسرعة عند مواجهة التحديات، وقلة النشاط في التعلم سواء كان رسميًا أو خارج المنهج. هذه الظواهر أكثر شيوعًا في الصف العاشر مقارنة بالصفين الحادي عشر والثاني عشر. علاوة على ذلك، تستخدم هذه الدراسة طريقة كمية تجريبية من خلال تطبيق تصميم اختبار واحد قبل وبعد. عينة الدراسة هي ١٥ طالبًا من فئة الطلاب ذوي الدافع المنخفض لتحقيق الإنجازات، تم اختيارهم من خلال تقنية العينة الموجهة. تم استخدام مقياس الدافع لتحقيق الإنجازات مع مؤشرات الاختيار والمثابرة والجهد بهدف قياس المقارنة قبل وبعد التدخل. استخدمت الدراسة خدمة التوجيه الجماعي باستخدام تقنية لعب الأدوار كوسيلة للتدخل، حيث كانت هذه النشاطات عاملاً مهماً في زيادة الدافع لتحقيق الإنجازات. أظهرت النتائج بعد التدخل أن الطلاب أصبحوا أكثر نشاطاً في متابعة التعلم، واختاروا أنشطة منتجة تتناسب مع اهتماماتهم ومهاراتهم، وأظهروا مثابرة عند مواجهة المهام، وبذلوا جهداً جيداً على الصعيدين المعرفي والبدني. وقد تعززت هذه النتائج من خلال تحليل النتائج سيغ > من نتائج الاختبار، تبين أن قيمة ويلكوسون سايند رانك ليست باستخدام اختبار بديل وهو اختبار غاين_سكور حصلت على ٠,٧١١٨، مما يعني أنها تتدرج في فئة عالية. بينما ٠,٠١٧ دان إن-غاينفي غاين_فرستاسي على ١٠٦,٠٦٣٦، مما يعني أنه فعال. وبالتالي، يمكن استنتاج أن خدمة التوجيه حصل

الجماعي باستخدام تقنية لعب الأدوار قادرة على تحسين الدافع لتحقيق الإنجاز لدى طلاب الصف العاشر في

مدرسة ثانوية مهنية فينتيران ١ تولونغاغونغ