



KOPENDIK: Jurnal Ilmiah Konseling Pendidikan

Vol. 5, No. 1, Maret 2026, Hal. 43-52

E-ISSN: 2829-3045

Available online at online-journal.unja.ac.id/kopendik

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

THE EFFECT OF GROUP GUIDANCE WITH *ROLE PLAYING* TECHNIQUES ON INCREASING STUDENT LEARNING MOTIVATION

Dimas Dimas¹, Muhammad Ferdiansyah² Yulianti Yulianti³

¹(Bimbingan dan Konseling, FKIP, Nama Universitas Jambi, Indonesia)

²(Bimbingan dan Konseling, FKIP, Nama Universitas Jambi, Indonesia)

³(Bimbingan dan Konseling, FKIP, Nama Universitas Jambi, Indonesia)

[^1dimasunja26@gmail.com](mailto:dimasunja26@gmail.com) [^2ferdimuhammad34@unja.ac.id](mailto:ferdimuhammad34@unja.ac.id) [^3yulianti@unja.ac.id](mailto:yulianti@unja.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi. Rendahnya motivasi belajar siswa masih ditemukan, ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, disiplin belajar, dan dorongan berprestasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa kelas XI F9 yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar sebanyak 25 item, Menggunakan skala likert dan dianalisis menggunakan SPSS 27. Hasil instrument test pada pre-test awal memperoleh skor 71,6 termasuk dalam kategori sedang dengan rentang skor 50-66, pada post-test meningkat menjadi 100,9 termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan rentang skor 84-100.

Kata Kunci; *Layanan Bimbingan Kelompok, Role Playing, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to determine the effect of group guidance services with role playing techniques on increasing student learning motivation at SMA Negeri 4 Jambi City. Low student learning motivation is still found, characterized by a lack of active participation, learning discipline, and achievement motivation. This study uses a quantitative approach with a one group pretest-posttest experimental design. The research subjects were 10 students of class XI F9 who were selected by purposive sampling. Data were collected using a 25-item learning motivation questionnaire, using a Likert scale and analyzed using SPSS 27. The results of the instrument test in the initial pre-test obtained a score of 71.6, included in the moderate category with a score range of 50-66, in the post-test increased to 100.9, included in the very high category with a score range of 84-100.

Keywords; *Group Guidance Services, Role Playing, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai kebutuhan dasar manusia yang berlangsung sepanjang hidup, berkontribusi pada pengembangan karakter pribadi serta perluasan pengetahuan. Aspek vital dari eksistensi manusia adalah pendidikan (Fauziah dalam Yulianti dkk., 2023). Siswa termotivasi untuk tumbuh dan mencapai potensi penuh mereka melalui pendidikan. Akibatnya, upaya signifikan diperlukan untuk menjamin bahwa proses pendidikan berfungsi secara efisien dan optimal. Menurut Nugraha (2018), Ananda (2018), Syaparuddin (2020) dalam Safitri (2024), dan lainnya, proses pendidikan di sekolah idealnya harus menarik, memotivasi, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan

merupakan kebutuhan dasar manusia yang berlangsung sepanjang hayat dan berperan penting dalam mengembangkan potensi individu baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pendidikan formal, keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi belajar siswa (Emda, 2020; Yogi et al., 2024). Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, disiplin, dan berprestasi (Cahyono et al., 2022).

Yulianti et al.,(2023) proses belajar adalah cara untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Melalui belajar, individu akan mengalami berbagai perubahan dalam diri mereka, namun dalam prakteknya proses belajar di sekolah tidak sepenuhnya berjalan seperti yang diharapkan, masih ada siswa yang menunjukkan kurangnya motivasi dalam belajar, terlihat dari sikap pasif mereka dikelas, perhatian yang rendah terhadap pelajaran. Partisipasi yang minim dalam kegiatan belajar serta kurangnya dorongan untuk mencapai prestasi terbaik, motivasi belajar yang rendah ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan menghalangi pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan, (Mulia et al., 2023).

Pergeseran energi individu yang termanifestasi sebagai keinginan untuk mencapai tujuan tertentu dikenal sebagai motivasi. Menurut Astuti et al, (2021), motivasi mendorong orang untuk berupaya mencapai hasil belajar terbaik dengan mendorong mereka untuk melakukan usaha dan reaksi guna memenuhi kebutuhan mereka akan prestasi dalam hidup. Peningkatan antusiasme siswa untuk belajar selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi. Fenomena rendahnya motivasi belajar masih sering ditemukan di sekolah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Sari & Nugroho, 2021). Guru harus memahami motivasi siswa untuk belajar agar dapat merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Sementara itu, motivasi belajar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong keterlibatan aktif, memastikan bahwa proses pengajaran dan pembelajaran berhasil, menyenangkan, dan sepenuhnya sadar (Arianti, 2018). Dengan demikian, motivasi merupakan prasyarat utama dalam proses belajar., karena siswa yang Proses belajar yang berlangsung tanpa adanya motivasi atau dengan tingkat motivasi yang rendah cenderung tidak menghasilkan capaian belajar yang optimal. (Suharni, 2021).

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri individu yang menimbulkan semangat untuk melakukan kegiatan belajar serta mencapai tujuan tertentu. Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki tingkat partisipasi yang lebih baik, disiplin yang tinggi, serta prestasi akademik yang lebih optimal dibandingkan siswa dengan motivasi rendah (Sardiman, 2021; Cahyono et al., 2022; Deci & Ryan, 2020). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang fokus, serta tidak memiliki dorongan

untuk berprestasi (Mulia et al., 2023).

Semangat belajar adalah salah satu elemen penting yang dapat memengaruhi prestasi siswa. Dalam konteks ini, semangat tersebut mendorong perilaku siswa untuk belajar atau bekerja dengan inisiatif, kreatif, dan terfokus. Siswa yang memiliki semangat belajar yang kuat akan berupaya terus-menerus untuk memperbaiki diri dan ingin dianggap sebagai siswa yang sukses dalam komunitasnya, (Maulana & Haniatur Rohmah, 2023).

Salah satu teknik untuk membantu individu dalam interaksi kelompok adalah melalui bimbingan kelompok. Dinamika kelompok digunakan dalam prosedur ini untuk mendapatkan data yang relevan. Dengan cara ini, orang dapat mempersiapkan diri dan membuat pilihan yang bijak. Mereka juga akan belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar mereka. Hal ini mendorong pengembangan perilaku yang sukses dan perubahan pola pikir. Mereka dapat mengembangkan diri dengan lebih baik dengan cara ini. (Mustakim & Astuti, 2021).

Bimbingan kelompok adalah salah satu pendekatan bimbingan dan konseling, menurut Damayanti (2012) dalam Nurfajarni (2022). Metode ini melibatkan seorang mentor atau konselor yang membantu anak-anak melalui kegiatan kelompok. Tujuannya adalah mencegah potensi masalah bagi siswa. Aisyah (2017) menyatakan bahwa bimbingan kelompok, yang diberikan oleh mentor atau konselor secara kooperatif untuk membantu siswa menghindari potensi masalah, merupakan layanan yang bermanfaat bagi siswa.

Bimbingan kelompok, menurut Prayitno (1995: 178) dalam Erlangga (2017), adalah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang melalui interaksi tim. Ini menyiratkan bahwa setiap orang yang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dapat berinteraksi satu sama lain, bertukar ide, bereaksi, menawarkan saran, dan sebagainya. Setiap percakapan bermanfaat bagi semua orang yang terlibat maupun orang lain. Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui dinamika kelompok (Nurfajarni, 2022; Maulana et al., 2023). Yulianti et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan layanan bimbingan kelompok dapat bermanfaat bagi pertumbuhan siswa baik dalam kehidupan sosial maupun akademik mereka.

Salah satu strategi untuk meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar adalah dengan menggunakan kegiatan bermain peran. "Bermain" mengacu pada bermain, dan "peran" sebenarnya berarti peran. Salah satu jenis pembelajaran berbasis pengalaman adalah bermain peran. Teknik role playing memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar (Baihaki, 2020; Putri & Handayani, 2021). Menurut (Elizabeth & Astitin 2022) dalam Anggraini (2025),

bermain peran adalah cara yang tepat untuk membantu siswa meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru bimbingan dan konseling bersama wali kelas di SMA Negeri 4 Kota Jambi, terdapat 10 siswa dengan indikator motivasi belajar rendah pada siswa. indikator tersebut terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, rendahnya kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas, serta sikap pasif selama kegiatan belajar berlangsung. selain itu, berdasarkan data absensi kehadiran, diketahui bahwa sebagian siswa menunjukkan perilaku tidak disiplin dalam mengikuti pembelajaran, seperti sering tidak hadir saat jam pelajaran, keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung. selain itu, pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa kerap merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran, belum memahami materi yang disampaikan, dan cenderung pasif karena enggan mengajukan pertanyaan. dalam proses pembelajaran di kelas, beberapa siswa juga terlihat mengganggu teman sebaya dan lebih memilih berbincang dengan teman tanpa merasa dirugikan ketika tidak mengikuti pelajaran. di samping itu, siswa menunjukkan rendahnya inisiatif dalam mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta guru wali kelas di SMA Negeri 4 Kota Jambi menguatkan kesimpulan ini.

Jika guru bimbingan dan konseling serta pengawasan terbaik di lingkungan sekolah tidak bertindak cepat untuk mengatasi masalah ini, kegagalan belajar dan hasil belajar yang kurang ideal dapat terjadi. Guru bimbingan dan konseling membantu memberikan stimulus motivasi melalui berbagai metode, seperti ceramah, layanan di kelas, dan konseling satu lawan satu. Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa adalah bimbingan kelompok yang menggunakan taktik bermain peran.

Jika guru bimbingan dan konseling serta administrator sekolah tidak mengambil tindakan cepat untuk mengatasi fenomena ini, kegagalan belajar dan hasil belajar yang kurang ideal dapat terjadi. Melalui ceramah, pelatihan di kelas, dan konseling satu lawan satu, guru bimbingan dan konseling dapat menawarkan bantuan. Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa adalah penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok.

Dengan menggunakan taktik bermain peran dan pendekatan pendampingan kelompok, siswa dapat meningkatkan pengembangan diri internal mereka melalui cerita yang mereka temui dan karakter yang mereka perankan. Siswa akan belajar bagaimana berpikir, bertindak, merencanakan, mengatur diri sendiri, memecahkan masalah, dan membuat keputusan seperti karakter ketika mereka memerankan karakter dan mengikuti alur cerita. Mengingat hal ini, para peneliti dalam studi ini memutuskan untuk menggunakan strategi bermain peran untuk supervisi kelompok. Tujuannya adalah untuk

menunjukkan bagaimana pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru bimbingan dan konseling juga memasukkan sudut pandang dan emosi mereka dalam proses bermain peran untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Motivasi adalah argumen paling populer mengapa hampir semua tugas sulit berhasil atau gagal. Selain itu, hampir semua ahli sepakat bahwa fokus teori motivasi adalah pada faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu dan arah perilaku tersebut. Selain itu, dorongan individu untuk berpartisipasi dalam aktivitas tertentu ditentukan oleh kebutuhan mendasar mereka (Idham, 2017; Yogi, 2024).

Layanan bimbingan dan konseling diperlukan untuk mendukung anak-anak yang kurang motivasi belajar. Layanan ini dapat mencakup konseling kelompok dengan tujuan meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal, memahami situasi dan lingkungan sekitar, serta menciptakan perilaku dan aktivitas spesifik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk membuat siswa senang dan mendorong partisipasi aktif, layanan bimbingan kelompok harus ditawarkan dengan cara yang menarik. Teknik bermain peran adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 4 di Kota Jambi.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain pra-eksperimental (*pre-experimental design*), yaitu desain *one group pretest-posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat dengan cara membandingkan hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Menurut Sutja et al. (2017) dan Arifin (2011), desain pra-eksperimental merupakan penelitian yang dilakukan tanpa melibatkan kelompok kontrol atau pembanding, sehingga hanya menggunakan satu kelompok subjek penelitian. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Ardiansyah et al. (2023) yang menyatakan bahwa desain *one group pretest-posttest* bertujuan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *pre-experimental design* melalui pendekatan *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI F9 SMA Negeri 4 Kota Jambi yang berjumlah 10 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, di mana subjek dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert. Data yang diperoleh dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu analisis deskriptif

untuk melihat kategori skor *pretest* dan *posttest*, dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* (uji t berpasangan) dengan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 27 untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

PEMBAHASAN

Sepuluh responden masing-masing membentuk jumlah data (N) dalam *pretest* dan *posttest*, menurut hasil analisis. Motivasi belajar siswa memiliki nilai rata-rata (mean) *pretest* > 71,60 dengan standar deviasi 18,863 dan nilai rata-rata (mean) *posttest* > 100,90 dengan standar deviasi 3,281. Nilai data *pretest* (Asymp. Sig. 2-tailed) adalah > 0,200, sedangkan nilai data *posttest* adalah > 0,192, menurut hasil uji normalitas. Data motivasi belajar siswa memenuhi asumsi normalitas karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari sig 0,05, menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Hal ini memungkinkan untuk melanjutkan analisis data menggunakan uji statistik parametrik, khususnya uji t sampel berpasangan.

Tabel.1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pretest	Posttest
		Motivasi	Motivasi
		Belajar	Belajar
N		10	10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	71,6	100,9
	Std. Deviation	18,863	3,281
Most Extreme Differences	Absolute	0,148	0,219
	Positive	0,134	0,219
	Negative	-0,148	-0,139
Test Statistic		0,148	0,219
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.200 ^d
Monte Carlo Sig.		0,767	0,198

Sig. (2-tailed) ^e	99% Confidence Interval	Lower Bound	0,756	0,188
		Upper Bound	0,778	0,209

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan pre-test guna mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan. Adapun hasil distribusi data pre-test dan post-test motivasi belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel.2. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test Motivasi Belajar

No	PRE- TEST			POST- TEST		
	Kode Nama	Skor	Kategori	Kode Nama	Skor	Kategori
1	AF	82	Tinggi	AF	98	Sangat Tinggi
2	AA	65	Sedang	AA	103	Sangat Tinggi
3	SN	95	Sangat Tinggi	SN	98	Sangat Tinggi
4	KZ	49	Rendah	KZ	104	Sangat Tinggi
5	BB	70	Sedang	BB	97	Sangat Tinggi
6	RFK	91	Sangat Tinggi	RFK	105	Sangat Tinggi
7	RF	56	Rendah	RFK	99	Sangat Tinggi
8	SS	96	Sangat Tinggi	SS	100	Sangat Tinggi
9	CE	44	Rendah	CE	99	Sangat Tinggi
10	KN	68	Sedang	KN	106	Sangat Tinggi
Jumlah	716			1.009		
Mean	71,6			100,9		
Kategori	Sedang			Sangat Tinggi		

Dapat dilihat bahwa rata-rata skor pre-test 71,6 dengan kategori sedang dan post-test 100,9 dengan kategori tinggi pada motivasi belajar siswa sehingga terdapat perbedaan dimana pada hasil post-test sangat tinggi dibandingkan pre-test. Hal ini dapat disimpulkan bahwa angka rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan

setelah diberikan *treatment*.

Tabel.3. Hasil Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-29,300	19,460	6,154	-43,221	-15,379	-4,761	9	0,001

Uji T-test digunakan untuk mencari tau apakah ada perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum diberi *treatment* dan sesudah diberi *treatment*. Perbedaan rata-rata (mean difference) antara pretest dan posttest adalah -29,300, dengan simpangan baku > 19,460 dan kesalahan standar rata-rata > 6,154, menurut nilai T berpasangan yang diperoleh melalui analisis statistik menggunakan program IBM SPSS 27. Rentang nilai interval kepercayaan 95% adalah -43,221 hingga -15,379. Nilai T > -4,761 dengan derajat kebebasan (df) = 9 dan nilai signifikansi (sig, 2-tailed) > 0,001, menurut temuan uji hipotesis. Karena nilai signifikansi (sig. < α 0,05) menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran oleh layanan bimbingan dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Motivasi belajar siswa jelas meningkat setelah menerima perlakuan, sebagaimana dibuktikan oleh hasil post-test mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* (bermain peran) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Perlakuan diberikan sebanyak tiga kali dalam kurun waktu satu bulan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar siswa dari sebelum perlakuan (*pretest*) ke setelah perlakuan (*posttest*). Rata-rata skor *pretest* sebesar 71,6 yang berada pada kategori sedang, meningkat menjadi 100,9 pada *posttest* dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai *t hitung* sebesar -4,761 dengan nilai *t tabel* sebesar 1,833 pada taraf signifikansi 0,05 (df = 9). Karena nilai |*t hitung*| > *t tabel* dan nilai signifikansi ($p = 0,001 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian,

hipotesis penelitian diterima, yang berarti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok dapat menjadi alternatif yang efektif dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mampu melibatkan siswa secara aktif, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Ardiansyah, A., et al. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2).
- Arianti. (2018). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 12(1).
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Emda, A. (2020). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 8(2), 172–182.
- Anggraini, F. (2025). Layanan bimbingan kelompok teknik role playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Singojuruh (Disertasi doctoral tidak dipublikasikan). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Astuti, F.H & Mustakim, I. (2021). Keefektifan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling*. 6(1).
- Baihaki, M. (2020). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal BK Pendidikan Islam*, 1(2), 82–97.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. *Contemporary Educational Psychology*.
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1).
- Maulana, P., Aminullah, A., & Rohmah, D. H. (2023). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Ma'arif NU Kencong. *Journal of Education Counseling*, 3(1).
- Nurfajarni, M. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa SMP Negeri 8 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.4(6).
- Mulia, F. D., Rahman, K. A., & Rahmayanty, D. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1).
- Nurfajarni, dkk. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa SMP Negeri 8 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(6).
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: FIP

Universitas Negeri Padang.

- Putri, R. D., & Handayani, S. (2021). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 6(1), 45–52.
- Safitri D. F. F. (2024). Efektivitas Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Persuasif Kelas 4. *Jurnal BIONatural*, 11(1), 80–86.
- Sardiman. (2021). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, P., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2).
- Suharni. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 6(1).
- Sutja, Akmal, et al. (2017). *Penulisan Skripsi Untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Wrinting Revolution.
- Yulianti, et al. (2023). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak. *Journal Dharmas Education*. 6(2).
- Yogi, F. Popi, A. & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 2(3).