ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic Scholar, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.3477

EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMAN 2 PALEMBAYAN

The Effectiveness of Information Services Using Role-Playing Techniques to Increase Learning Motivation of Students at SMAN 2 Palembayan

Fagel Andeska & Dina Sukma
Universitas Negeri Padang
fagelandeska@gmail.com; sukmadina@fip.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 18, 2024	Jul 22, 2024	Jul 25, 2024	Jul 28, 2024

Abstract

Learning motivation is a very important factor in the learning process. High learning motivation can encourage students to undertake learning activities and will have an impact on student learning achievement. The study aims to look at the effectiveness of the implementation of information services with role-playing techniques to improve student learning motivation. This study uses a quantitative approach, with the kind of research Quasi Experiment project The Non Equivalent Control Group. As for the population in this study is the whole of students SMAN 2 Palembayan classes X and XI, sampling using purposive samplings, then sampled are classes XIF2 and XIF3. The technique used in the data collection is by spreading questionnaires in the form of motivational learning racket, further analysed using the comparison of the gain score table and the Mann U Whitney 2 Independent Sample Test. The results of this study show that the implementation of information services with role-playing techniques can improve student learning motivation.

Keywords : Learning Motivation; Information Sevices; Role Playing

Jurnal AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Motivasi Belajar adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Sedangkan motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan pelaksanaan layanan informasi dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatakan kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* rancangan *The Non Equivalent Control Group*. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu keseluruhan siswa SMAN 2 Palembayan kelas X dan XI, pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling,* kemudian didapakan sampel yaitu kelas XIF2 dan kelas XIF3. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menyebarkan kuesioner berupa angket motivasi belajar, selanjutnya dianalisis menggunakan perbandingan tabel *gain score* dan uji *Mann U Whitney 2 Independent Sample Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan informasi dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Motivasi Belajar; Layanan Informasi; *Role Playing*

PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah adanya motivasi siswa untuk belajar. Motivasi yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Motivasi sebagai proses didalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga prilaku setiap saat (Slavin, 1994). Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan tehadap intensitas dan arah perilaku seseorang.

Menurut Silalahi (2018) siswa memerlukan motivasi ketika melakukan kegiatan belajar agar kegiatan belajarnya menghasilkan hasil belajar yang memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Dorongan dalam belajar ini disebut dengan motivasi belajar, hal ini sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan dan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Motivasi sangat penting dalam belajar karena hasil kegiatan belajar ditentukan oleh motivasi siswa (Maryanto et al., 2013).

Motivasi adalah keinginan untuk mencapai sesuatu guna mencapai suatu tujuan yang berasal dari dalam diri seseorang (Durrotunnisa & Hanita, 2022). Upaya siswa dalam belajar dan berprestasi dibantu dengan motivasi, motivasi berfungsi untuk meningkatkan usaha siswa dalam belajar dan berprestasi (Ulandari et al., 2014). Motivasi yang baik adalah mampu mengembangkan aktivitas, inisiatif dan ketekunan siswa dalam belajar (Komsi et al., 2018).

Berdasarkan hasil penelitian Torma (2021) tentang hubungan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Pikulsart Vittaya School Yala, Selatan Thailand didapatkan hasil bahwa motivasi belajar siswa Vittaya School Thailand menunjukkan kategori sedang dengan persentase 67%, kategori tinggi hanya 10% dan 23% rendah. Hasil Penelitian Yuliani (2013) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa yang termasuk ke dalam kategori rendah sebanyak 39% sedangkan yang termasuk kategori tinggi 11% maka motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Kemudian Baddarudin (2015) menunjukkan 46% siswa memiliki motivasi yang tergolong rendah. Kemudian hasil penelitian Lilis, dkk. (2023) menunjukkan motivasi belajar siswa rendah yaitu dengan persentase 62,96% dan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan persentase 37,07%.

Adapun hasil penelitian Syahniar & Putri (2017) di SMA Negeri 1 Rambatan, Kabupaten Tanah Datar menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 31,25%. Selanjutnya pada kategori cukup tinggi dengan persentasi 60,09%. Kemudian pada kategori rendah dengan persentase 8,65%. Kemudian hasil penelitian Armalena & Surya Afdal (2021) menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Padang masih rendah yang dibuktikan dengan rendahnya hasil atau nilai belajar siswa.

Rimbarizki (2017) menjelaskan bahwa motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Amelia (2020) memaparkan bahwa motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan belajar siswa. Lemahnya motivasi belajar akan melemahkan prestasi belajar dan melemahnya kegiatan belajar. Adapun peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar memberikan dampak langsung pada diri, misalnya: Tidak antusias dalam belajar, lebih senang berada di luar kelas atau membolos, cepat merasa bosan, mengantuk dan pasif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa dampak motivasi belajar yang rendah dapat membuat perilaku siswa semakin memburuk sehingga dapat berdampak juga pada proses belajar seorang siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan layanan informasi. Dikarenakan dalam pelaksanaannya layanan informasi dapat diterapkan untuk

membantu meningkatkan keterampilan dalam belajar sehingga akan memotivasi siswa dalam belajar. Layanan informasi ditujukan agar siswa mendapat pemahaman tentang kehidupan sehari-hari yang membuat kehidupan efektif sehari-hari (Rahman dkk, 2023). Hal ini didukung oleh penelitian Mafidah, L (2013) menyatakan bahwa layanan informasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 3 Lamongan. Kemudian juga didukung oleh penelitian Ningsih, S (2021) yang menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui layanan informasi di MTs Negeri 3 Medan.

Layanan Informasi merupakan salah satu dari 10 layanan dalam Bimbingan dan Konseling. Layanan Informasi menyediakan kebutuhan individu yang sangat penting dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sekarang maupun kedepannya. Individu kemungkinan mengalami kendala atau masalah saat ingin mencoba menentukan keputusan atas sebuah pilihan. Siswa akan memahami tujuan dan manfaat melaksanakan kegiatan belajar jika diberikan informasi yang berkaitan dengan belajar (Oki dkk, 2013). Layanan informasi adalah salah satu layanan yang memberikan fasilitas kepada klien dengan memberikan berbagai informasi yang diminta atau yang dibutuhkan oleh klien sehingga dengan informasi yang diperoleh, klien dapat mengambil sikap tentang apa yang akan dilakukan ke depan (Syafaruddin dkk., 2019).

Layanan infomasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh konselor atau guru BK kepada seluruh siswa. Metode yang digunakan bervariasi serta fleksibel, idealnya dalam pelaksanaan layanan informasi dapat menggunakan berbagai metode agar pemahaman siswa terhadap materi layanan dapat dioptimalkan (Wahid, A. & Suhaili, N. 2024). Di dalam pelaksanaan layanan informasi agar menjadi tidak membosankan dan menyenangkan, guru dituntut menggunakan teknik atau metode yang sesuai, salah satu teknik yang dapat digunakan dalam memberikan layanan informasi yaitu dengan menggunakan teknik *role playing*. Siska (2011) menjelaskan *Role playing* merupakan kegiatan yang menyenangkan. *Role playing* merupakan pendekatan terapi *mindful* yang melibatkan percakapan kelompok tentang peran (Herlina, 2015). Santrock (2021) menjelaskan bahwa *role playing* dapat membantu mengatasi rasa kesal dan memungkinkan terapis mengevaluasi perselisihan dan cara penyelesaiannya. Dengan demikian, pendekatan *role playing* dapat memperluas wawasan sekaligus melibatkan siswa dalam mengembangkan kreaktivitasnya dengan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berperan aktif bersama imajinasi atau pengetahuan mereka. Karena siswa akan lebih memahami jika mereka sendiri

yang mengikuti proses pembelajaran, maka pengetahuan yang diperolehnya akan bertahan lebih lama dalam ingatannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Mahyuddin dkk (2022) terhadap peserta didik SDN 89 Uru pada masa new normal, disimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 89 Uru setelah diberi perlakuan dengan signifikansi pada kategori tinggi karena mereka memiliki skor rata-rata 84,65 dengan standar deviasi 7,03 dan skor ideal 200. Kemudian hasil penelitian Fitri, dkk (2016) menunjukkan hasil bahwa layanan informasi dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa kelas VII SMPN 3 Batu Sangkar, hal ini dapat dilihat pada hasil peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan teknik *role play* sebesar 129,9 sedangkan pada kelompok kontrol peningkatan skor rata-rata penyesuaian sosial siswa sebesar 106,22. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa layanan informasi dengan teknik *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial siswa dari pada layanan informasi dengan metode ceramah dan diskusi. Dari penelitian diatas dapat dijadikan pendukung bahwa layanan informasi dengan teknik *role playing* cukup baik untuk digunakan sebagai alternatif dalam mengentaskan permasalahan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* rancangan *the non-equivalent control group.* Adapun populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X dan XI SMAN 2 Palembayan, pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* dengan kriteria yakni siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah angket motivasi belajar yang dianalisis dengan perbandingan tabel pada *gain score* kemudian diuji menggunakan uji *Mann U Whitney 2 Independent Sample Test.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pretest* yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol pada penelitian ini menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan jumlah rata-rata 102,18 pada kelompok eksperimen dan jumlah rata-rata pada kelompok kontrol yakni 103,11. Dengan kelas XIF-3 sebagai kelompok eksperimen dan

kelas XIF-2 sebagai kelompok kontrol, penentuan kedua kelas ini sebagai sampel tentunya sudah melewati tahap *pretest* dengan menyebarkan instrument motivasi belajar.

Berdasarkan hal itu, maka selanjutnya diberikan layanan informasi dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menyajikan beberapa materi yakni pentingnya belajar, disiplin waktu, dan memotivasi diri dengan perencanaan masa depan. Dalam proses pelaksanaan layanan, siswa sangat antusias dan semangat dalam memainkan peran yang diperankan, siswa yang tidak ikut dalam permainan peran maka akan ditunjuk sebagai pengamat (*observer),* siswa yang menjadi pengamat menyimak permainan yang diperankan oleh temannya yang menjadi pemain peran, dan mereka sangat aktif dalam kegiatan evaluasi dan diskusi setelah permainan peran, serta dalam berbagi pengalaman siswa juga sangat aktif membagikan pengalamannya yang berkaitan dengan peran yang dimainkan.

Keefektifan Pelaksanaan Layanan Informasi dengan Teknik *Role Playing*

Hasil temuan dari *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *pretest* dan *posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Eksperimen						Kontrol			
Kategori	Interval	*f* (*pretest*)	%	*f* (*posttest*)	%	*f* (*pretest*)	%	*f* (*posttest*)	%
ST	≥131	0	0%	2	7%	0	0%	0	0%
T	106-130	10	37%	24	89%	11	41%	20	74%
S	81-105	16	59%	1	4%	16	59%	7	26%
R	56-80	1	4%	0	0%	0	0%	0	0%
SR	≤55	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total		27	100%	27	100%	27	100%	27	100%

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat pada kelompok eksperimen bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi dengan teknik *role playing*. Ini adalah peningkatan motivasi belajar yang signifikan, dimana kita dapat melihat data pada kelompok eksperimen saat diakukan *pretest* yakni terdapat 1 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, kemudian terdapat 16 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, dan 10 siswa memiliki motivasi

belajar tinggi. Setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen, dimana setelah dilakukan *posttest* terdapat 2 siswa yang memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi, kemudian 24 siswa memiliki motivasi belajar tinggi, dan terdapat 1 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang.

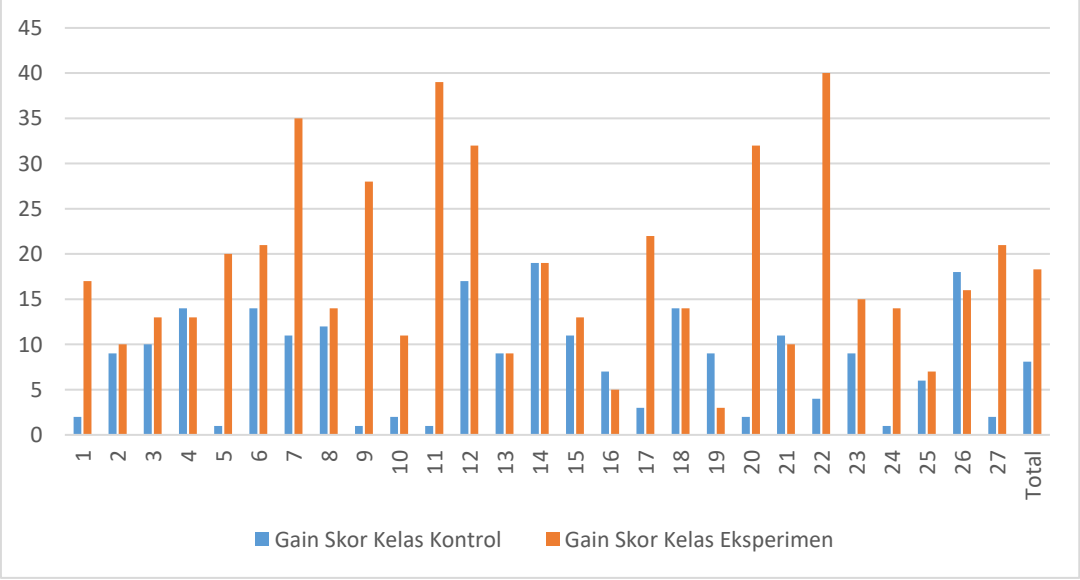
Adapun pada bagian kelompok kontrol dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi dengan metode ceramah. Dimana pada saat dilakukan *pretest,* terdapat 16 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, kemudian terdapat 11 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Setelah diberikan perlakuan pada kelompok kontrol, terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa, Ketika dilakukan *posttest,* terdapat 20 siswa memiliki motivasi belajar tinggi, dan 7 siswa memilki motivasi belajar sedang. Kita dapat menafsirkan bahwa kedua perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dari semula siswa berada pada kategori sedang kemudian meningkat menjadi kategori tinggi.

Tabel 2. *Gain Score* kelompok kontrol dan kelompok ekperimen

No	***Gain Score*** **Kelas Kontrol**	***Gain Score*** **Kelas Eksperimen**
1	2	17
2	9	10
3	10	13
4	14	13
5	1	20
6	14	21
7	11	35
8	12	14
9	1	28
10	2	11
11	1	39
12	17	32
13	9	9
14	19	19
15	11	13
16	7	5
17	3	22
18	14	14
19	9	3
20	2	32
21	11	10

No	*Gain Score* Kelas Kontrol	*Gain Score* Kelas Eksperimen
22	4	40
23	9	15
24	1	14
25	6	7
26	18	16
27	2	21
Total	8,11	18,3

Dari tabel 2 di atas dapat kita interpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *gain score* motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana pada kelompok kontrol terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 8,11. Sedangkan pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 18,3. Dari pemaparan data diatas kita dapat melihat bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen yakni layanan informasi dengan teknik *role play* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan lebih efektif dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berupa layanan informasi dengan metode ceramah.



Gambar 1. Perbandingan *gain score* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Dari gambar 1 diatas dapat dilihat perbandingan peningkatan *gain score* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada gambar dapat dilihat secara jelas bahwa peningkatan *gain score* motivasi belajar pada kelompok eksperimen jauh lebih signifikan dibandingkan peningkatan *gain score* pada kelompok kontrol.

Tabel 3. Perbandingan *Mean Ranks*

Ranks				
	Kelas	**N**	**Mean Rank**	**Sum of Ranks**
Gain skor	Kelas Eksperimen (role playing)	27	36.04	973.00
	Kelas Kontrol (Ceramah)	27	18.96	512.00
	Total	54		

Signifikansi dari kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 3, dengan *mean ranks* (skor rata-rata) kelompok eksperimen 36,04 sedangkan pada kelompok kontrol 18,96. Maka dari hasil pengolahan data tersebut dapat kita tafsirkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok ekperimen dapat menigkatkkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh skor yang didapatkan dari dua kelompok berbeda, pada tabel 12, dengan jumlah skor pada kelompok ekperimen 973,00 dan pada kelompok kontrol 512,00.

KESIMPULAN

Kondisi motivasi belajar siswa saat ini berada pada kategori tinggi. Hal ini kita lihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar siswa. Kondisi positif ini idealnya perlu untuk dipertahankan bahkan ditingkatkan menjadi lebih baik lagi. Upaya yang bisa dilakukan untuk mewujudkannya dapat dilakukan dengan pemberian layanan informasi, layanan penguasaan konten, layanan konseling individual, dan layanan bimbingan kelompok. Pada awalnya motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori sedang, kemudian diberikan layanan informasi dengan teknik *role play* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kondisi motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan dan dilaksanakan *posttest,* mengalami peningkatan dari yang awalnya motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang meningkat menjadi tinggi, baik itu pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Pemberian layanan informasi dengan teknik *role play* yang diberikan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa daripada kelompok kontrol yang menggunakan layanan informasi dengan metode ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, B. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal.* Padang: Abe Kreatifindo.

Afdal, S., & Armalena. (2021). Peningkatan motivasi belajar bagi siswa SMA Muhammadiyah 3 Padang. *Jurnal UMSB 1*(2).

Amelia, D. (2020). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia berbasis online di kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihat Kota Jambi. *Skripsi.* Universitas Islam Negeri.

Durrotunnisa, D., & Hanita, RN. (2022). Konseling Kelompok Teknik Reinforcement Positif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Broken Home. *Jurnal Basicedu,6*(1).

Fitri, Y, A., Firman, F., & Karneli, Y. (2016). Efektivitas Layanan Informasi dengan Pendekatan Role Playing untuk Meningkatkan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas VII SMPN 3 Batusangkar. *Jurnal Ilmiah Konseling, 2*(2).

Komsi, DN, Hambali, I., & Ramli, M. (2018). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Demokratis, Kontrol Diri, Konsep Diri Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Psikologi, Evaluasi, Dan Teknologi Dalam Penelitian Pendidikan,1*(1).

Lilis, W. D. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Whole Brain Teaching Pada Pembelajaran Ppkn SD. *JURNAL PACU PENDIDIKAN DASAR*, *3*(1).

Mafidah, L. (2013). Penerapan Layanan Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X-4 di SMA Negeri Lamongan. *Jurnal BK Unesa, 4*(1).

Mahyuddin, M, J., Fitriyanti, S., Yunus, S., Riska., & Yanti. (2022). Application of *Role Playing* Techniques to Increase Students` Learing Motivation in the New Normal Period. *Jurnal Basicedu. 6*(5)

Maryanto, L., Setyowani, N., & Mugiarso, H. (2013). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia: Teori Dan Aplikasi,2*(3).

Ningsih, S. (2021). Efektivitas Layanan Informasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa kelas IX MTs Negeri 3 Medan T.A 2019/2020. *Skripsi.* UMSU.

Oki, S. S., Syukur, Y., & Sukma, D. (2016). Peningkatan motivasi belajar anak asuh melalui layanan bimbingan kelompok di panti asuhan al-falah padang. *Konselor*, *2*(4).

Putri, B. N. D., & Syahniar. (2017). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Counseling Care, 1*(2).

Rahman, F. A., Nirwana, H., & Putriani, L. (2023). Hubungan dukungan sosial teman sebaya dengan kematangan emosi siswa sekolah menengah atas. *Counseling and Humanities Review*, *3*(1).

Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *Jurnal UNESA. 6*(2).

Santrock, JW. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Silalahi, W. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Play* Pada Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Swasta Xaverius Padang Sidimpuan. *Jurnal Pendidikan Sekolah Pgsd Fip Unimed, 8*(2).

Slavin, R.E. (1994). *Cooperative Learning : Theory, Research ang Practice. Englewood Cliff*. Prentice Hall.

Syafaruddin, Syarqawi, & Siahaan. (2019). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling : Telaah Konsep, Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.

Ulandari, KSS, Dibia, IK, & Sudana, DN (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Sd Kelas V Semester Ganjil Di Desa Buruan. *Mimbar Pgsd Undiksha,2*(1).

Wahid, A. & Suhaili, N. (2024). Efektivitas layanan informasi dengan format klasikal menggunakan metode small group discussion untuk meningkatkan self-efficacy akademik siswa SMA Negeri 10 Padang. *Arzusin: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar, 4*(2).

Yuliani, N. F. (2013). Hubungan Antara Lingkungan Sosial Dengan Motivasi Belajar Santri Di Pesantren Madinatul Ilmi Islamiyah. *Jurnal Spektrum Pendidikan Luar Sekolah, 1*(2).