

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Mahmuddah Dewi Edmawati¹, Tri Putri Octapia², M. Sofyan Wahyudi³

Universitas Veteran Bangun Nusantara^{1,2}, SMAN 1 Nguter³

e-mail: dewimahmuddah@gmail.com, triputrioctapia26@gmail.com,
sofyan.wahyudi73@gmail.com

Diterima: 25/09/2026; Direvisi: 06/10/2026; Diterbitkan: 17/10/2026

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter, ditemukan beberapa siswa yang terlihat kurang bersemangat, cenderung pasif, dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain *one-group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3-17, September 2026. Subjek penelitian berjumlah 8 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria telah mengikuti *pretest*, memperoleh skor motivasi belajar terendah, dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian layanan. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang terdiri atas 33 butir pernyataan dengan enam indikator motivasi belajar. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diberikan dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 1 × 45 menit. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 69,75 pada *pretest* menjadi 104,88 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 35,13 poin. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai $Z = -2,524$ dan *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,012* ($< 0,05$), dengan seluruh subjek mengalami peningkatan skor. Keterbatasan penelitian ini adalah jumlah subjek yang hanya terdiri atas 8 siswa dan tidak adanya kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar setelah pemberian layanan, sehingga teknik *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif layanan bimbingan dan konseling dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Role Playing, Motivasi Belajar Siswa*

ABSTRACT

Learning motivation is an important aspect in supporting students' engagement in the learning process. Based on initial observations of students in class X-7 at SMAN 1 Nguter, several students appeared less enthusiastic, tended to be passive, and had difficulty maintaining focus during learning activities. This study aimed to examine changes in students' learning motivation after receiving group guidance services using the *role playing* technique. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental method and a *one-group pretest-posttest* design. The research was conducted from September 3 to 17, 2026. The participants were 8 students selected through *purposive sampling* based on the criteria of having completed the *pretest*, obtained the lowest learning motivation scores, and being willing to participate in the entire series of services. The research instrument was a learning motivation questionnaire consisting of 33 items covering six indicators of learning motivation. Group guidance services using the *role playing* technique were provided in two sessions, each lasting 1 × 45 minutes.

The data were analyzed using descriptive statistics and the *Wilcoxon Signed-Rank Test*. The results showed an increase in the mean learning motivation score from 69.75 on the *pretest* to 104.88 on the *posttest*, with an increase of 35.13 points. The *Wilcoxon Signed-Rank Test* yielded $Z = -2.524$ and *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0.012 (< 0.05), with all participants showing increased scores. The main limitation of this study was the small sample size of only 8 students and the absence of a control group. The findings indicate a change in students' learning motivation following the intervention, suggesting that *role playing* can serve as an alternative guidance and counseling technique to support the improvement of students' learning motivation.

Keywords: *Group Guidance, Role Playing, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi memberikan dorongan kepada siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, mempertahankan usaha, dan mencapai tujuan yang diharapkan (Dierendonck et al., 2023; Wang, 2022). Dalam konteks akademik, motivasi memiliki hubungan positif dengan keterlibatan siswa, baik dalam bentuk perhatian, usaha, maupun keterlibatan emosional selama proses pembelajaran (Dierendonck et al., 2023; Wang, 2022). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung lebih bersedia mengikuti kegiatan pembelajaran, berusaha menyelesaikan tugas, dan mempertahankan usahanya ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat ditunjukkan melalui kurangnya semangat, perhatian, keterlibatan, dan dorongan dalam mengikuti pembelajaran (Valenzuela-Peñuñuri et al., 2024; Shao et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan kemauan siswa untuk mengikuti pembelajaran, tetapi juga dengan keberlanjutan usaha dalam mencapai tujuan akademik. Oleh karena itu, permasalahan motivasi belajar perlu mendapat perhatian, terutama ketika siswa menunjukkan kehilangan semangat, kurangnya kejelasan tujuan akademik, dan rendahnya kepercayaan diri yang dapat berkaitan dengan munculnya permasalahan motivasi belajar (Kharismaylinda et al., 2025).

Permasalahan motivasi belajar tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter. Beberapa siswa terlihat kurang bersemangat ketika mengikuti kegiatan, cenderung pasif, dan kurang fokus selama proses berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan belum optimal dan menjadi dasar untuk mengkaji lebih lanjut kondisi motivasi belajar mereka. Meskipun demikian, hasil observasi awal tersebut belum dapat digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar secara kuantitatif karena diperlukan pengukuran menggunakan instrumen yang sesuai. Dengan demikian, temuan observasi diposisikan sebagai identifikasi awal terhadap permasalahan yang membutuhkan perhatian melalui layanan bimbingan dan konseling. Layanan yang diberikan perlu diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan, tetapi juga untuk membangun dorongan internal, memperjelas tujuan belajar, serta memberikan pengalaman yang dapat membantu siswa memandang belajar sebagai proses yang bermakna.

Untuk memahami permasalahan tersebut secara lebih terarah, motivasi belajar perlu dilihat berdasarkan sejumlah indikator yang menggambarkan dorongan internal maupun eksternal siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Septiani dan Mellisa (2024) mengidentifikasi enam indikator motivasi belajar, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Keenam indikator tersebut juga digunakan oleh Meirani et al. (2024) dalam melihat kondisi motivasi

belajar siswa dengan menekankan pentingnya situasi pembelajaran yang mendukung. Keenam indikator tersebut memiliki keterkaitan dengan pengalaman yang dapat dibangun melalui aktivitas *role playing*. Pemeranan situasi belajar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan keinginan mencapai keberhasilan dan merespons tuntutan belajar, sedangkan proses menghadapi peran dan permasalahan dalam pemeranan dapat mengarahkan siswa untuk mengenali dorongan serta kebutuhan belajarnya. Penggambaran tujuan dan konsekuensi dari pilihan yang dilakukan dalam pemeranan juga dapat membantu siswa menghubungkan perilaku belajar dengan harapan dan cita-cita masa depan. Selain itu, umpan balik, apresiasi, interaksi antarpeserta, dan suasana pemeranan yang menarik dapat merepresentasikan aspek penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang mendukung. Dengan demikian, keenam indikator tersebut tidak diposisikan sebagai aspek yang berdiri sendiri, tetapi sebagai komponen motivasi yang dapat disentuh melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan reflektif.

Dalam konteks bimbingan dan konseling, salah satu layanan yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah bimbingan kelompok. Layanan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dan mengatasi permasalahan melalui dinamika kelompok. Interaksi antarpeserta memungkinkan siswa menyampaikan pendapat, berbagi pengalaman, memperoleh pemahaman, serta menemukan alternatif penyelesaian terhadap permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru atau konselor, tetapi juga belajar melalui pengalaman dan interaksi dengan anggota kelompok lainnya. Pelaksanaan bimbingan kelompok secara sistematis mencakup tahap pembentukan, transisi, kegiatan, dan pengakhiran yang memberikan kerangka agar proses kelompok berlangsung secara terarah (Ilhamuddin et al., 2024). Karakteristik tersebut relevan dengan kebutuhan peningkatan motivasi belajar karena dinamika kelompok dapat menjadi ruang bagi siswa untuk memperoleh pengalaman sosial, menerima umpan balik, mengungkapkan pandangan mengenai belajar, dan merefleksikan dorongan maupun hambatan yang mereka alami.

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok untuk menghadirkan pengalaman tersebut adalah *role playing*. Secara teoritis, *role playing* tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar melalui pemeranan situasi yang memungkinkan siswa menghubungkan perilaku, konsekuensi, tujuan, dan respons emosional secara lebih konkret. Ketika siswa memerankan suatu situasi, mereka tidak hanya menerima penjelasan mengenai perilaku yang diharapkan, tetapi mengalami secara langsung pilihan dan konsekuensi yang muncul dalam situasi tersebut. Pengalaman tersebut dapat memperkuat motivasi karena siswa memperoleh kesempatan untuk menghubungkan tindakan yang dilakukan dengan tujuan yang ingin dicapai, memperoleh umpan balik atas perilakunya, serta merefleksikan alasan dan kebutuhan yang mendasari tindakannya. Septiani et al. (2025) menjelaskan bahwa *role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami situasi secara langsung melalui proses yang aktif dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, Anisahria et al. (2025) menunjukkan bahwa pengalaman dalam pemeranan dapat membantu siswa menghadapi situasi sosial secara lebih aktif sehingga mendorong proses penghayatan dan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh. Dalam konteks bimbingan dan konseling, *role playing* memungkinkan siswa memahami suatu pengalaman melalui proses bermain peran sehingga mereka berperan sebagai pihak yang aktif, bukan sekadar penerima informasi (Sanjaya, 2022). Dengan adanya proses pemeranan, umpan balik, dan refleksi, pengalaman belajar yang diperoleh dapat diarahkan pada penguatan keinginan untuk berhasil, pemahaman terhadap kebutuhan belajar, orientasi terhadap tujuan masa depan, penerimaan penghargaan,

ketertarikan terhadap kegiatan belajar, serta pengalaman berada dalam lingkungan belajar yang mendukung. Hal tersebut memberikan dasar teoritis bahwa *role playing* berpotensi mendukung peningkatan motivasi belajar, bukan semata-mata karena siswa menjadi lebih aktif.

Potensi tersebut didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil positif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar melalui layanan bimbingan dan konseling. Mulia et al. (2023) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil serupa ditemukan oleh Salmawati et al. (2024) melalui penerapan konseling kelompok dengan teknik *role playing*, serta Juang et al. (2025) yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Joring et al. (2026) juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menunjukkan efektivitas *role playing* berdasarkan perubahan motivasi belajar secara umum, sementara keterkaitan antara aktivitas pemeranan dengan komponen atau indikator motivasi belajar belum secara khusus menjadi titik tekan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang untuk mengkaji bagaimana layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk menyentuh berbagai aspek motivasi belajar secara lebih terarah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji apakah motivasi belajar mengalami peningkatan setelah layanan diberikan, tetapi juga menempatkan enam indikator motivasi belajar sebagai landasan dalam merancang dan memahami pengalaman yang diberikan melalui layanan.

Research gap penelitian ini dengan demikian tidak semata-mata terletak pada perbedaan sekolah atau karakteristik subjek, tetapi pada upaya mengintegrasikan indikator motivasi belajar ke dalam pengalaman layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian terdahulu telah memberikan bukti bahwa *role playing* dapat berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar (Mulia et al., 2023; Salmawati et al., 2024; Juang et al., 2025; Joring et al., 2026), tetapi masih diperlukan penelitian yang menempatkan enam indikator motivasi belajar sebagai dasar untuk memahami sasaran perubahan dalam layanan. Penelitian ini berkontribusi dengan menguji penerapan layanan pada siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter yang berdasarkan identifikasi awal menunjukkan kurangnya semangat, kecenderungan pasif, dan kurangnya fokus dalam mengikuti kegiatan. Dalam konteks tersebut, *role playing* digunakan bukan hanya sebagai teknik untuk membuat kegiatan lebih aktif, melainkan sebagai pengalaman terstruktur yang memungkinkan siswa memerankan situasi belajar, berinteraksi, memperoleh umpan balik, dan melakukan refleksi terhadap perilaku serta pilihan yang berkaitan dengan proses belajar. Pelaksanaan layanan dalam dua kali pertemuan dengan durasi masing-masing 1 × 45 menit selanjutnya memberikan konteks empiris untuk menguji apakah pengalaman tersebut dapat diikuti oleh peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara kondisi yang diharapkan, yaitu siswa memiliki dorongan untuk belajar, terlibat aktif, memberikan perhatian, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan kondisi awal yang ditemukan pada sebagian siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter. Kesenjangan tersebut tidak hanya menunjukkan kebutuhan terhadap layanan yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga kebutuhan terhadap pengalaman yang dapat menyentuh berbagai sumber motivasi, mulai dari keinginan untuk berhasil, kebutuhan belajar, orientasi masa depan, penghargaan, ketertarikan terhadap kegiatan, hingga lingkungan belajar yang mendukung. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dipilih karena memungkinkan keenam aspek tersebut dihadirkan melalui pemeranan situasi, interaksi kelompok, umpan balik, dan refleksi yang berkaitan dengan pengalaman belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain *one-group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3-17, September 2026, dengan populasi siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter awal sebanyak 34 siswa yang mengikuti pengukuran awal (*pretest*) motivasi belajar. *Pretest* diberikan kepada seluruh siswa untuk memperoleh gambaran awal motivasi belajar sekaligus menjadi dasar dalam menentukan subjek penelitian. Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria siswa yang telah mengikuti *pretest*, memperoleh skor motivasi belajar terendah, dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 8 siswa sebagai subjek penelitian yang diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi belajar berbentuk skala Likert yang terdiri atas 33 butir pernyataan dan mencakup enam indikator, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Alternatif jawaban terdiri atas SS, S, TS, dan STS dengan skor 4–1 untuk pernyataan *favorable* dan 1–4 untuk pernyataan *unfavorable*. Instrumen awal yang terdiri atas 47 butir diuji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, dengan hasil 33 butir dinyatakan valid dengan koefisien korelasi sebesar 0,357–0,728, sedangkan 14 butir dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai 0,916 yang menunjukkan konsistensi internal instrumen yang sangat baik. Skor instrumen berada pada rentang 33–132, dengan *mean* ideal 82,5 dan standar deviasi ideal 16,5, sehingga kategori motivasi belajar terdiri atas sangat rendah (≤ 57), rendah (58–74), sedang (75–90), tinggi (91–107), dan sangat tinggi (≥ 108).

Prosedur penelitian terdiri atas tahap awal, pelaksanaan, dan akhir. Tahap awal dilakukan dengan memberikan *pretest* kepada seluruh siswa kelas X-7, kemudian 8 siswa dengan skor motivasi belajar terendah dipilih sebagai subjek penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebanyak dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 1×45 menit dan mencakup tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Pertemuan pertama membahas hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan melalui kegiatan *role playing*, diskusi, dan refleksi terhadap pengalaman pemeranan. Pertemuan kedua membahas penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif melalui pemeranan situasi belajar, diskusi, dan refleksi mengenai pengalaman siswa. Setelah seluruh layanan selesai diberikan, tahap akhir dilakukan dengan memberikan *posttest* kepada 8 subjek untuk memperoleh skor motivasi belajar setelah pemberian layanan.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai N, *range*, minimum, maksimum, *mean*, standar deviasi, dan kategori motivasi belajar berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis inferensial dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk mengetahui perbedaan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah pemberian layanan. Uji Wilcoxon dipilih karena penelitian menggunakan satu kelompok dengan dua pengukuran berpasangan, yaitu *pretest* dan

posttest, pada subjek yang sama dengan jumlah subjek sebanyak 8 siswa. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter. Data penelitian diperoleh dari hasil pengukuran motivasi belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian layanan kepada 8 siswa yang menjadi subjek penelitian. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai hasil pengukuran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Analisis meliputi jumlah subjek (N), nilai *range*, minimum, maksimum, rata-rata (*Mean*), dan standar deviasi.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

<i>Descriptive Statistics</i>						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Siswa	8	30	57	87	69,75	10,740
<i>Post-test</i> Motivasi Belajar Siswa	8	41	91	132	104,88	12,699
Valid N (listwise)	8					

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2026

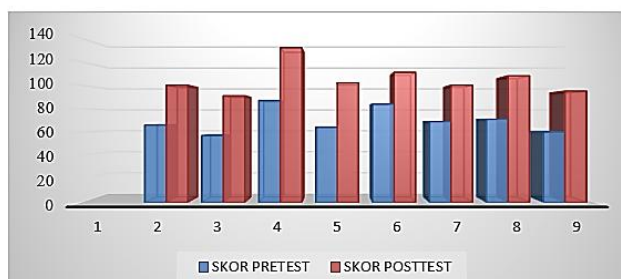
Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 69,75 pada *pre-test* menjadi 104,88 pada *post-test*. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 35,13 poin setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Selain peningkatan rata-rata, skor minimum juga meningkat dari 57 menjadi 91, sedangkan skor maksimum meningkat dari 87 menjadi 132. Perubahan skor setiap siswa selanjutnya disajikan pada Tabel 2 untuk menunjukkan besarnya peningkatan secara individual.

Tabel 2. Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Kode>Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1	ARP	66	Rendah	100	Tinggi
2	AAPA	57	Sangat Rendah	91	Tinggi
3	CSU	87	Sedang	132	Sangat Tinggi
4	DPP	64	Rendah	102	Tinggi
5	OAG	84	Sedang	111	Sangat Tinggi
6	RHHS	69	Rendah	100	Tinggi
7	TWS	71	Rendah	108	Sangat Tinggi
8	VF	60	Rendah	95	Tinggi

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 2, seluruh siswa menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar setelah pemberian layanan. Besarnya peningkatan individual berada pada rentang 27–45 poin dengan median perubahan sebesar 34,5 poin. Peningkatan terbesar terjadi pada siswa dengan kode CSU sebesar 45 poin, sedangkan peningkatan terkecil terjadi pada siswa dengan kode OAG sebesar 27 poin. Dari sisi kategori, kondisi awal terdiri atas 1 siswa dalam kategori sangat rendah, 5 siswa dalam kategori rendah, dan 2 siswa dalam kategori sedang. Setelah pemberian layanan, seluruh siswa berpindah ke kategori tinggi atau sangat tinggi, yaitu 5 siswa berada pada kategori tinggi dan 3 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Untuk memperoleh gambaran perubahan motivasi belajar secara visual, perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Gambar 1. Grafik menggunakan kode siswa pada sumbu horizontal sehingga perubahan skor setiap subjek dapat diidentifikasi secara langsung.



Gambar 1. Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2026

Gambar 1 memperlihatkan bahwa skor *post-test* seluruh siswa berada di atas skor *pre-test*. Pola tersebut menunjukkan bahwa peningkatan terjadi pada seluruh subjek penelitian dengan besar perubahan yang berbeda-beda sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2. Selanjutnya, analisis dilakukan berdasarkan enam indikator motivasi belajar untuk memperoleh gambaran perubahan pada aspek-aspek pembentuk motivasi belajar. Keenam indikator tersebut meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Hasil analisis per indikator disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Statistik	<i>Post-test – Pre-test</i>
<i>Negative Ranks</i>	0
<i>Positive Ranks</i>	8
<i>Ties</i>	0
<i>Z</i>	-2,524
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,012

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 3, perubahan skor terjadi pada enam indikator motivasi belajar setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak hanya terlihat pada skor total, tetapi

juga pada aspek-aspek yang membentuk motivasi belajar. Indikator dengan peningkatan terbesar adalah lingkungan belajar yang kondusif sebesar 63 poin, sedangkan indikator dengan peningkatan terkecil adalah hasrat dan keinginan untuk berhasil sebesar 26 poin. Temuan tersebut memberikan gambaran mengenai aspek motivasi belajar yang mengalami perubahan setelah pemberian layanan. Analisis inferensial selanjutnya dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah pemberian layanan. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Statistik	Post-test – Pre-test
Negative Ranks	0
Positive Ranks	8
Ties	0
Z	-2,524
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,012
Effect size (<i>r</i>)	0,892

Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 4, terdapat 8 *positive ranks*, tidak terdapat *negative ranks*, dan tidak terdapat *ties*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor motivasi belajar setelah pemberian layanan. Hasil *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai Z sebesar -2,524 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,012, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Nilai effect size sebesar 0,892 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut memiliki efek yang sangat besar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Secara deskriptif, rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 69,75 pada *pre-test* menjadi 104,88 pada *post-test*, dan seluruh delapan siswa mengalami peningkatan skor. Perubahan tersebut juga terlihat pada kategori motivasi belajar, yaitu kondisi awal yang terdiri atas satu siswa dalam kategori sangat rendah, lima siswa dalam kategori rendah, dan dua siswa dalam kategori sedang berubah menjadi lima siswa dalam kategori tinggi dan tiga siswa dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan tidak hanya terjadi pada skor rata-rata kelompok, tetapi juga tampak pada masing-masing siswa. Hasil tersebut sejalan dengan Mulia et al. (2023), Khasanah et al. (2025), Salmawati et al. (2024), Juang et al. (2025), dan Joring et al. (2026) yang melaporkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan *role playing* dalam layanan kelompok. Namun, temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan skor, tetapi juga memberikan gambaran mengenai bagaimana pengalaman yang diperoleh siswa selama layanan dapat berkaitan dengan perubahan motivasi belajar dalam konteks penelitian ini.

Perubahan tersebut dapat dipahami melalui rangkaian pengalaman yang berlangsung selama kegiatan *role playing*, yaitu mengalami situasi, memerankan perilaku, menerima respons, dan merefleksikan pengalaman. Pada tahap pemeranan, siswa tidak hanya mendengar penjelasan mengenai motivasi belajar, tetapi secara langsung menghadapi situasi yang

menggambarkan persoalan belajar yang dekat dengan kehidupan mereka. Keterlibatan tersebut memungkinkan siswa melihat konsekuensi dari suatu pilihan atau perilaku dalam situasi yang relatif aman karena berlangsung dalam konteks kelompok. Setelah pemeranan, diskusi dan refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan perilaku yang diperankan dengan pengalaman mereka sendiri, mengenali hambatan belajar, serta memikirkan alternatif perilaku yang dapat dilakukan. Dengan demikian, proses *role playing* dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai rangkaian pengalaman langsung, respons terhadap situasi, refleksi, pemaknaan terhadap pengalaman belajar, yang secara teoritis dapat mendukung terbentuknya dorongan untuk terlibat lebih baik dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan Auraa et al. (2023) yang menjelaskan bahwa *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi secara langsung, berinteraksi dengan orang lain, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman yang dijalani. Humpherys et al. (2022) juga menunjukkan bahwa *role play* sebagai bentuk *experiential learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang realistis dan menarik sehingga mendukung keterlibatan siswa.

Mekanisme tersebut berkaitan dengan enam indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini. Pada indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil, pemeranan situasi belajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat pentingnya usaha dan respons terhadap kesulitan. Pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar, siswa diarahkan untuk mengenali alasan dan kebutuhan yang membuat kegiatan belajar perlu dilakukan. Selanjutnya, harapan dan cita-cita masa depan dapat dikaitkan dengan pemahaman siswa mengenai hubungan antara perilaku belajar saat ini dan tujuan yang ingin dicapai. Pada indikator penghargaan dalam belajar, respons positif dan apresiasi yang muncul selama dinamika kelompok dapat memberikan pengalaman bahwa usaha dalam belajar memperoleh pengakuan. Kegiatan yang menarik dalam belajar memperoleh ruang melalui karakter *role playing* yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih aktif dan tidak hanya menerima penjelasan secara verbal. Sementara itu, lingkungan belajar yang kondusif dibangun melalui interaksi kelompok yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, mendengarkan, bekerja sama, dan memperoleh dukungan dari anggota kelompok. Dengan demikian, keenam indikator tidak berdiri sendiri, tetapi memperoleh pengalaman yang saling berkaitan selama pemeranan, diskusi, dan refleksi.

Dinamika bimbingan kelompok juga menjadi bagian penting dalam menjelaskan perubahan tersebut. Siswa tidak menjalani pengalaman *role playing* secara individual, tetapi bersama anggota kelompok yang memiliki permasalahan motivasi belajar. Situasi tersebut memungkinkan siswa melihat bahwa kesulitan belajar bukan hanya pengalaman pribadi, sekaligus memberikan kesempatan untuk memperoleh perspektif dari anggota lain. Selama proses diskusi, siswa dapat menyampaikan pendapat, mendengarkan pengalaman anggota lain, serta mempertimbangkan alternatif perilaku yang mungkin dilakukan ketika menghadapi persoalan belajar. Pelaksanaan layanan melalui tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran memberikan struktur yang memungkinkan pengalaman pemeranan diikuti dengan pembahasan dan refleksi secara terarah (Ilhamuddin et al., 2024). Oleh karena itu, perubahan motivasi dalam penelitian ini tidak sebaiknya dipahami hanya sebagai hasil dari aktivitas memainkan peran, tetapi sebagai hasil dari rangkaian proses layanan yang menggabungkan pengalaman langsung, interaksi kelompok, umpan balik, dan refleksi. Sanjaya (2022) menjelaskan bahwa *role play* dalam bimbingan dan konseling memungkinkan individu terlibat secara langsung dalam pemeranan suatu situasi, sedangkan Andeska dan Sukma (2024) menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam situasi yang diperankan dapat digunakan untuk mendukung motivasi belajar siswa.

Perubahan yang terjadi setelah hanya dua kali pertemuan masing-masing 1×45 menit dapat dipahami dari karakteristik intervensi yang langsung berfokus pada masalah motivasi belajar siswa. Subjek penelitian merupakan delapan siswa yang sebelumnya telah diidentifikasi memiliki skor motivasi belajar paling rendah, sehingga materi layanan diarahkan secara spesifik pada aspek-aspek motivasi yang menjadi kebutuhan mereka. Dalam dua pertemuan tersebut, enam indikator motivasi dibahas secara bertahap, sehingga setiap kegiatan memiliki fokus yang jelas dan tidak berlangsung secara umum. Pertemuan pertama memberikan pengalaman mengenai hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan, sedangkan pertemuan kedua diarahkan pada penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. Fokus yang spesifik tersebut memungkinkan waktu layanan yang terbatas digunakan untuk membahas pengalaman yang dekat dengan kondisi siswa. Dengan demikian, perubahan yang muncul setelah dua pertemuan tidak serta-merta menunjukkan bahwa waktu layanan yang singkat selalu memadai untuk menghasilkan perubahan motivasi, tetapi menunjukkan bahwa dalam konteks kelompok kecil dan materi yang terarah, pengalaman layanan dalam waktu tersebut dapat diikuti oleh perubahan skor yang terukur.

Hasil analisis *Wilcoxon Signed-Rank Test* memperkuat adanya perbedaan skor motivasi belajar antara pengukuran sebelum dan sesudah layanan. Seluruh delapan subjek memiliki *positive ranks*, tanpa *negative ranks* dan *ties*, dengan nilai *Z* sebesar -2,524 dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,012. Temuan tersebut menunjukkan bahwa skor *post-test* secara konsisten lebih tinggi dibandingkan skor *pre-test* pada seluruh subjek yang diteliti. Selain itu, ukuran efek yang dihitung berdasarkan nilai *Z* menunjukkan *effect size* sebesar 0,892, yang termasuk kategori sangat besar. Namun, hasil tersebut perlu ditafsirkan secara hati-hati. Nilai signifikansi 0,012 menunjukkan adanya perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* dalam kelompok penelitian, sedangkan ukuran efek menunjukkan besarnya perubahan yang teramati; keduanya tidak dapat digunakan secara langsung untuk membuktikan bahwa *role playing* merupakan satu-satunya penyebab perubahan tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini lebih tepat diinterpretasikan sebagai adanya perubahan motivasi belajar setelah siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam konteks penelitian yang dilakukan.

Interpretasi tersebut penting karena penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol. Artinya, perubahan skor yang ditemukan dapat saja dipengaruhi oleh faktor lain yang berlangsung selama periode penelitian, seperti pengalaman belajar siswa di kelas, perhatian dari guru atau teman, perubahan kondisi pribadi, pengalaman akademik, atau kejadian lain yang terjadi di luar layanan bimbingan kelompok. Efek pengukuran juga perlu dipertimbangkan karena siswa telah mengerjakan instrumen pada *pre-test*, sehingga pengalaman menjawab pernyataan sebelumnya dapat memengaruhi respons pada *post-test*. Oleh karena itu, meskipun pola peningkatan terjadi pada seluruh subjek dan perbedaannya signifikan secara statistik, penelitian ini belum dapat memastikan bahwa perubahan tersebut sepenuhnya merupakan akibat dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Temuan penelitian terdahulu, seperti Mulia et al. (2023), Salmawati et al. (2024), dan Juang et al. (2025), dapat digunakan sebagai pendukung bahwa teknik *role playing* berpotensi digunakan dalam konteks peningkatan motivasi belajar, tetapi tidak menghilangkan keterbatasan desain penelitian ini dalam mengidentifikasi hubungan sebab-akibat.

Selain faktor eksternal, kemungkinan *regression to the mean* juga perlu dipertimbangkan karena delapan subjek dipilih berdasarkan skor motivasi belajar terendah pada pengukuran awal. Ketika subjek dipilih dari kelompok dengan skor yang sangat rendah, sebagian perubahan pada pengukuran berikutnya dapat terjadi karena variasi skor secara alami,

terutama apabila skor awal dipengaruhi oleh kondisi sementara pada saat pengukuran. Dengan kata lain, peningkatan skor *post-test* tidak seluruhnya dapat diasumsikan sebagai perubahan yang terjadi karena layanan, karena sebagian perubahan mungkin mencerminkan kecenderungan skor ekstrem untuk bergerak mendekati nilai rata-rata pada pengukuran berikutnya. Kemungkinan ini menjadi lebih relevan karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol yang memiliki karakteristik serupa. Meskipun demikian, pola peningkatan yang konsisten pada seluruh delapan subjek, keterlibatan siswa dalam proses layanan, serta ukuran efek yang besar memberikan informasi empiris bahwa terdapat perubahan yang cukup kuat dalam kelompok yang diteliti. Temuan tersebut tetap bernilai sebagai gambaran awal mengenai penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, tetapi perlu diuji lebih lanjut melalui desain penelitian yang lebih kuat.

Secara keseluruhan, perubahan motivasi belajar dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil yang muncul setelah siswa memperoleh pengalaman layanan yang menggabungkan pemeranan, interaksi kelompok, diskusi, dan refleksi terhadap situasi belajar. *Role playing* memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa menghadapi situasi secara lebih konkret, sedangkan refleksi membantu siswa menghubungkan pengalaman tersebut dengan kebutuhan, tujuan, dan perilaku belajar mereka. Proses tersebut memberikan penjelasan yang lebih spesifik mengenai mengapa perubahan motivasi dapat terlihat dalam konteks penelitian ini, bukan sekadar karena siswa terlibat dalam aktivitas yang menarik. Meskipun demikian, karena tidak terdapat kelompok kontrol dan subjek dipilih berdasarkan skor motivasi terendah, pengaruh faktor luar dan kemungkinan *regression to the mean* tidak dapat dikesampingkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini sebaiknya dipandang sebagai bukti empiris bahwa terdapat perubahan motivasi belajar yang kuat setelah pelaksanaan layanan pada siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter, bukan sebagai bukti kausal bahwa teknik *role playing* secara tunggal menyebabkan peningkatan tersebut. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah subjek yang lebih besar, dan pengukuran lanjutan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas dan keberlanjutan perubahan motivasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas X-7 SMAN 1 Nguter setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Secara kuantitatif, rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 69,75 pada *pre-test* menjadi 104,88 pada *post-test*. Hasil *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai $Z = -2,524$ dengan $p = 0,012 (< 0,05)$, yang menunjukkan adanya perbedaan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah pemberian layanan. Perubahan tersebut dapat dipahami melalui keterlibatan siswa dalam pemeranan, interaksi kelompok, diskusi, dan refleksi yang memberikan pengalaman langsung berkaitan dengan situasi belajar. Namun, hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan pada kelompok yang diteliti dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara langsung karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang terbatas, tidak adanya kelompok kontrol, serta pelaksanaan layanan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol atau kelompok pembanding, melibatkan jumlah dan karakteristik subjek yang lebih beragam, serta melakukan pengukuran tindak lanjut (*follow-up*) untuk mengetahui keberlanjutan perubahan motivasi belajar setelah layanan selesai diberikan. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji perubahan pada setiap

indikator motivasi belajar secara lebih spesifik sehingga perkembangan motivasi siswa dapat dipahami secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andeska, F., & Sukma, D. (2024). Efektivitas layanan informasi dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 2 Palembang. *ALSYS*, 4(4), 450–460. <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.3477>
- Anisahria, A., Ratu, B., & Suhrah, S. (2025). *Group counseling role playing technique to increase learners' self-confidence*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, 5(1), 51–58. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v5i1.16692>
- Auraa, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *The Journal of Educational Research*, 116(3), 159–170. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Dierendonck, C., Tóth-Király, I., Morin, A. J. S., Kerger, S., Milmeister, P., & Poncelet, D. (2023). Testing associations between global and specific levels of student academic motivation and engagement in the classroom. *The Journal of Experimental Education*, 91(1), 101–124. <https://doi.org/10.1080/00220973.2021.1913979>
- Dimas, Ferdiansyah, M., & Yulianti. (2026). The effect of group guidance with role playing techniques on increasing student learning motivation. *Jurnal Kopendik*, 5(1), 43–52. <https://online-journal.unja.ac.id/kopendik/id/article/view/53057>
- Hendrawan, H., Sulisetijono, S., & Rakhmawati, Y. (2025). Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap motivasi, hasil belajar, dan keterampilan kolaboratif siswa kelas XI IPS pada pembelajaran Biologi. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 363–373. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p363-373>
- Humpherys, S. L., Bakir, N., & Babb, J. (2022). Experiential learning to foster tacit knowledge through a role play, business simulation. *Journal of Education for Business*, 97(2), 119–125. <https://doi.org/10.1080/08832323.2021.1896461>
- Ilhamuddin, M. F., Suyanto, K. D., Santoso, O., & Fitriani, D. N. (2024). Tahapan bimbingan kelompok: Landasan teoritis dan praktis dalam fasilitasi pengembangan individu dan kelompok. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 107–115. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5967>
- Joring, N., Galugu, N. S., & Fahmi, A. (2026). Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMPN 10 Palopo. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 9(1). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/fokus/article/view/28865/8260>
- Juang, A. R., Puspitarini, I. Y. D., & Minna, M. F. (2025). Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. *Global Research and Innovation Journal*, 1(2), 1764–1768. <https://journaledutech.com/index.php/great/article/view/374>
- Kharismaylinda, J., Dewi, I. S., Lubis, L. S., & Azzahra, L. D. (2025). Peran layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Kajian pustaka. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1), 285–290. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2496>
- Khasanah, N., Fardana, Y., & Inganah, S. (2025). Application of role playing method in improving students' learning motivation on human developmental stages in elementary school. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 12(1), 120–130. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/5024>

- Meirani, M., Kalsum, U., & Monica, H. A. (2024). Analisis meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model Jigsaw pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMPN 17 Kota Bengkulu. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 42–48.
<https://doi.org/10.24127/edunomia.v5i1.6001>
- 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), 69–76. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11586>
- Sadif, R. S., Samsaifil, Tarno, & Stevania, W. (2024). Improving students learning motivation trough group guidance services. *Santhet (Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora)*, 8(2), 12345–12349. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i2.4165>
- Salmawati, S., Saman, A., & Latif, S. (2024). Efektivitas konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa *broken home* di SMA Negeri 1 Watopute. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 14(2), 174–185.
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad/article/view/22610/9438>
- Sanjaya, N. A. (2022). Teknik *role play* dalam bimbingan dan konseling. *Al-Kamilah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1).
<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jbkpi/article/view/8663>
- Septiani, D., Madira, J., Utami, D. K., Cahyani, B., & Dewi, R. S. (2025). Efektivitas teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan sosial dan emosional peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 375–384.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3207>
- Septiani, E., & Mellisa, M. (2024). Motivasi belajar peserta didik di masa pascapandemi Covid-19 dalam pembelajaran Biologi kelas XI IPA SMA Negeri 2 Pekanbaru. *BIODIK*, 10(3), 400–415. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i3.23523>
- Shao, Y., Kang, S., Lu, Q., & Zhang, C. (2024). How peer relationships affect academic achievement among junior high school students: The chain mediating roles of learning motivation and learning engagement. *BMC Psychology*, 12, 278.
<https://doi.org/10.1186/s40359-024-01780-z>
- Valenzuela-Peñuñuri, R., Tapia-Fonllem, C. O., Fraijo-Sing, B. S., & Manríquez-Betanzos, J. C. (2024). Academic motivation and affective engagement toward science and math: The mediating role of self-efficacy. *Frontiers in Education*, 9, 1385848.
<https://doi.org/10.3389/educ.2024.1385848>
- Wang, X. (2022). Enhancing Chinese EFL students' academic engagement: The impact of L2 enjoyment and academic motivation. *Frontiers in Psychology*, 13, 914682.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.914682>
- Yang, G., Zheng, D., Chen, J.-H., & Zeng, Q.-F. (2024). The effects of a role-play-based micro-game strategy on students' computational thinking, learning engagement and learning motivation. *Interactive Learning Environments*, 32(9), 5331–5347.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2223239>