



Vol.14, No. 2, Juli-Desember 2024  
Doi: [10.30829/alirsyad.v14i2.22610](https://doi.org/10.30829/alirsyad.v14i2.22610)

## JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>  
ISSN 2686-2859 (online)  
ISSN 2088-8341 (cetak)

### EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA *BROKEN HOME* DI SMA NEGERI 1 WATOPUTE

Salmawati<sup>1</sup>, Abdul Saman<sup>2</sup>, Suciani Latif<sup>3</sup>

1. Universitas Negeri Makassar, email: [watisalma96@gmail.com](mailto:watisalma96@gmail.com)
2. Universitas Negeri Makassar, email: [Abdulsaman72@gmail.com](mailto:Abdulsaman72@gmail.com)
3. Universitas Negeri Makassar, email: [suciani.latif@unm.ac.id](mailto:suciani.latif@unm.ac.id)

#### Kata Kunci:

Motivasi Belajar,  
Teknik Role Playing

#### Abstrak

Motivasi belajar sangat penting menunjang keberhasilan siswa dalam belajar, apabila siswa memiliki motivasi belajar yang rendah maka siswa tersebut akan mengalami hambatan dan masalah pada proses belajarnya. Oleh karena penelitian ini penting untuk memberikan intervensi berupa konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah. Penelitian ini berjudul "Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Broken Home Di SMA Negeri 1 Watopute" jenis penelitian yang digunakan Pre-Eksperimen dengan The One Group Pretest dan Posttest Design. Pengambilan sampel menggunakan purposif sampling dengan total sampel 8 siswa. Data dikumpul melalui angket motivasi. Hasilnya rata-rata motivasi belajar siswa sebelum intervensi berada pada kategori rendah (56,07%), sedangkan setelah intervensi berada pada kategori sangat tinggi (82,08 %). Sehingga dapat disimpulkan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa *broken home*.

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam keberhasilan akademik siswa. Namun, tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan konsisten. Salah satu kelompok siswa yang sering menghadapi tantangan dalam belajar adalah siswa yang berasal dari keluarga broken home. Istilah broken home merujuk pada situasi dimana struktur keluarga tidak utuh, seperti perceraian

orang tua, perpisahan, atau konflik keluarga yang berkepanjangan, yang dapat mempengaruhi kesejahteraan emosional dan psikologis anak (Muttaqin, 2019).

Anak dari keluarga broken home tak jarang selalu membuat kesalahan, tidak menaati tata tertib sekolah, anak mencari perhatian dengan membuat keributan, tidak semangat, tidak percaya diri dan membandingkan dirinya dengan orang lain. Hal ini tentu berpengaruh terhadap akademiknya di sekolah dan masalah yang sering ditemui di sekolah adalah seperti malas belajar, penyesuaian diri kurang baik, menyendiri, agresif, membolos, dan suka menentang guru. Oleh sebab itu, perlu disadari bahwa harus memperhatikan minat belajarnya karena akan mempengaruhi kegiatan belajar serta baik atau buruknya perilaku anak tersebut. Indikasi dari masalah motivasi belajar yang rendah sering dijumpai di sekolah seperti terlambat datang ke sekolah, pada saat proses belajar di kelas siswa main game, membolos, tugas atau PR yang tidak dikerjakan, lupa bawa buku pelajaran dan tidur di kelas (Novianto dkk, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan untuk mengetahui masalah yang ada di SMA Negeri 1 Watopute pada bulan Juni 2024. Peneliti mengamati terlihat empat siswa yang menunjukkan gejala kurangnya motivasi dalam belajar seperti jarang masuk sekolah, sering terlambat, bolos, bahkan sampai tidak pergi ke sekolah dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru juga bermain *game* saat pelajaran masih berlangsung. Untuk mengetahui latar belakang siswa-siswa tersebut peneliti melakukan wawancara dengan guru BKnya dan berdasarkan informasi dari guru BK, siswa-siswa tersebut merupakan siswa yang berlatar belakang keluarga *broken home*. Berdasarkan informasi tersebut peneliti menyebarkan angket motivasi kepada kepada 16 siswa *broken home*, berdasarkan hasil dari angket skala motivasi yang disebarkan kepada siswa *broken home* tersebut terdapat 7 (44%) siswa berada pada kategori tinggi, 7 (44%) siswa berada pada kategori rendah dan 2 (12%) siswa berada pada kategori sangat rendah.

Teknik *role playing* ini dihadirkan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan hal ini dapat membantu membangkitkan minat dan motivasi. Keterlibatan langsung siswa melalui peran yang dimainkan dalam situasi yang relevan dengan kehidupan mereka, merasakan secara langsung tantangan dan konflik yang mereka hadapi dan mencari solusi yang tepat, ( Nasution, P. E. S., &

Siregar, A., 2023). Melalui teknik *role playing* pemahaman diri dan empati memungkinkan siswa untuk melihat dari sudut pandang lain baik terhadap orang tua maupun orang lain. Dalam *role playing* juga melatih penguatan keterampilan sosial dan emosional. Meningkatnya kepercayaan diri dalam menghadapi masalah, hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar mereka. Pada tahap akhir *role playing* siswa melakukan refleksi tentang apa yang mereka pelajari dari pengalaman tersebut (Astuti & Mustakim, 2021).

Role playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa broken home, dengan merujuk pada berbagai teori motivasi dan psikologi Pendidikan diantaranya: (1) Menumbuhkan minat dan keterlibatan, motivasi intrinsik berkaitan dengan minat dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. (2) Meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kritis dengan berlatih peran dalam berbagai situasi. (3) Mengatasi stress dan konflik emosional (4) Menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi untuk berprestasi, motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh tujuan mereka dalam belajar, role playing dapat membantu siswa broken home mengatur tujuan yang lebih positif dalam belajar dan mengembangkan rasa percaya diri dalam mencapai tujuan mereka. Melalui role playing siswa dapat merasakan kesuksesan dalam situasi belajar, yang dapat memotivasi mereka untuk berprestasi lebih baik.

Potensi layanan konseling kelompok dengan teknik role playing efektif meningkatkan motivasi belajar siswa broken home. Teknik role playing memungkinkan siswa untuk; mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka tentang perceraian orang tua mereka dan dampaknya terhadap motivasi belajar mereka. Belajar cara mengatasi stress dan kecemasan yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus belajar mereka. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri mereka. Belajar cara menyelesaikan konflik dengan orang tua dan teman sebaya mereka. Meningkatkan motivasi belajar mereka dengan menimbulkan rasa tanggung jawab dan kemandirian mereka.

## **METODE**

Pelitian dengan judul “ Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa *Broken Home* Di SMA Negeri 1 Watopute”, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekatan

kuantitatif, dimana data penelitian dicari dalam bentuk angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Eksperimen dengan The One Group Pretest dan Posttest Design, penelitian eksperimen yang dimaksud adalah untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari perlakuan/ intervensi yang dilakukan (Sugiyono, 2021).

One Group Pretest dan Posttest Design ini dipilih untuk mengukur efektivitas penerapan Konseling kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan motivasi belajar siswa broken home. Pada penelitian ini akan mencari perbedaan kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau kondisi motivasi belajar pada siswa *broken home* pada Pre-test dan Post-test.

Populasi pada penelitian ini adalah terdiri dari siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Watopute yang terindikasi sebagai siswa broken home berjumlah 16 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah non probability sampling berupa *purposive sampling* dimana pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021). Penarikan sampel secara purposive merupakan cara memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditentukan oleh peneliti (Nur'aeni, 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK dan hasil analisis angket motivasi belajar, maka diperoleh 8 siswa dari keluarga *broken home* memiliki motivasi belajar sangat rendah.

Skala motivasi belajar pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dari keluarga broken home sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Skala ini disusun dan dikembangkan sendiri oleh peneliti. Kualifikasi pemberian skor pada jawaban instrument menggunakan skala Likert. Instrumen yang digunakan oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek motivasi yang dikemukakan oleh Abraham Maslow, berupa kebutuhan fisiologis (sandang pangan), kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, kebutuhan dihargai dan dihormati, dan kebutuhan aktualisasi diri.

Uji validitas skala dilakukann dengan menggunakan bantuan SPSS 23,0 for windows. Batas penerimaan dengan nilai r yang diperoleh < (lebih kecil atau kurang) dari 0.30. Relialibitas berarti dapat dipercaya suatu tes dapat dipercaya apabila tes yang diberikan dapat menunjukkan hasil yang konsisten atau tetap, hal ini berarti seorang responden diberi tes lebih dari sekali tetap tidak menunjukkan

adanya perubahan. Suatu instrument dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitasnya minimal 0.6.

Tabel kriteria interval

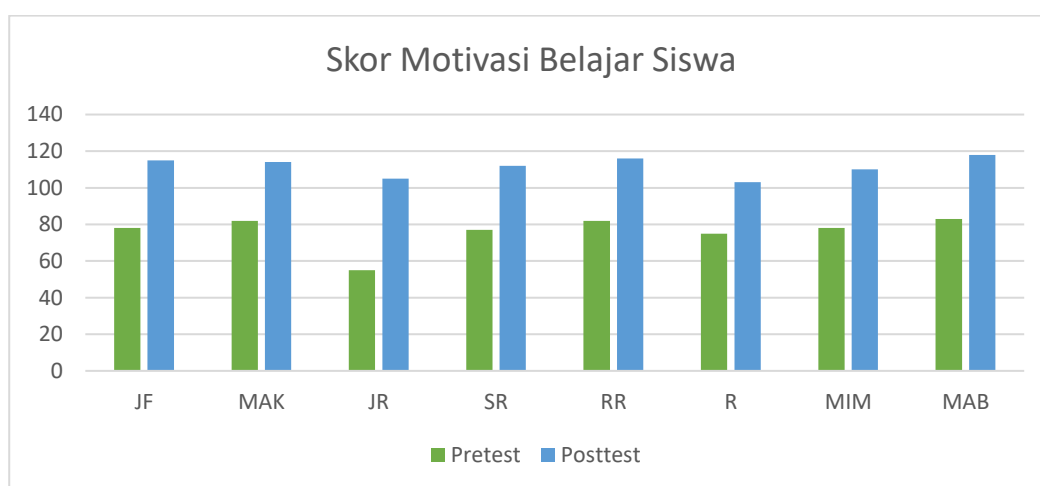
Interval	Kriteria
82 % - 100 %	Sangat Tinggi
63 % - 81 %	Tinggi
44 % - 62 %	Rendah
25 % - 43 %	Sangat Rendah

## HASIL

### Gambaran Motivasi Belajar Motivasi Belajar Siswa *Broken Home* di SMA Negeri 1 Watopute

Gambaran tingkat motivasi belajar pada kelompok penelitian, sebelum diberi perlakuan dapat dilihat dari hasil *pretest* yang dilaksanakan pada hari Jumat 30 Agustus 2024 dan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan berdasarkan hasil *posttest* yang dilaksanakan pada tanggal 31 September 2024. Penerapan perlakuan berupa teknik role playing dilakukan terhadap 8 orang siswa di SMA Negeri 1 Watopute.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan skala motivasi, maka diperoleh hasil skor dari 8 subjek penelitian yang dijabarkan pada grafik berikut ini



Grafik skor perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* tiap siswa

Berdasarkan grafik diatas maka dapat diketahui bahwa rata-rata subjek penelitian mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan yaitu dari kategori

rendah menjadi sangat tinggi. Secara individu peningkatan pada masing-masing subjek menunjukkan bahwa: (1) Subjek JF mengalami peningkatan sebesar 37 poin, (2) MAK mengalami peningkatan sebesar 32 poin, (3) JR mengalami peningkatan sebesar 50 poin, (4) SR mengalami peningkatan skor sebesar 35 poin, (5) RR mengalami peningkatan skor sebesar 34 poin, (6) R mengalami peningkatan skor sebesar 28 poin, (7) MIM mengalami peningkatan skor sebesar 32 poin, MAB mengalami peningkatan skor sebesar 35 poin.

Berikut tingkat motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Watopute hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase.

Interval Motivasi Belajar Siswa Broken Home	Motivasi Belajar Sebelum perlakuan		Motivasi Siswa Setelah Perlakuan	
	F	%	F	%
<b>Sangat Tinggi</b> 82- 100	-	-	5	62,5
<b>Tinggi</b> 63- 81	-	-	3	37,5
<b>Rendah</b> 44-62	7	87,5	-	-
<b>Sangat rendah</b> 25-43	1	12,5	-	-
<b>Jumlah</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

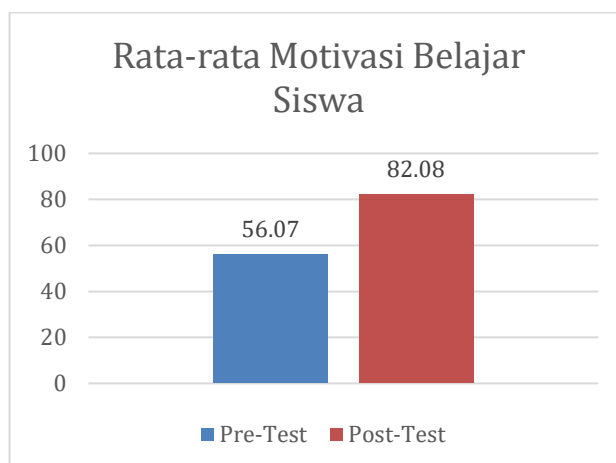
Sumber: Hasil olah angket *Pretest* dan *Posttest*

Data tersebut menunjukkan bahwa gambaran umum tentang tingkat motivasi belajar siswa *broken home* di SMA 1 Watopute. Hasil *Posttest* menunjukkan setelah diberikan perlakuan berupa teknik role playing, tingkat motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Terdapat 5 responden atau 62,5 % berada pada kategori sangat tinggi dengan interval 82-100, 3 responden 37,5 % berada pada kategori tinggi dengan interval 63-81. Tidak ada responden yang berada pada kategori rendah dan tidak ada responden yang berada pada kategori sangat rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa responden berada pada kategori tinggi setelah diberikan perlakuan berupa teknik role playing.

Rata-rata Motivasi belajar siswa *broken home*

Jenis Data	Mean	Interval	Kategori
<b>Pretest</b>	56,07	44-62	Rendah
<b>Posttest</b>	82,08	82-100	Sangat Tinggi

Sumber: Rata-rata Hasil *pretest* dan *posttest*



Grafik rata-rata skor pretest dan posttest siswa

Hasil tersebut menunjukkan gambaran umum tentang rata-rata tingkat motivasi belajar siswa *broken home* sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berdasarkan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Melakukan pengukuran pretest responden berada pada kategori rendah, setelah melakukan pretest diberikan perlakuan teknik *role playing* sebanyak 6 kali pertemuan dan dilakukan kembali perhitungan rata-rata skor variabel diperoleh hasil *posttest* berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* dapat menyebabkan perubahan tingkat motivasi belajar siswa meningkat yang ditandai dengan hasil posttest berada pada kategori sangat tinggi.

Hipotesis teoritik yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Teknik *Role Playing* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa *Broken Home* di SMA Negeri 1 Watopute". Hasil Analisis Statistik T untuk Pengujian Hipotesis menggunakan SPSS 24 *For Windows*.

Tabel Hasil Pengolahan SPSS 24.00 *For Windows*

	Mean	Standar deviasi	Standar Error	Koefisien Korelasi	Sig.(2-tailed)
<b>Sebelum perlakuan</b>	76,2500	9,03564	3,19458	0,704	0,000
<b>Sesudah perlakuan</b>	111,6250	5,31675	1,87976		

Pada tabel *T-Test* menunjukkan skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum maupun sesudah diberi perlakuan, untuk skor rata-rata sebelum perlakuan sebesar 76,25 dan sesudah diberi perlakuan rata-rata 111,62 pada standar deviasi menunjukkan koefisien standar deviasi/ simpang baku yaitu sebesar 9,03 untuk skor motivasi belajar siswa sebelum perlakuan dan sebesar 5,31 setelah perlakuan.

Untuk menunjukkan diterima atau tidak  $H_0$  pada kolom mean sebelum dan sesudah perlakuan sebesar -35,37 nilai tersebut merupakan selisih antara sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk menyatakan apakah perbedaan rata-rata tersebut memiliki arti yang signifikan maka dilakukan uji-t. dari kolom t menunjukkan besarnya t hitung sebesar 15,390 dengan *PValue* sebesar 0.000 Untuk menyatakan rata-rata perbedaan tersebut signifikan dengan melihat nilai *Pvalue*. Apabila koefisien *Pvalue* lebih besar dari 0,05 maka perlakuan tidak signifikan dan sebaliknya *Pvalue* lebih kecil dari 0,05 maka perlakuan signifikan.

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak

$H_0$  :Konseling kelompok dengan teknik role playing efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa broken home

$H_a$  :Konseling kelompok dengan teknik role playing tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa broken home.

## **PEMBAHASAN**

Motivasi belajar mengacu pada sikap, nilai, dan tujuan siswa dalam tugas akademik serta strategi pengaturan diri siswa untuk menyelesaikannya. Siswa yang memiliki motivasi tinggi mereka menghargai apa yang mereka pelajari. Teori pola pikir mengemukakan bahwa motivasi belajar seseorang dipengaruhi oleh pola pikir implementasi yang dikaitkan dengan peningkatan harga diri dan optimisme mengenai tingkat kendali atas hasil tindakan yang di inginkan (Suchodoletz dkk., 2019). Motivasi belajar memegang peran penting dalam proses belajar, apabila guru dan orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada anak maka akan timbul dorongan untuk belajar lebih baik (Amin & Muhamadiah, 2022).

Dalam pembelajaran faktor motivasi mempunyai pengaruh penting yang sangat menentukan hasil belajar peserta didik yang menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah. Motivasi adalah



keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Motivasi adalah proses pembangkitan, mengarahkan dan memantapkan perilaku pada arah atau suatu tujuan. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Astuti & Mustakim, 2021).

Sesuai dengan apa yang di jelaskan oleh Maslow bahwa aspek motivasi itu muncul karena kebutuhan Fisiologis, keamanan, sosial/kasih sayang, kebutuhan penghargaan dan aktualisasi diri dapat terpenuhi. Motivasi belajar merupakan daya dorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Daya dorong disini baik karena dorongan dari luar (ekstrinsik) maupun dari dalam (instrinsik). Faktor yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya: kondisi jasmani dan rohani, minat, kepribadian, motivasi, dan lain sebagainya. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya: lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan keluarga. Keluarga merupakan tempat yang penting untuk perkembangan anak baik secara fisik, emosi, spiritual, dan sosial. Dengan demikian bahwa adanya konflik yang terjadi dalam keluarga akan mempengaruhi tumbuh kembang seorang anak (Sari, 2021).

Berdasarkan hasil pretest di SMA Negeri 1 Watopute menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Setelah menerapkan teknik role playing pada responden, peneliti melakukan posttes. Hasil yang diperoleh yaitu motivasi belajar siswa meningkat, hal tersebut terlihat pada rata-rata skor motivasi belajar siswa broken home pada pretest 76,25 dan posttest 111,62 yang mengalami peningkatan sebanyak 35,37. Penurunan ini disebabkan karena dalam role playing responden belajar cara berkomunikasi dan menyampaikan keinginannya, serta memberikan keterampilan mengenai hal-hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi instrinsiknya.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Baihaki, 2020) dengan judul penelitian efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitiannya pra tindakan berada pada kategori sedang yaitu 3 siswa 30%, rendah 5 siswa 50 % dan sangat rendah 2 siswa atau 20%. Setelah

pemberian teknik role playing mengalami peningkatan. 9 siswa atau 90% siswa berada pada kategori tinggi dan 1 % berada pada kategori sedang.

*Role playing* membantu siswa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pengalaman yang diperoleh dari teknik *role playing* meliputi, siswa dapat terbuka terhadap orang lain, melatih siswa bekerjasama dengan orang lain, mengeksplorasi perasaan siswa, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan tingkah laku. Berdasarkan pemaparan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa broken home di SMA Negeri 1 Watopute sebelum diberi perlakuan berada pada kategori rendah dan setelah diberi perlakuan berupa teknik role playing siswa mengalami peningkatan pada kategori tinggi.

Setelah penerapan teknik *role playing* analisis data menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar setelah pemberian perlakuan berupa teknik *role playing*. Adapun hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa *broken home* di SMA Negeri 1 Watopute. Indikator keberhasilan perlakuan ini juga terlihat dari lembar kerja yang dibagikan kepada siswa. Siswa dapat mengetahui cara untuk meningkatkan motivasinya. Keberhasilan perlakuan juga ditentukan pada keaktifan siswa selama mengikuti proses *role playing*.

Hasil uji t menunjukkan ada perbedaan yang signifikan sebelum pemberian perlakuan *role playing*. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS 24 for windows, diperoleh  $t = -15,390$  dan nilai  $sig.(2-tailed) = 0,000$ . Nilai signifikansi hitung ( $Sig.(2-tailed) 0,000 < \alpha 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil ini mengarahkan pada kesimpulan bahwa adanya perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan teknik *role playing*.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik role playing efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa *broken home*. Penelitian oleh (Mulia dkk., 2023) dengan judul "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Hasil penelitian menunjukkan secara umum motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan treatment yang mana terlihat dari hasil posttest yaitu berada pada kategori sangat tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh (Lailiyah & Afandi, 2020) dengan judul "Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Konseling Kelompok

untuk meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa”, hasil dari penelitian ini yaitu rata-rata skor komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik role playing dalam layanan konseling kelompok dapat diterapkan untuk mengatasi komunikasi interpersonal siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Baihaki, 2020) dengan judul “Efektivitas Teknik Role Playing untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, hasilnya menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar secara signifikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Mambaul Ulum Batugungsing.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian penerapan teknik role playing dalam konseling kelompok meningkatkan motivasi belajar siswa adalah Penelitian ini menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik role playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa broken home di SMA Negeri 1 Watopute. Hasil Pretest menunjukkan bahwa sebagian siswa berada pada kategori motivasi rendah, sedangkan posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan 62% siswa berada pada kategori sangat tinggi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Amin, N. S., & Muhamadiyah. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Teknik Bermain Peran ( Role Playing ) Bagi Siswa Di SMP Negeri 5 Kota Bima. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 98–105.
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2021). Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Realita Bimbingan Dan Konseling (JRbk)*, 6(2), 1391–1397.
- Baihaki, M. (2020). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Consilium*, 1(2), 82–97.
- Hartanti, J. (2022). *Tinjauan Teoritis Bimbingan Kelompok* (B. A. Pratama (ed.); 1st ed.). UD Duta Sablon.
- Lailiyah, N., & Afandi, M. (2020). Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Layanan Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan Dan Konseling Pendidikan*, 1(2), 67–72.
- Mulia, F. D., Rahman, K. A., & Rahmayanty, D. (2023). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 9, 69–76.

<https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11586>

- Muttaqin, I. (2019). Analisis Faktor Penyebab dan Dampak Keluarga Broken Home. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 245–256. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i1.1956>
- Nasution, P. E. S., & Siregar, A. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(01), 197-208.
- Novianto, R., Zakso, A., & Salim, I. (2019). Analisis Dampak Broken Home Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 1–8.
- Nur'aeni. (2021). *Psikologi Eksperimen Teori dan Implementasi* (T. Haryanto (ed.); Pertama).
- Nurihsan, A. J. (2018). *Bimbingan dan Konseling dalam berbagai latar belakang kehidupan* (M.Dandan Wildani (ed.); 6th ed.). PT. Refika Aditama.
- Rusni, I., & Murni, I. (2022). Dampak Keluarga Broken Home terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10896–10899.
- Safitri, L. E. A., Suryanti<sup>2</sup>, H. H. S., & Kusumaningtyas, L. E. (2021). Strategi Orang Tua Asuh Dalam Memberikan Motivasi Kepada Siswa Yang Malas Belajar Di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah II Surakarta. *Medi Kons*, 7(2).
- Sari, D. P. (2021). Pengaruh Keluarga Broken Home Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sd Al-Washliyah 25 Medan Marelan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan (JIMEDU)*, 1(4), 1–12.
- Suchodoletz, A. Von, Rahn, J., Nadyukova, I., & Barza, L. (2019). Can mindsets influence college students ' motivation to learn ? Findings from the United States and the United Arab Emirates. *Higher Education*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (3rd ed.). Alfabeta.