

**PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK BERMAIN PERAN
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMPN 1
MOJOWARNO JOMBANG**

TRI HIKMATUL ILMI

BK FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail : trihikmatulilmi@gmail.com)

Dr. Budi Purwoko, M.Pd

Bimbingan dan Konseling FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Motivasi belajar merupakan dorongan pada individu yang mempengaruhi dirinya untuk bersedia memulai belajar dan mampu menentukan arah dalam proses belajarnya guna meraih cita-citanya. Ini dicirikan dengan perilaku tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, giat membaca buku, dan menunjukkan minat terhadap masalah soal-soal dan pemecahannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa dan motivasi belajar siswa sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*Role Playing*).

Rancangan penelitian menggunakan *quasi experiment pre-test and post-test one group design*. Sampel penelitiannya 10 siswa dari kelas VIII SMPN 1 Mojowarno Jombang. Untuk memperoleh data digunakan alat pengumpul data berupa angket “Motivasi Belajar”. Perubahan tingkat motivasi belajar siswa terlihat dalam proses analisis data yang dilakukan dengan menggunakan metode uji jenjang bertanda Wilcoxon yang mana diperoleh $T_{hitung} = 0$ dan uji Wilcoxon dengan taraf signifikan 5% dan $N=10$ diperoleh $T_{tabel} = 8$, sehingga $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Mojowarno Jombang.

Kata Kunci: bimbingan kelompok, teknik bermain peran, motivasi belajar

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Learning motivation is encouragement to individuals who influence him to be willing to start to learn and be able to determine the direction of the learning process in order to achieve his goal. It is characterized by the behavior of the task facing the diligent, tenacious difficulties, diligently read the book, and shows interest in the problem and solving problems. This research aims to determine the initial condition of student motivation and student motivation after the guidance given by group guidance with role playing techniques.

Quasi-experimental research design using one-group pretest and posttest design. Research samples 10 students of class VIII SMPN 1 Mojowarno Jombang. To obtain the data used in the form of questionnaire data collection tool "Motivation". Changes in the level of student motivation is seen in the process of data analysis performed using Wilcoxon signed test levels and we get $T_{\text{arithmetic}} = 0$ and the Wilcoxon test with significance level of 5% and $N=10$ we get $T_{\text{table}} = 8$, so that $T_{\text{arithmetic}} < T_{\text{table}}$ accordingly H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, the group guidance with role playing technique can increase learning motivation of students of class VIII SMPN 1 Mojowarno Jombang.

Keyword : group guidance, role playing technique, and learning motivation.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I Ketentuan Umum Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Setelah anak menempuh pendidikan dasar selama sembilan tahun maka anak dapat melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi yakni SMA/SMK atau yang sederajat selama tiga tahun dan perguruan tinggi selama lebih kurang empat tahun dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab sesuai Pasal 3 yang telah disebutkan di atas serta

memperoleh karier yang cemerlang pada masa mendatang.

Sardiman (2009) mengemukakan bahwa menurut teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif di mana si subyek belajar membangun sendiri pengetahuannya, subyek juga belajar mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Kegiatan-kegiatan tersebut dimaksudkan agar siswa memperoleh ilmu sebagai bekal untuk kehidupan di masa mendatang dan menggapai cita-cita.

Motivasi menjadi salah satu faktor yang turut menentukan pembelajaran yang efektif. Semangat dan keinginan untuk belajar inilah yang dimaksud dengan motivasi belajar. Menurut Dariyo (2004), motivasi belajar yaitu dorongan seseorang untuk belajar sesuatu guna mencapai suatu cita-cita.

Motivasi belajar dapat berasal dari dalam maupun luar diri individu. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri merupakan suatu keinginan yang muncul dari dalam diri sendiri individu untuk dapat berhasil dalam belajar sehingga cita-cita dan harapannya di masa mendatang dapat tercapai. Santrock (2001: 302) dalam Dariyo (2004) bahwa

terdapat empat karakteristik yang mendasari perkembangan motif intrinsik yaitu:

- a) *Self determination* yaitu kemampuan untuk menentukan tujuan diri sendiri yang dilakukan atau dimiliki sebelumnya.
- b) *Curiosity* ialah kecenderungan untuk mengetahui dan menguasai sesuatu yang cukup besar dari dalam diri sendiri.
- c) *Challenge* ialah suatu kesempatan untuk memperoleh sesuatu sesuai dengan kemampuan diri sendiri.
- d) *Effort* ialah suatu keahlian yang dipergunakan untuk mencapai sesuatu sesuai dengan harapannya.

Menurut Hamalik (2008: 214), penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi khusus. Sehubungan dengan hal tersebut maka diharapkan siswa dapat belajar untuk memahami pentingnya belajar dan memiliki motivasi belajar yang tinggi melalui ide-de (kognitif) dan perasaan karakter tokoh.

Melalui bimbingan kelompok teknik bermain peran, siswa mendapat kesempatan untuk dapat mengembangkan keempat karakteristik yang mendasari perkembangan motif intrinsik tersebut melalui karakter yang siswa perankan dan alur cerita yang siswa mainkan. Di dalam pemeranan karakter tokoh (yang diperankan siswa) dan alur cerita, siswa akan belajar tentang cara berpikir (pola pikir), cara bersikap, cara membuat rencana kegiatan, pembawaan diri, cara memahami diri (kelebihan dan kekurangan), cara pandang terhadap situasi, cara mengatasi hambatan, dan cara membuat keputusan dari tokoh tersebut.

Berdasarkan pembahasan tersebut maka dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing*) untuk membuktikan bahwa teknik ini dapat membantu siswa meningkatkan motivasi

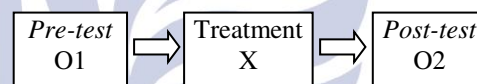
belajar sebab di dalam langkah-langkah *role playing* konselor memfasilitasi keterlibatan pemikiran dan perasaan siswa di mana kedua hal tersebut merupakan pembentuk motivasi belajar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif sebab data penelitian berupa angka-angka dan analisis data menggunakan statistik. Rancangan penelitian kuantitatif ini adalah kuasi eksperimen (*quasi experimental*).

Pendekatan eksperimen yang digunakan adalah *quasi experiment pre-test and post-test one group design* yang dicirikan oleh adanya *pre-test* sebelum diberikan perlakuan sehingga hasilnya dapat diketahui secara lebih akurat sebab dapat membandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah diberi perlakuan serta dilakukan pada satu kelompok subyek tanpa adanya kelompok pembanding.

Bagan 3.1
Desain Penelitian *Pre-Test and Post-Test One Group Design*



Keterangan:

O₁ : Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : Pelaksanaan bimbingan kelompok teknik bermain peran

O₂ : Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Lokasi penelitian ini di SMPN 1 Mojowarno yang beralamatkan di Desa Mojojejer Kecamatan Mojowarno Kabupaten Jombang. Lokasi tersebut dipilih karena hasil dari wawancara tidak terstruktur yang dilakukan kepada guru BK diketahui bahwa banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 240 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random* dan *purposive sampling* sehingga dipilih siswa yang memiliki motivasi belajar rendah sebanyak enam, motivasi belajar yang sedang dua, dan motivasi belajar tinggi dua siswa.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Pada penelitian ini, variabel bebas adalah bimbingan kelompok

teknik bermain peran dan yang menjadi variabel terikat adalah motivasi belajar.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan dua kali pengumpulan data yaitu dengan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui skor awal motivasi belajar siswa. Sedangkan *post-test* diberikan pada 10 siswa yang dijadikan sampel penelitian setelah diberikan perlakuan dengan bimbingan kelompok teknik bermain peran.

Dalam penelitian ini digunakan metode angket "Motivasi Belajar" untuk memperoleh data tentang siswa. Menurut Winkel (2004: 270) angket adalah alat pengumpulan data yang memuat sejumlah item atau pertanyaan yang harus dijawab siswa secara tertulis.

Sesuai pendapat Arikunto (2006) bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Untuk menguji validitas angket dalam penelitian ini digunakan rumus Product Moment dengan angka kasar yang sudah disederhanakan dari Karl Pearson dengan taraf signifikansi 5% yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi X dan Y
 $\sum XY$: jumlah hasil kali X dan Y
 $\sum X^2$: jumlah dari kuadrat X
 $\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat Y
 N : jumlah responden

Setelah menguji validitas kemudian diuji reliabilitas. Menurut Sugiyono (2008) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dengan *Alpha Cronbach* oleh (Suharsimi Arikunto, 2006) yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik sebab data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif. Teknik analisis yang sesuai dengan rancangan dalam penelitian ini adalah statistik non parametrik sebab data yang dianalisis berasal dari sejumlah subyek

penelitian yang relatif kecil. Dalam penelitian ini motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Djarwanto (2003: 7) menyebutkan prosedur uji jenjang bertanda Wilcoxon ini sebagai berikut:

1. Berikan jenjang (rank) untuk tiap-tiap beda dari pasangan pengamatan ($Y_i - X_i$) sesuai dengan besarnya, dari yang terkecil ke yang terbesar tanpa memperhatikan tanda dari beda ini (nilai beda absolut) bila ada dua / ada data yang sama, maka jenjang untuk tiap-tiap beda itu ada jenjang rata-rata.
2. Bubuhkan tanda (+) atau (-) pada jenjang untuk tiap-tiap beda sesuai dengan tanda dan beda itu. Beda 0 tidak diperhatikan.
3. Jumlahkan sesuai jenjang bertanda (+) atau semua jenjang yang bertanda (-), tergantung dari mana yang memberikan jumlah yang lebih kecil setelah tandanya dihilangkan. Notasikan jumlah jenjang yang lebih kecil itu dengan t .
4. Bandingkan nilai t yang diperoleh dengan nilai r untuk uji bertanda Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari penyebaran angket *pre-test* skor motivasi belajar siswa dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Kategori tersebut diperoleh dari penghitungan *Mean* dan *Standart Deviasi* sebagai berikut:

1. Kategori motivasi belajar tinggi

$$\begin{aligned} &= x > \text{Mean} + 1SD \\ &= x > 147,26 + 1(9,8263) \\ &= x > 147,26 + 9,8263 \\ &= x > 157,0863 \end{aligned}$$

2. Kategori motivasi belajar sedang =
 $\text{Mean} - 1SD < x < \text{Mean} + 1SD$
 $= 137,4337 < x < 157,0863$

3. Kategori motivasi belajar rendah
 $= x < \text{Mean} - 1SD$
 $= x < 147,26 - 9,8263$
 $= x < 137,4337$

Dari hasil pedoman pengkategorian tersebut dipilih kembali 6 siswa yang masuk kategori motivasi belajar rendah, 2 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, dan 2 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Berikut hasil *Pre-Test* terhadap subyek penelitian:

Tabel 2
Data Hasil Angket *Pre-test* Motivasi Belajar

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	Damar	123	Rendah
2.	Pinus	125	Rendah
3.	Rotan	127	Rendah
4.	Sagu	128	Rendah
5.	Cemara	130	Rendah
6.	Cendana	131	Rendah
7.	Akasia	140	Sedang
8.	Mahoni	147	Sedang
9.	Beringin	165	Tinggi
10.	Andalas	167	Tinggi

Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya konselor memberikan angket *post-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan skor motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh dari pemberian *Post-Test* yaitu:

Tabel 3
Data Hasil *Post-Test* Motivasi Belajar

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	Damar	158	Tinggi
2.	Pinus	161	Tinggi
3.	Rotan	159	Tinggi
4.	Sagu	162	Tinggi
5.	Cemara	161	Tinggi
6.	Cendana	161	Tinggi
7.	Akasia	159	Tinggi
8.	Mahoni	163	Tinggi
9.	Beringin	168	Tinggi
10.	Andalas	171	Tinggi

Hasil analisis skor angket pengukuran *Pre-test* dan *Post-test* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4
Hasil Analisis *Pre-test* dan *Post-test*

No	Na ma	<i>Pre-Test</i> (X_1)	<i>Post-Test</i> (Y_1)	Beda	Rank
1.	Da	123	158	35	9
2.	Pi	125	161	36	10
3.	Ro	127	159	32	7
4.	Sa	128	162	34	8

5.	Ce	130	161	31	6
6.	Cen	131	161	30	5
7.	Aka	140	159	19	4
8.	Ma	147	163	16	3
9.	Ber	165	168	3	1
10.	An	167	171	4	2

PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SMPN 1 Mojowarno Jombang pada kelas VIII yang teridentifikasi memiliki motivasi belajar rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan bimbingan kelompok teknik bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar.

Terdapat perbedaan skor antara hasil *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan selama 6 kali pertemuan. Pada skor *pre-test*, 6 siswa memiliki motivasi belajar rendah, 2 siswa memiliki motivasi belajar sedang, dan 2 siswa memiliki motivasi belajar tinggi. Sedangkan pada skor *post-test*, 10 siswa mengalami peningkatan skor menjadi termasuk kategori motivasi belajar tinggi.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik non parametrik dengan metode uji jenjang bertanda Wilcoxon.

Diketahui bahwa jumlah nomor urut yang bertanda positif (+) = 55, sedangkan jumlah nomor urut yang bertanda negatif (-) = 0. T_{hitung} didapat dari jumlah tanda jenjang yang lebih kecil sehingga yang digunakan dalam T_{hitung} merupakan jumlah dari tanda jenjang negatif yaitu 0. Dengan demikian uji Wilcoxon dengan taraf signifikan 5% dan $N=10$ diperoleh $T_{tabel} = 8$, sehingga $T_{hitung} < T_{tabel}$.

Berdasarkan hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini "penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMPN 1 Mojowarno Jombang" dapat diterima.

Secara keseluruhan, para siswa peserta bimbingan kelompok teknik bermain peran

mampu mengikuti proses kegiatan bimbingan kelompok dengan baik, aktif, dan tertib walaupun terdapat hambatan-hambatan yang dialami selama proses kegiatan berlangsung, salah satunya pertama kali melaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik ini.

Secara garis besar, kegiatan bimbingan kelompok teknik bermain peran yang diberikan kepada 10 siswa adalah bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Mereka bisa mengetahui pentingnya memiliki motivasi belajar, membuat rencana belajar, dan memahami bahwa kesempatan itu penting untuk diambil dengan memanfaatkan keterampilan dan keahlian yang dimiliki.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mojowarno Jombang. Hasil analisis data dengan menggunakan uji analisis non parametrik dengan metode uji jenjang bertanda Wilcoxon menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mojowarno Jombang.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka ada beberapa saran yang diberikan, sebagai berikut:

1. Bagi Konselor Sekolah
Bukti bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijadikan alternatif bagi konselor sekolah dalam menyelenggarakan layanan Bimbingan dan Konseling (BK) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
Peran aktif konselor dalam membantu siswa menanggapi persoalan seputar motivasi belajar perlu ditingkatkan agar siswa memiliki pemahaman dan perencanaan kegiatan belajar yang baik sehingga mere-

ka dapat memperoleh manfaat yang besar dari hal tersebut.

2. Bagi peneliti lain
 - a. Agar dapat menggunakan alat pengumpul data selain angket.
 - b. Mampu menumbuhkan keakraban di antara seluruh anggota kelompok dengan lebih cepat agar semua peserta bisa segera aktif secara menyeluruh dalam pelaksanaan bimbingan kelompok teknik bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chadijah dan Agustin Yahya M. 2012. *Jurnal Penelitian Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Dariyo, Agoes. 2004. *Jurnal Psikologi Vol.2 No.1 Juni 2004 Pengetahuan Tentang Penelitian dan Motivasi Belajar pada Mahasiswa*. Universitas Indonusa Esa Unggul.
- Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)*. Bandung: Fermana.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djumhur dan Moh. Surya. 1975. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah (Guidance & Counseling)*. Bandung: CV. Ilmu.
- Ewintri. 2012. *Bimbingan Kelompok*. <https://ewintri.wordpress.com/2012/>

- [01/02/bimbingan-kelompok/](#). Diakses pada Sabtu 10 Januari 2015 pukul 23.25 WIB.
- Fudyartanta, Ki. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- George D & Mallery P. 2003. *SPSS for windows step by step: A sample Guide & reference Boston*. Allyn & Bacon.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Kraus, Rachel. 2008. *You Must Participate Violating Research Ethical Principles Through Role Play*.
- Maier, Henry W. 2012. *Role Playing: Structure and Educational Objectives*. The Journal of Child and Youth Care.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mastur dan Triyono. 2014. *Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling Bidang Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Mikarsa, Hera Lestari dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nursalim, Moch dan Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Prayitno. 2012. *Seri Panduan Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Universitas Negeri Padang.
- Psychologymania. 2012. *Pengertian Bermain Peran (Role Play)*. <http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>. Diakses pada Minggu 11 Januari 2015 pukul 21.35 WIB.
- Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, Giri Isna. 2013. *Jurnal Penelitian Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VII SMP*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sardiman, AM. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, AM. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

- Uno, Hamzah B. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, Lenny dkk. 2014. *Jurnal Ontologi UPI, Volume 2, Nomor 1, April 2014 Penggunaan Teknik Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Weru Tahun Ajaran 2013-2014)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wibowo, Mungin Edi. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Widowati, S. Nurcahyani Desy. 2013. *Jurnal Penelitian Hubungan antara Pola Asuh Orangtua, Motivasi Belajar, Kedewasaan dan Kedisiplinan Siswa dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sidoharjo Wonogiri*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Wikipedia.com dalam situs online http://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_menengah_pertama diakses pada Kamis 12 Maret 2014 pukul 20.20 WIB
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.