

## ABSTRAK

Mulia, Fika Dwi. 2023. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 19 Kota Jambi*: Skripsi, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. K.A. Rahman, M.Pd.I., (II) Dinny Rahmayanty, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar, Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kondisi siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah siswa lebih condong memiliki kebosanan serta banyak bermain, hal ini ditunjukkan dengan adanya sikap seperti tidak merasa rugi saat tidak masuk sekolah, tidak suka mencari informasi yang berkenaan dalam pelajaran di sekolah, takut mencoba sesuatu dikarenakan selalu dibayang-bayangi oleh kegagalan, dan senang jika ada jam kosong saat di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan seberapa besar keberhasilan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Kota Jambi sebanyak 245 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang siswa yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan angket (kuesioner) layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dan angket motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan perhitungan persentase dengan formula C, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

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 dengan hasil rata-rata 93, dengan uraian yaitu 13 orang siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 43%, kemudian pada kategori tinggi sebanyak 9 orang siswa dengan hasil persentase 30%, dan pada kategori sedang sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 14%. Hasil penelitian juga menunjukkan hasil hipotesis diketahui  $T_{hitung}$  yaitu sebesar 5.792. Adapun nilai dari  $T_{tabel}$  dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,05 yaitu sebesar 2,160. Dapat dihitung bahwa  $T_{hitung} > T_{tabel}$  sehingga hipotesis dinyatakan diterima atau terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 19 Kota Jambi.