



MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN

Lilik Maryanto ✉ Ninik Setyowani, Heru Mugiarto

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2012
Disetujui Februari 2013
Dipublikasikan Juni 2013

Keywords:

role playing; students' motivation; the content mastery service.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test and post test*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang yang berjumlah 21 siswa. Teknik sampling jenuh digunakan karena jumlah populasi relatif kecil (kurang dari 30 orang) dimana seluruh populasi digunakan menjadi sampel. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi dengan instrument skala motivasi belajar sebanyak 68 item pernyataan. Metode analisis data menggunakan deskriptif presentase dan uji *t-Test*. Perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan tatap muka. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum perlakuan (62%) dan sesudah perlakuan (77%), mengalami peningkatan sebesar 15%. Berdasarkan analisis *t-Test* dengan menggunakan taraf signifikan 5%, hasil analisis uji beda diperoleh $t_{hitung} = 10.16$ dan $t_{tabel} = 2,045$, jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dinyatakan bahwa H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*) dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang.

Abstract

This research aimed to prove whether the content mastery service with techniques playing role (role playing) can increase students' motivation. This type of research is experiments research by design one group pre-test and post test. This research population is all students 5th grade MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang, which amounts 21 students. Saturated sampling technique is used because the population is relatively small (less than 30 people) where the entire populations is used to be samples. Methods of data collection using psychological scales with instruments motivation learning scale as many as 68 items statement of. The analysis methods of the data using descriptive percentage and t-test. The Treatment performed 8 times face-to-face meetings. Based on the results of research, students' motivation between the pre-treatment (62%) and after treatment (77%), experiencing enhancement by 15%. Based on t-test analysis using the 5% significance level, the results of different test analysis obtained $t_{count} = 10.16$ and $t_{table} = 2.045$, so the value of $t_{count} > t_{table}$ so it is stated that H_a is accepted. The results of this study indicate that the service the content mastery with role playing can increase students' motivation 5th grade MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang

©2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung A2, Kampus Sekarang gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: journalbknunes@yahoo.com

ISSN 2252-6374

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang tidak akan pernah berhenti selama manusia itu hidup di bumi, tidak akan pernah ada manusia yang mendapat kesuksesan tanpa melalui proses belajar. Dalam proses belajar yang dilakukan siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, sedangkan faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa (dirumah, disekolah dan di masyarakat). Dalam melakukan aktivitas belajar seorang siswa memerlukan adanya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dorongan dalam belajar ini merupakan suatu hal yang sangat diperlukan bagi siswa untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik yaitu motivasi belajar. Dalam belajar motivasi memegang peranan yang penting karena motivasi yang dimiliki siswa akan menentukan hasil yang dicapai dari kegiatan pembelajaran.

Motivasi untuk belajar merupakan kondisi psikis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar. Besarnya motivasi setiap siswa dalam belajar berbeda – beda. Menurut Sardiman (2011) motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangkai oleh faktor dari luar tetapi motivasi adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Motivasi belajar merupakan hal yang penting bagi siswa, motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam pembinaan perkembangan anak agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar. Menurut Uno (2008) motivasi belajar dibedakan menjadi dua yaitu motif intrinsik dan

motif ekstrinsik. Motif intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya, sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang merupakan sekolah yang berdiri dibawah naungan yayasan. Berdasarkan observasi yang dilakukan disekolah tersebut terdapat sebuah fenomena yang terkait dengan permasalahan belajar siswa yaitu bahwa sebagian besar siswa kurang adanya motivasi untuk belajar. Kurangnya motivasi belajar terlihat ketika siswa diberikan materi siswa cenderung cuek dan hanya beberapa anak yang terlihat mengikutinya dengan baik. Hal ini dikarenakan kebiasaan anak dalam belajar cenderung lebih suka bermain-main, ketika pelajaran berlangsung tidak sedikit anak-anak yang asik bermain sendiri baik itu dengan teman sebangkunya maupun mengganggu teman lainnya sehingga anak yang tadinya ingin serius belajar tergoda untuk ikut bermain dan menimbulkan suasana belajar mengajar yang kurang kondusif, dari hal itu dapat terlihat bahwa kemauan/motivasinya dalam belajar kurang kuat sehingga perlu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut keterangan dari wali kelas yang diperkuat juga dengan pernyataan kepala madrasah yang menyatakan bahwa ketika anak diberikan tugas/pekerjaan rumah tidak sedikit yang menyepelkannya sehingga mereka kurang dapat mengikuti materi pelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Hanya beberapa siswa yang benar – benar fokus dan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar dan tidak sedikit yang kurang motivasi dalam belajarnya.

Layanan penguasaan konten merupakan layanan dalam Bimbingan dan Konseling yang bertujuan individu dalam menguasai aspek-aspek konten tertentu secara tersinergikan. Menurut Prayitno (2004) layanan penguasaan

konten (PKO) merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri – sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya. Layanan penguasaan konten ini didukung dengan suatu teknik yaitu teknik bermain peran.

Bermain peran merupakan salah satu teknik/bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bernet, 1963 (dalam Romlah, 2001) permainan peranan adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan maka tujuan dari penelitian ini yaitu, (1) untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*), (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*), dan (3) untuk membuktikan apakah layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 MI Al Islam Mangunsari 02 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *eksperiment* dengan jenis *pre eksperimental design* dengan *one group pretest-posttest design*, yaitu adanya suatu kelompok yang diberi perlakuan dengan didahului *pre test* sebelum perlakuan dan *post test* setelah perlakuan. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Teknik pengambilan sampel (*sampling*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh* yakni teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2007). Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan skala psikologi dengan 4 alternatif jawaban.

Validitas instrumen menggunakan validitas isi dengan melihat korelasi butir dengan total. Rumus yang digunakan untuk melihat korelasi tersebut menggunakan rumus *product moment*. Hasil dari perhitungan *tryout* skala motivasi belajar yang terdiri dari 80 item dan diujicobakan kepada 30 responden dengan nilai $r_{tabel} = 0,361$ pada taraf signifikan 5% dapat ditemukan sebanyak 12 butir item tidak valid. Pada dua belas butir item tersebut memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$. Item yang tidak valid tersebut tidak disertakan dalam skala motivasi belajar pada penelitian ini. Jadi item yang akan digunakan pada penelitian ini sebanyak 68 item yang merupakan penjabaran dari aspek-aspek motivasi belajar.

Pengukuran reliabilitas skala motivasi belajar terhadap 30 responden, diperoleh koefisien reliabilitas (r_{11}) sebesar 0.763. Taraf signifikan 5% dengan 30 responden memiliki nilai r_{tabel} sebesar 0,361. Hasil perhitungan reliabilitas skala motivasi belajar diperoleh $r_{11} > r_{tabel}$ ($0,763 > 0,361$). Uji coba skala motivasi belajar memiliki reliabilitas tinggi, maka instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada tujuan dari penelitian ini maka akan dibahas lebih mendalam tentang gambaran motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum, sesudah, dan perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran. Berdasarkan penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*), dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar signifikan pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji *t* (*t-Test*).

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangatlah penting karena motivasi belajar sebagai modal yang berkaitan dengan semangat dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan belajar. Diperkuat dengan pernyataan berikut

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar (Hamzah B. Uno, 2008).

Seperti dalam pendapat dari Hamzah tersebut, pada hakikatnya motivasi belajar timbul karena instrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan akan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan dari faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar tinggi apabila mempunyai ciri berikut; (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, (4) semangat belajar tinggi (senang, rajin belajar, dan penuh semangat), (5) menyukai ilmu pengetahuan baru

(6) berpendirian kuat dan memiliki tujuan jangka panjang, (7) senang mencari dan memecahkan soal-soal, dan (8) keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas. Ciri-ciri tersebutlah yang menjadi acuan atau tolak ukur jika seorang siswa dikatakan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Perlunya peningkatan motivasi belajar bagi siswa adalah untuk dapat berkembang dan mampu mencapai hasil belajar maksimal sehingga dapat berprestasi dalam belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti melakukan tahapan sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen yang peneliti lakukan, yaitu melakukan *pre test* sebagai langkah awal identifikasi tingkat motivasi belajar siswa, kemudian diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, dan setelah dilakukan perlakuan maka dilakukan identifikasi akhir *post test*. Ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.

Pelaksanaan kegiatan *pre test* motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan ini yaitu rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang adalah dengan presentase 62% yang dalam kategori sedang. Dengan presentase 9.52381% atau 2 anak yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase 54.381% atau 11 anak pada kategori sedang, dan dengan persentase 38.0952% atau 8 anak yang termasuk dalam kategori rendah. Berdasarkan data rata-rata kelas sebelum pemberian layanan tersebut dikatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam kategori sedang dimana motivasi belajar tersebut perlu untuk ditingkatkan. Maka dari itu perlu adanya perlakuan yang berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Tabel Tingkat Motivasi Belajar Siswa *Pre Test*

No	Responden	Jumlah	Presentase	Kriteria
1.	R-1	181	67%	S
2.	R-2	169	62%	S
3.	R-3	145	53%	R
4.	R-4	189	69%	S
5.	R-5	181	67%	S
6.	R-6	147	54%	R
7.	R-7	143	53%	R
8.	R-8	184	68%	S
9.	R-9	145	53%	R
10.	R-10	137	50%	R
11.	R-11	184	68%	S
12.	R-12	190	70%	S
13.	R-13	183	67%	S
14.	R-14	192	71%	T
15.	R-15	183	67%	S
16.	R-16	136	50%	R
17.	R-17	196	72%	T
18.	R-18	185	68%	S
19.	R-19	145	53%	R
20.	R-20	184	68%	S
21.	R-21	145	53%	R
Jumlah		3544	62%	S

Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa *Pre Test*

Interval	F	Presentase	Kriteria
85% - 100%	0	0 %	Sangat Tinggi
70% - 85%	2	9.52381 %	Tinggi
55% - 70%	11	54.381 %	Sedang
40% - 55%	8	38.0952 %	Rendah
25% - 40%	0	0 %	Sangat Rendah
Total	21	100%	

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang memiliki tujuan pengembangan diri individu yang dalam hal ini berkaitan dengan belajar, sehingga mempunyai kemampuan atau kompetensi tertentu dalam kegiatan belajar. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten peneliti menerapkan teknik bermain peran (*role playing*) sebagai upaya efektif dalam pemberian perlakuan.

Bermain peran (*role playing*) adalah suatu teknik yang digunakan untuk memerankan berbagai peran dengan mendramatisasikan sikap dan tingkah laku, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun peran yang diskenarioikan untuk mengembangkan beberapa keterampilan sistematis (kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya).

Perpaduan antara layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (variabel

X) ini dimaksudkan untuk dapat memberi pengaruh akan peningkatan dari variabel Y yaitu motivasi belajar. Peningkatan tersebut didasarkan atas hasil sebelum pemberian perlakuan dengan sesudah pemberian perlakuan. Perlakuan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dengan materi yang berbeda pada setiap pertemuan tersebut.

Setelah diberikan perlakuan maka dilakukan *post test* untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase motivasi

belajar sesudah pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran mengalami peningkatan. Data yang diperoleh setelah memberikan perlakuan ini yaitu rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang adalah 77% yang dalam kategori tinggi. Dengan persentase 19.0476% atau 4 anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, dengan persentase 76.1905 % atau 16 anak yang termasuk dalam kategori tinggi, dan dengan presentase 4.7619% atau 1 anak yang termasuk dalam kategorisasi sedang.

Tabel Tingkat Motivasi Belajar Siswa *Post Test*

No	Responden	Jumlah	Presentase	Kriteria
1.	R-1	228	84%	T
2.	R-2	224	82%	T
3.	R-3	195	72%	T
4.	R-4	254	93%	ST
5.	R-5	256	94%	ST
6.	R-6	200	74%	T
7.	R-7	235	86%	ST
8.	R-8	225	83%	T
9.	R-9	191	70%	T
10.	R-10	178	65%	S
11.	R-11	204	75%	T
12.	R-12	223	82%	T
13.	R-13	217	80%	T
14.	R-14	212	78%	T
15.	R-15	235	86%	ST
16.	R-16	201	74%	T
17.	R-17	206	76%	T
18.	R-18	195	72%	T
19.	R-19	209	77%	T
20.	R-20	223	82%	T
21.	R-21	197	72%	T
Jumlah		4508	77%	T

Tabel Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa *Post Test*

Interval	F	Presentase	Kriteria
85% - 100%	4	19.0476 %	Sangat Tinggi
70% - 85%	16	76.1905 %	Tinggi
55% - 70%	1	4.7619 %	Sedang

40% - 55%	0	0 %	Rendah
25% - 40%	0	0 %	Sangat Rendah
Total	21	100%	

Berdasarkan hasil analisis data *pre test* dan *post test* tersebut maka dapat diketahui adanya peningkatan motivasi belajar dengan presentase sebesar 15% dimana pada sebelum pemberian layanan *pre test* tingkat motivasi belajar dengan rata-rata 62% dengan kategori sedang, kemudian mengalami kenaikan setelah pemberian layanan tingkat motivasi belajar dengan rata-rata 77% kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi

belajar pada siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data statistik bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji *t-Test* diperoleh $t_{hitung} = 10,16$ dan $t_{tabel} = 2,021$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya adalah signifikan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran.

Tabel Hasil Analisis uji Beda (*t-Test*)

Motivasi Belajar	Md	k	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria Taraf Signifikan 5%
<i>Post Test – Pre Test</i>	45,90	0	1	10,16	2,021	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis uji beda (*t-Test*) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa sebelum dan sesudah perlakuan, maka dari itu hipotesis yang diajukan dapat diterima bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

KESIMPULAN

Motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan kategori sedang (62%). Dengan frekuensi dua anak termasuk dalam kategori tinggi, sebelas anak pada kategori sedang, dan delapan anak yang termasuk dalam kategori rendah.

Motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan

kategori tinggi (77%). Dengan frekuensi empat anak yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, enam belas anak pada kategori tinggi, dan satu anak dalam kategorisasi sedang.

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada sebelum pemberian perlakuan yang mana menunjukkan kategori sedang dan sesudah pemberian perlakuan menunjukkan kategori tinggi. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan dengan presentase sebesar 15%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang dapat ditingkatkan setelah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dr. Awalya, M.Pd., Kons. yang telah menilai dan memberikan masukan dalam penyusunan jurnal ini, dan kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi dan penyusunan jurnal ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten (seri layanan konseling;L4)* Padang: BK FIP Universitas Negeri Padang.

Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sardiman, AM. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Jakarta: Alfabeta.

Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.