

**EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM LAYANAN  
INFORMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI  
3 TAPUNG KAMPAR**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



OLEH

**SUCI TRIANA MUNAWAROH**  
NIM. 11514203817

**JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN SUSKA RIAU**

**PEKANBARU**

**1441 H./2020 M.**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSETUJUAN**

Skripsi ini dengan judul Efektivitas Layanan Teknik *Role Playing* dalam Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar, yang ditulis oleh Suci Trianan Munawaroh NIM.11514203817 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Syawal 1441 H  
24 Maret 2020 M

Menyetujui

Ketua Jurusan  
Manajemen Pendidikan Islam



Dr. Asmuri, S.Ag., M.Ag.

Pembimbing



Dr.H. Muslim Afandi, M.Pd

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

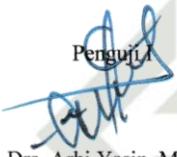
**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul, Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar, yang ditulis oleh Suci Triana Munawaroh NIM. 11514203817 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 07 Dzulhijjah 1441 H / 28 Juli 2020 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan dan Konseling.

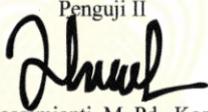
Pekanbaru, 07 Dzulhijjah 1441 H  
28 Juli 2020 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

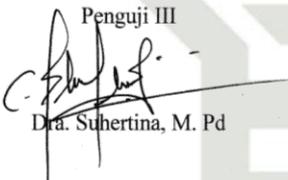
Penguji I

  
Drs. Arbi Yasin, M. Si

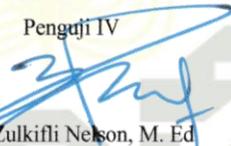
Penguji II

  
Hasgimianti, M. Pd., Kons

Penguji III

  
Dra. Suhertina, M. Pd

Penguji IV

  
Drs. Zulkifli Nelson, M. Ed

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

  
Dr. H. Mubandah Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19740704 199803 1 001

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

*Alhamdulillah* *robbil'amin*, sedalam syukur dan setinggi puji penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, dan hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat beriringan salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Baginda Muhammad SAW yang telah berkorban untuk kemaslahatan umatnya, beserta keluarga dan para pengikutnya.

Dengan izin dan kasih sayang Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar, merupakan karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan karya tulis ini, penulis mendapat banyak bantuan, dorongan, bimbingan dan petunjuk serta dukungan, terutama untuk Ibunda penulis Siti Mariyah dan ayahanda Slamet Suriyanto yang semua ini terlaksana berkat dari mereka. Selain orang tua penulis juga mendapat dukungan dari berbagai pihak, Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

Prof.Dr. KH. Akhmad Mujahidin, S.Ag, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, MA, selaku Wakil Rektor I, Drs. H. Promadi, MA, Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Dra. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. Asmuri, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Jurusan dan Dr. Nasrul Hs, S.Pd.I, MA selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

4. Dr. H. Muslim Afandi, M.Pd. Selaku Pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, bimbingan serta motivasi yang bermanfaat bagi penulis dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini.

5. Dr. Afriza, M.Pd selaku penasehat Akademik (PA) yang telah membimbing penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

6. Bapak dan Ibu Guru SMA Negeri 3 Tapung Kampar, serta seluruh siswa SMA Negeri 3 Tapung Kampar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.

7. Untuk orang-orang yang telah membantu penulis dan pembuatan skripsi dari awal hingga akhir kepada sahabat tercinta M. Asri Wisnu Wardana, S. Kom, Eci Khairunnisa, S.Pd, Elsyah Yurhaliza, S.Pd, Irma Nasesa, S.Pd, Adhe Novie Imandari, S.Si, Sri Rahayu, S. Pd, Nurul Hasanah, SE, Dwi Rahmah Dayani, S. Pd, Mar'atuz Zakiyah, S. Pd, serta teman seperjuangan ujian munaqasyah dan semua teman-teman yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Terimakasih kepada Tim KKN Desa Lenggadai Hilir, BK Angkatan 2015, Tim PPL MTs Hasanah Pekanbaru yang telah memberikan makna perjuangan dan persahabatan, semangat dan suport kepada penulis.

Akhirnya semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan dipaparkan oleh Allah SWT, Aamiin. Semoga skripsi ini bermanfaat, terutama bagi penulis sendiri.

Pekanbaru, Maret 2020

**Penulis**

**SUCI TRIANA MUNAWAROH**  
**NIM. 11514203817**



## ABSTRAK

**Suci Triana Munawaroh, (2020): Efektivitas Teknik *Role Playing* dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik *role playing* dengan layanan informasi terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar. Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan *pre-eksperimental* dengan jenis *The One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 2 & X MIPA 3 berjumlah 70 siswa. Sampel diambil sebanyak 18 orang siswa yang mengalami motivasi belajar rendah melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data digunakan dengan observasi, angket dan dokumentasi uji validasi dan uji reliabilitas menggunakan program SPSS 23.00 *for windows*. Adapun teknik analisis data, peneliti menggunakan *Uji Wilcoxon's*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan teknik *Role Playing* dengan layanan informasi terhadap motivasi belajar siswa berada dikategori sedang dengan rata-rata 95. Setelah diberikan teknik *Role Playing* dengan layanan informasi terhadap motivasi belajar siswa mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi dengan rata-rata 116, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Layanan yang dilihat dari hasil observasi rata-rata 121 dengan persentase 81%, sehingga sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* dengan layanan informasi terhadap motivasi belajar mengalami peningkatan sebanyak 21%. Dapat disimpulkan teknik *Role Playing* dengan layanan informasi efektif terhadap motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil analisis data bahwa  $Z_{tabel} < Z_{hitung}$ ,  $0,00 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci: Teknik *Role Playing*, Layanan Informasi, Motivasi Belajar**

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT**

**Suci Triana Munawaroh, (2020): The Effectiveness of Role-Playing Technique with Informational Service in Increasing Student Learning Motivation at State Senior High School 3 Tapung Kampar**

This research was instigated by many students who did not understand the importance of learning and those who were not interested with the subject, all of these caused the low of student learning motivation at State Senior High School 3 Tapung Kampar. This research aimed at knowing student learning motivation, Role-Playing technique with informational service, and the effectiveness of Role-Playing technique with informational service. Quantitative approach was used in this research, it was pre-experimental research with the one group pretest-posttest design. 667 students were the population of this research, and 18 students experiencing low learning motivation were the samples of this research, and they were selected by using Purposive sampling technique. The techniques of collecting the data were observation, questionnaire, and documentation. Wilcoxon's test was used to analyze the data. The research findings showed that student learning motivation before being given Role-Playing technique with informational service was on low category with 95 mean and 61% percentage. After being given Role-Playing technique with informational service, student learning motivation increased to high category with 116 mean and 127% percentage. So, it could be stated that there was a difference between pretest and posttest. It could be concluded that Role-Playing technique with informational service was effective in increasing student learning motivation, and it could be seen from the data analysis result that  $Z_{\text{observed}} 0.00$  was lower than  $Z_{\text{table}} 0.05$ , so  $H_0$  was rejected.

**Keywords:** *Role-Playing Technique, Informational Service, Learning Motivation*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ملخص

سوجي تريانا منورة، (٢٠٢٠): فعالية طريقة لعب الدور بخدمة المعلومات لترقية دوافع التعلم لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ تافونج كمفر

هذا البحث خلفيته كثير التلاميذ الذين لم يدركوا أهمية التعلم ولم يرغبوا في التعلم، وهذا سبب انخفاض دوافع التعلم لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية ٣ تافونج كمفر. وهدفه لمعرفة : دوافع تعلمهم، وخدمة المعلومات بطريقة لعب الدور، وفعالية تنفيذ طريقة لعب الدور بخدمة المعلومات. ومدخله مدخل كمي بتجربة قبلية بنوع تصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة. ومجمعه ٦٦٧ تلميذا. وعينته ١٨ تلميذا لديهم دوافع التعلم المنخفضة بطريقة أخذ العينة الهادفة. وطريقة جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاستبيان والتوثيق. ولتحليل البيانات، استخدمت الباحثة اختبار ويلكوكسون. والنتائج تدل على أن دوافع تعلم التلاميذ قبل إجراء خدمة المعلومات بطريقة لعب الدور هي في فئة منخفضة بمعدلة ٩٥ ونسبة مئوية ٦١%، وأما بعدها فزادت إلى فئة عالية بمعدلة ١١٦ ونسبة مئوية ١٢٧%، فيعرف أن هناك اختلافا بين الاختبار القبلي والبعدي. ويمكن الاستنتاج أن طريقة لعب الدور بخدمة المعلومات فعالة لترقية دوافع التعلم لدى التلاميذ من ناحية نتائج تحليل البيانات أن  $Z > Z_{\text{جدول}}$  حساب  $0,00 > 0,05$ ، لذلك الفرضية المبدئية مردودة.

الكلمات الأساسية: طريقة لعب الدور، خدمة المعلومات، دوافع التعلم

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR ISI**

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	7
C. Penegasan Istilah .....	8
D. Permasalahan .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	12
1. Teknik <i>Role Playing</i> .....	12
a. Pengertian Teknik <i>Role Playing</i> .....	12
b. Langkah-langkah <i>Role Playing</i> .....	14
c. Manfaat <i>Role Playing</i> .....	14
d. Pengaruh Teknik <i>Role Playing</i> terhadap Motivasi Belajar .....	15
2. Layanan Informasi .....	15
a. Pengertian Layanan Informasi .....	15
b. Tujuan Layanan Informasi .....	16
c. Komponen-komponen Layanan Informasi .....	17
d. Teknik Layanan Informasi .....	18
e. Kegiatan Pendukung Layanan Informasi .....	20
f. Langkah-langkah Layanan Informasi .....	21
B. Penelitian Relevan .....	22
C. Konsep Operasional .....	25
D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan .....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
C. Populasi dan Sampel .....	29
D. Teknik Pengumpulan Data .....	31
E. Uji Coba instrumen .....	33
F. Teknik Analisis Data .....	35



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	38
1. Sejarah SMAN 3 Tapung Kampar.....	38
2. Visi dan Misi .....	40
3. Kurikulum.....	41
4. Keadaan Guru dan Siswa .....	41
5. Sarana dan Prasarana .....	47
B. Penyajian Data .....	48
1. Observasi .....	49
2. Rincian Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> dalam Layanan Informasi .....	50
3. Hasil <i>Pre-test</i> .....	59
4. Hasil <i>Post-test</i> .....	61
5. Perbedaan Hasil <i>Pre-test dan Post-test</i> Siswa terhadap Motivasi Belajar siswa .....	63
C. Analisis Data .....	68
D. Pembahasan .....	69

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	76

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Skor Alternatif Jawaban Angket .....	31
Tabel III.2	Hasil Analisis Uji Validitas Efektivitas Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	34
Tabel III.3	Hasil Uji Reliabilitas .....	35
Tabel III.4	Data Interval .....	37
Tabel IV.1	Identitas SMAN 3 Tapung Kampar .....	39
Tabel IV.2	Keadaan Guru dan Karyawan di SMAN 3 Tapung Kampar .....	42
Tabel IV.3	Tata Tertib SMAN 3 Tapung Kampar .....	43
Tabel IV.4	Keadaan Soswa/I SMAN 3 Tapung Kampar .....	46
Tabel IV.5	Sarana dan Prasarana SMAN 3 Tapung Kampar .....	47
Tabel IV.6	Identitas Anggota Kelas .....	49
Tabel IV.7	Hasil Observasi Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	49
Tabel IV.8	Rincian Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	50
Tabel IV.9	Hasil <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Siswa Sebelum Diberikan Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	60
Tabel IV.10	Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa Sebelum Diberikan Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	61
Tabel IV.11	Hasil <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Siswa Sebelum Diberikan Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	62
Tabel IV.12	Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa Sesudah Diberikan Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	63
Tabel IV.13	Hasil <i>Pre-test dan Post-test</i> Efektivitas Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	64

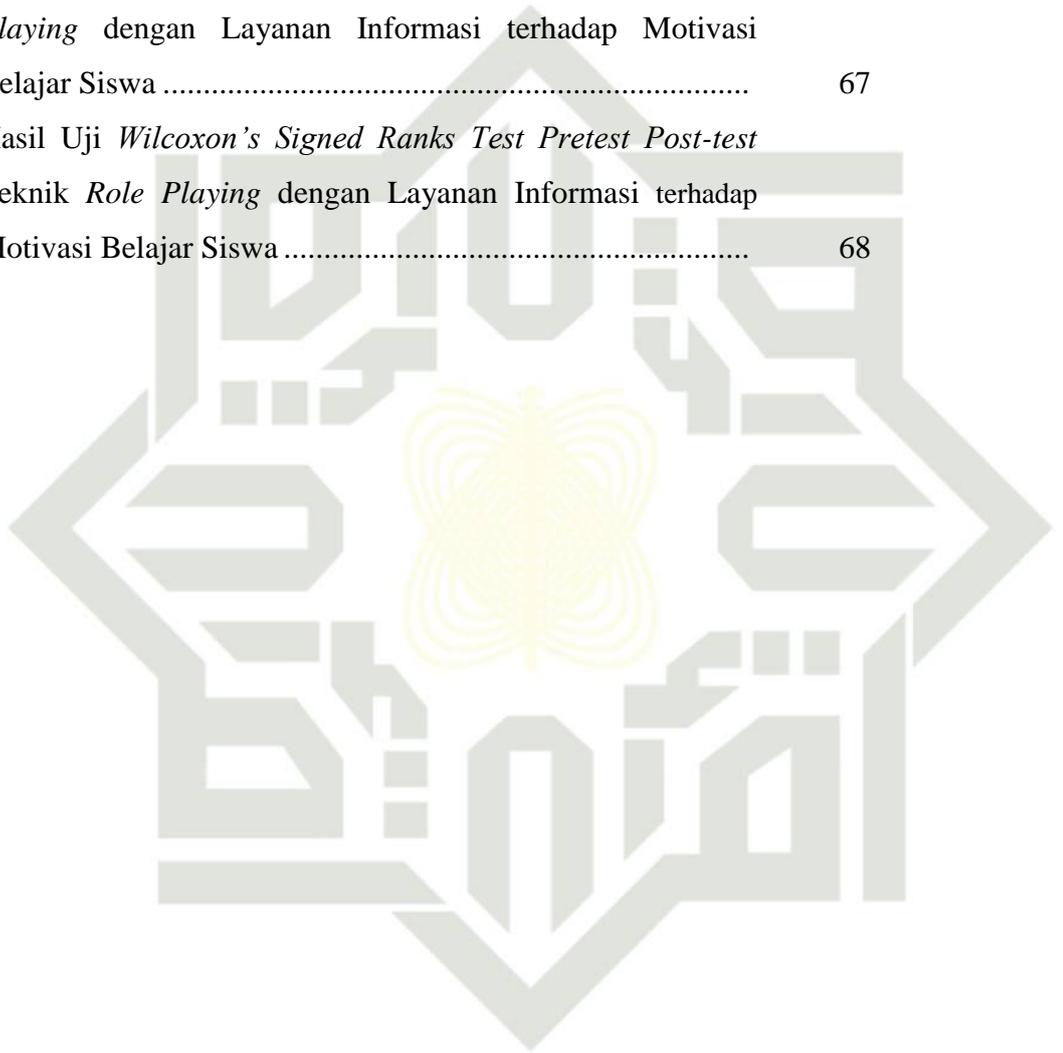
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.14	Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Siswa .....	65
Tabel IV.15	Perbedaan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa terhadap Belajar Siswa.....	66
Tabel IV.16	Hasil data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Efektivitas Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	67
Tabel IV.17	Hasil Uji <i>Wilcoxon's Signed Ranks Test Pretest Post-test</i> Teknik <i>Role Playing</i> dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	68



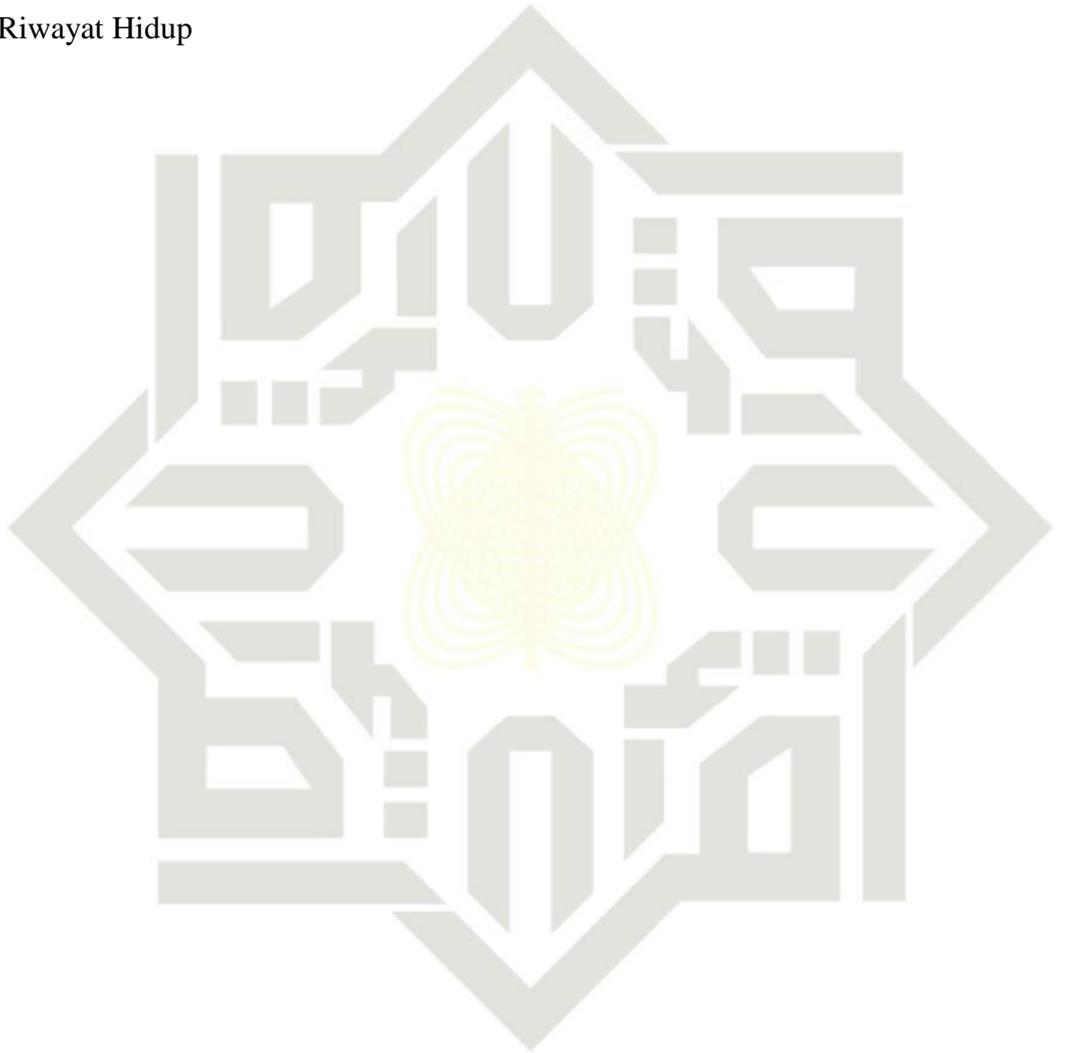
## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Disposisi.
- Lampiran 2 Lembar Cover Acc Seminar Proposal
- Lampiran 3 RPL (Rencana Program Layanan)
- Lampiran 4 Dokumentasi
- Lampiran 5 *Pre-Test*
- Lampiran 6 *Post-Test*
- Lampiran 7 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 8 Hasil Uji Reliabelitas
- Lampiran 9 Hasil Uji *Wilcoxon's*
- Lampiran 10 Surat Pembimbing Skripsi
- Lampiran 11 Surat Pembimbing Skripsi (Perpanjang)
- Lampiran 12 Berita Acara Ujian Proposal
- Lampiran 13 Pengesahan Perbaikan Seminar Proposal
- Lampiran 14 Kegiatan Bimbingan Skripsi
- Lampiran 15 Surat Pra riset
- Lampiran 16 Surat Balasan Pra riset
- Lampiran 17 Surat Riset
- Lampiran 18 Surat Balasan Riset
- Lampiran 19 Surat Rekomendasi Pelaksanaan Kegiatan Riset Dinas Pendidikan
- Lampiran 20 Surat Balasan Kegiatan Riset dari Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru
- Lampiran 21 Surat Telah Melaksanakan Riset dari SMA Negeri 3 Tapung Kampar
- Lampiran 22 Nota Perbaikan Skripsi
- Lampiran 23 Bukti Penyerahan Skripsi
- Lampiran 24 Kisi-kisi Instrument Angket Penelitian tentang Pelaksanaan Teknik *Role Playing* dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Lampiran 25 Angket Penelitian tentang Pelaksanaan Teknik *Role Playing* dengan Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar.
- Lampiran 26 Daftar Hadir Siswa X MIPA I SMAN 3 Tapung Kampar
- Lampiran 27 Lembar Observasi
- Lampiran 28 Riwayat Hidup



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A Latar Belakang

Motivasi merupakan perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat dengan mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan kata lain motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat. Motivasi sebagai proses untuk mencoba mempengaruhi orang-orang yang dipimpinnya agar melakukan pekerjaannya yang diinginkan, sesuai dengan tujuan tertentu.

Menurut Maslow (dalam Wahyuddin Kamal Noor) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam individu sebagai hasil kesatuan terpadu yang memiliki tujuan atau keinginan tertentu, yaitu mewujudkan kebutuhan-kebutuhan manusiawi sehingga tidak dapat dilepaskan dari kehidupan tidak sadar<sup>1</sup>.

Motivasi belajar dapat diartikan dua hal yang sangat mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu<sup>2</sup>. Motivasi belajar dapat

<sup>1</sup> Wahyudin Kamal Noor, *Hierarki Kebutuhan Sebagai Dasar Refleksi Dari Tokoh dalam Level Pesantren Impian*, Jurnal Sastra Indonesia. 2019

<sup>2</sup> Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h. 23

timbul karena faktor internal, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor eksternalnya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Kesungguhan dalam belajar sangat tergantung pada motivasi, di mana motivasi akan membawa siswa untuk tetap bersemangat dalam belajar. Tanpa adanya motivasi, hasil belajar siswa yang baik akan sulit tercapai, karena motivasi tersebut yang menggerakkan setiap individu untuk belajar. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Ngalim Purwanto bahwa motivasi merupakan segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu<sup>3</sup>. Jika siswa sudah memiliki motivasi maka ia akan senang untuk belajar, dengan tujuan untuk memperoleh apa yang ia inginkan dari belajar tersebut. Dengan motivasi ini seseorang siswa akan lebih giat dan rajin melaksanakan sesuatu kegiatan serta siap untuk melakukan hal-hal yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai tujuan belajar mengajar yang dilakukan. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan semangat dan rasa senang dalam belajar, motivasi yang tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011) h. 60

<sup>4</sup> Kusnadi, dkk. *Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Pekanbaru: Yayasan Istiqlah Pekanbaru, 2008), h. 70

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Menurut beberapa ahli psikologi, pada diri seseorang terdapat penentuan tingkah laku, yang bekerja untuk memengaruhi tingkah laku itu. Faktor penentu tersebut adalah motivasi untuk daya penggerak tingkah laku manusia. Misalnya, seseorang berkemauan keras atau kuat dalam belajar karena adanya harapan penghargaan atas prestasinya<sup>5</sup>.

Begitu pula dengan motivasi belajar yang dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi yang harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.<sup>6</sup>

Layanan informasi sangat dibutuhkan oleh semua siswa, dan dapat mempengaruhi atau memberi pertimbangan pada siswa dalam pengambilan keputusan diberbagai bidang, seperti bidang pribadi, belajar, sosial, dan karier. Mengingat layanan informasi sangat dibutuhkan oleh siswa, seharusnya konselor sekolah dalam memberikan layanan informasi haruslah menarik agar siswa antusias dan aktif dalam menerima materi layanan informasi yang diberikan oleh konselor, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pemberian *layanan* informasi dapat tercapai.

Mengingat pentingnya informasi, seharusnya siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti layanan informasi yang diberikan oleh konselor

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006)

<sup>6</sup> *Ibid* h. 23

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sekolah. Namun pada kenyataannya dilapangan, masih banyak siswa yang kurang semangat untuk mengikuti layanan.

Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan rentan mengalami kesulitan belajar, karena siswa tidak memiliki gairah dan kesenangan dalam melakukan aktivitas belajar tersebut.

Bimbingan dan Konseling merupakan suatu layanan untuk membantu para peserta didik agar dapat berkembang dengan optimal. Tanpa bimbingan dan konseling bahkan tanpa pendidikan formal di sekolah, sebenarnya para peserta didik dapat berkembang, tetapi perkembangannya tidak optimal. Para peserta didik sering menghadapi sejumlah hambatan, kesulitan atau masalah yang tidak dapat mereka pecahkan sendiri. Peserta didik membutuhkan bantuan khusus dalam bentuk layanan bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling merupakan bagian terpadu dari proses pendidikan yang memiliki peranan dalam meningkatkan sumber daya manusia, potensi, bakat, minat, kepribadian, prestasi, dan mengembangkan kemampuan yang meliputi masalah akademik dan keterampilan.

Layanan informasi merupakan salah satu dari 10 jenis layanan dalam bimbingan dan konseling. Layanan informasi dapat diberikan kepada semua siswa, baik siswa yang baru masuk kelas satu, maupun kelas dua dan kelas tiga baik tingkat SLTP maupun tingkat SLTA, sebab informasi sangat dibutuhkan oleh siswa baik dalam bidang pribadi, sosial, maupun karir. layanan informasi adalah layanan bimibinga yang memungkinkan peserta didik dan pihak-pihak yang dapat memberikan pengaruh yang besar kepada

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peserta didik untuk menerima dan memahami informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambil keputusan sehari-hari sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat<sup>7</sup>.

Layanan informasi yang diberikan oleh konselor sekolah dapat diselenggarakan melalui beberapa teknik, seperti ceramah, tanya jawab dan diskusi, selanjutnya dapat dilengkapi dengan peragaan, selebaran, tayangan foto, film, video, dan peninjauan ke tempat-tempat atau obyek-obyek yang dimaksud dan sesuai dengan materi informasi yang akan disampaikan<sup>8</sup>. Bila dilihat dari waktunya, layanan informasi dapat diberikan kapan saja pada waktu yang memungkinkan.

Layanan informasi dibutuhkan oleh semua siswa, dan dapat mempengaruhi atau memberi pertimbangan pada siswa dalam pengambilan keputusan diberbagai bidang, seperti bidang pribadi, belajar, sosial, dan karier. Mengingat layanan informasi sangat dibutuhkan oleh siswa, seharusnya konselor sekolah dalam memberikan layanan informasi haruslah menarik agar siswa antusias dan aktif dalam menerima materi layanan informasi yang diberikan oleh konselor, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pemberi layanan informasi dapat tercapai.

Mengingat pentingnya informasi, seharusnya siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti layanan informasi yang diberikan oleh konselor sekolah. Namun pada kenyataannya dilapangan, masih banyak siswa yang

<sup>7</sup> Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 61

<sup>8</sup> Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di sekolah dan Madrasah* ( Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012) h. 144

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kurang semangat dan antusias untuk mengikuti layanan informasi yang diberikan guru BK, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa tidak memperhatikan dan sibuk sendiri ketika guru BK menjelaskan materi layanan informasi yang diberikan. Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan tidak menarik. Serta penggunaan teknik yang cenderung monoton dan jarang sekali memberikan layanan informasi dengan menggunakan teknik yang bervariasi dan menarik. Untuk membuat menarik, layanan informasi sebaiknya diberikan oleh guru BK dengan menggunakan teknik. Teknik didefinisikan sebagai cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan<sup>9</sup>.

Teknik *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan tersebut dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan<sup>10</sup>.

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Tapung salah satu lembaga pendidikan yang ada di Kecamatan Tapung. SMA Negeri 3 Tapung Kampar melaksanakan layanan konseling. Sekolah tersebut telah menetapkan bimbingan dan konseling menjadi salah satu pendorong dalam perkembangan yang optimal, baik kepribadian, sosial kognitif, intelektual dan emosional. Guru BK yang bertugas melaksanakan layanan BK berjumlah 2 orang. Sesuai dengan program yang dibuat, guru BK berusaha untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Layanan informasi tidak dilaksanakan dalam

<sup>9</sup> Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012) h. 12

<sup>10</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011)h. 87

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



kegiatan pembelajaran yang mana guru BK hanya menunggu siswa didalam ruangan jika siswa membutuhkan layanan yang diperlukan.

Berdasarkan studi pendahuluan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar pada tanggal 5 Mei 2019, penulis menemukan bahwa motivasi belajar siswa masih ada yang kurang maksimal atau rendah, karena adanya berbagai faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut didapatkan beberapa gejala-gejala yang ditemukan sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang terlambat masuk sekolah
2. Mudah nya siswa putus asa dalam berbagai macam pembelajaran
3. Masih ada siswa keluar masuk ketika proses pembelajaran berlangsung
4. Masih ada siswa yang sibuk sendiri dan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik atau acuh terhadap pelajaran yang sedang berlangsung
5. Masih ada siswa yang tidur ketika proses pembelajaran

Berdasarkan hal di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Tapung Kampar.**

#### **Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan peneliti memilih judul di atas adalah:

1. Persoalan-persoalan yang dikaji dalam judul di atas berkenaan dengan bidang ilmu yang penulis pelajari yakni bimbingan dan konseling.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Masalah-masalah yang di teliti sesuai dengan judul di atas sepengetahuan penulis seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang belum pernah diteliti.
3. Lokasi penelitian ini ditinjau dari segi waktu, kemampuan dan pembiayaan dapat dijangkau oleh penulis

### Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam pemilihan judul penelitian ini, maka ada beberapa istilah yang perlu didefinisikan yaitu:

#### 1. Efektivitas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia Efektivitas adalah akibat, pengaruh, kesan, atau dapat membawa hasil<sup>11</sup>.

#### 2. Teknik *Role Playing*

*Role Playing* adalah sosiodrama maupun bermain peran yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat<sup>12</sup>.

#### 3. Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan<sup>13</sup>.

<sup>11</sup> Depdikbud, *kamus besar bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai pustaka, 2005) h. 284

<sup>12</sup> Ahmadi, Abu dan Joko Tri Pasetya, Op. Cit., h. 80

<sup>13</sup> Tohirin, Op.Cit., h 142

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Motivasi Belajar

Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai tujuan belajar mengajar yang dilakukan. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan semangat dan rasa senang dalam belajar, motivasi yang tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar<sup>14</sup>.

#### Permasalahan

##### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan persoalan pokok yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka persoalan-persoalan yang terkait dengan kajian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Motivasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Tapung Kampar .
- b. Keikutsertaan siswa dalam proses pelaksanaan layanan informasi di SMA Negeri 3 Tapung Kampar .
- c. Metode yang digunakan guru BK dengan materi layanan di SMA Negeri 3 Tapung Kampar.
- d. Parsitipasi orangtua siswa di SMA Negeri 3 Tapung Kampar.
- e. Peranan guru BK dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Tapung Kampar.
- f. Kerjasama antara orangtua, guru mata pelajaran dan guru BK dalam membimbing siswa yang motivasi belajarnya rendah di di SMA Negeri 3 Tapung Kampar.

<sup>14</sup> Kusnadi, dkk. Op. Cit., h. 70

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Batasan Masalah**

Banyaknya persoalan-persoalan yang mengitari kajian ini, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti pada “Efektivitas teknik *role playing* dalam layanan informasi terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar”

**3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah layanan informasi dengan teknik *Role Playing* efektif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar?

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu: “untuk mengetahui efektifitas teknik *role playing* efektif terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Tapung Kampar”.

**1. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Bagi penulis, sebagai salah satu persyaratan penyelesaian perkuliahan pada program sarjana strata satu (S1) konsentrasi Bimbingan dan Konseling Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- b. Bagi SMA Negeri 3 Tapung Kampar, sebagai informasi bagi untuk memecahkan permasalahan sesuai dengan judul di atas.

- c. Bagi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, sebagai bahan referensi untuk semua pihak yang bersangkutan.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A Kerangka Teoritis

##### 1. Teknik *Role Playing*

###### a. Pengertian Teknik *Role Playing*

Teknik *Role Playing* adalah sosiodrama maupun bermain peran yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat<sup>15</sup>. Model pembelajaran *role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap materi. Penelitian sebelumnya dalam penelitiannya menemukan bahwa terhadap pengaruh yang signifikan dalam menggunakan teknik *role playing* efektif digunakan.

*Role Playing* adalah merupakan teknik layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, atau dengan menggunakan teknik ini siswa bisa bermain peran atau memainkan peranan dalam dramatisasi secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dengan cara bermain peran yang bertujuan untuk membantu siswa dengan cara

<sup>15</sup> Ahmadi, Abu dan Joko Tri Pasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 80

menggunakan layanan informasi<sup>16</sup>. Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan teknik dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif dan parallel dengan kehidupan nyata dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku.

*Role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya teknik ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang diperankan. Selain itu teknik ini akan melatih siswa agar mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Teknik *role playing* ini sangat bermanfaat, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah mereka pelajari. *Role playing* juga melibatkan murid yang cukup banyak dan

<sup>16</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta).h. 90

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



cocok untuk kelas besar, serta dapat memberikan siswa kesenangan karena teknik *role playing* ini dasarnya adalah bermain peran<sup>17</sup>.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tekni *role playing* merupakan salah satu teknik yang mengedepankan pemahaman siswa dan kesenangan siswa selama pembelajaran. Baik dalam pemberian materi, penggunaan peran maupun peran yang akan digunakan.

#### b. Langkah-langkah *Role Playing*

Ada beberapa langkah-langkah *role playing* ialah, sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam metode *role playing*.
- 2) Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 5) Setelah selesai ditampilkan, siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberikan penilaian atas penampilannya.
- 6) Masing-masing siswa menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 7) Guru memberikan kesimpulan secara umum, kemudian melakukan evaluasi seperti biasanya dan setelah itu penutup.<sup>18</sup>

#### c. Manfaat *Role Playing*

Adapun manfaat dari teknik *role playing* ialah, sebagai berikut:

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa.
- 2) Keterampilan untuk kehidupan nyata.
- 3) Menyenagkan dan menimbulkan motivasi bagi siswa.
- 4) Semakin banyak kesempatan peserta didik untuk mengungkapkan diri.
- 5) Memberikan kesempatan luas untuk berbicara<sup>19</sup>.

<sup>17</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani. *Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. (Yogyakarta: Kata Pena, 2016). h.68-69

<sup>18</sup> Imas Kurnianingsih, dkk. Op. Cit., h. 70-71

#### d. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Menurut Sidiq dkk, dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran teknik *role playing* efektif terhadap motivasi belajar siswa yang diperoleh adanya pengaruh penerapan pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada motivasi belajar siswa didalam pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu dan besarnya taraf signifikan adalah sebesar 0,283, dan bentuk pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playig* adalah positif<sup>20</sup>.

### 2. Layanan Informasi

#### a. Pengertian Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda<sup>21</sup>. Layanan informasi merupakan kegiatan pemberian pesan atau pemahaman kepada anak didik tentang berbagai hal yang mereka butuhkan dalam kehidupan sehari-hari<sup>22</sup>.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi adalah upaya yang dilakukan konselor atau guru

<sup>19</sup> *Ibid* h.69

<sup>20</sup> Sidiq Saputra, dkk., *Pengaruh Model Role Playing dalam Pembelajaran IPS terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Ilmiah Konseling, 2017

<sup>21</sup> Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah* ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012) h. 142

<sup>22</sup> Sarah Amanda, Puranti, Busri Endang. *Layanan Informasi oleh Guru Bimbingan dan Konseling Tentang Interaksi Sosial di SMP*. h. 2

pembimbing untuk membantu siswa dalam memahami diri dan lingkungan yang digunakan untuk masa sekarang maupun masa yang akan datang.

#### b. Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi bertujuan agar individu mengetahui dan menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya. Selain itu, apabila merujuk pada fungsi pemahaman, layanan informasi bertujuan agar individu memahami berbagai informasi dengan segala seluk beluknya. Penguasaan akan berbagi informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (peserta layanan) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

Layanan informasi juga bertujuan untuk pengembangan kemandirian. Pemahaman dan penguasaan individu terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan individu:

- 1) Mampu memahami dan menerima diri dan lingkungannya secara objektif, positif, dan dinamis.
- 2) Mengambil keputusan.
- 3) Mengarahkan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna sesuai dengan keputusan yang diambil.
- 4) Mengaktualisasikan secara terintegrasi<sup>23</sup>.

<sup>23</sup> Tohirin. Op. Cit h. 143

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### c. Komponen-komponen Layanan Informasi

Ada tiga komponen pokok yang terlibat dalam pelaksanaan layanan informasi yaitu:

#### 1) Konselor

Konselor, ahli dalam pelayanan konseling, adalah penyelenggaraan layanan informasi. Konselor menguasai sepenuhnya informasi yang menjadi isi layanan, dan menggunakan cara-cara yang efektif untuk melaksanakan layanan.

#### 2) Peserta

Peserta layanan informasi dapat berasal dari berbagai kalangan, siswa di sekolah, mahasiswa, anggota organisasi pemuda politik, karyawan instansi dan dunia usah atau industri dll, baik secara perorangan maupun kelompok, (selama layanan tidak bersifat terbuka dan tidak menyangkut penentuan kepribadian).

#### 3) Informasi

Jenis, luas dan kedalam informasi yang menjadi isi layanan informasi sangat bervariasi, tergantung pada kebutuhan para peserta layanan. Pada dasarnya informasi yang dimaksud mengacu kepada seluruh bidang pelayanan konseling, yaitu sebagai berikut:

- a) Informasi pengembangan diri
- b) Informasi hubungan antarpribadi, sosial, nilai dan moral
- c) Informasi pendidikan, kegiatan belajar, dan keilmuan teknologi
- d) Informasi pekerjaan atau karir dan ekonomi

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Informasi sosial budaya, politik, dan kewarganegaraan
- f) Informasi kehidupan berkeluarga
- g) Informasi kehidupan beragama
- h) Informasi karakter cerdas<sup>24</sup>.

#### d. Teknik Layanan Informasi

Layanan informasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh pembimbing atau konselor kepada seluruh siswa di sekolah dan madrasah. Berbagai teknik dan media yang bervariasi serta fleksibel dapat digunakan melalui format klasikal dan kelompok. Format mana yang akan digunakan tentu tergantung jenis informasi dan karakteristik peserta layanan. Beberapa metode atau teknik yang dapat digunakan untuk layanan informasi adalah:

- 1) Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi.

Teknik ini paling umum digunakan dalam penyampaian penyampaian informasi dalam berbagai kegiatan termasuk pelayanan bimbingan dan konseling. Melalui teknik ini, para peserta mendengarkan atau menerima ceramah dari pembimbing (konselor), selanjutnya diikuti dengan Tanya jawab. Untuk lebih mendalaminya dilakukan diskusi.

- 2) Melalui Media

Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media tertentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster,

<sup>24</sup> Prayitno. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. (Padang: Universitas Pegeri Padang, 2012) h. 52-55

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televise, internet, dan lain-lain. Dengan perkataan lain, penyampaian informasi bisa melalui media non elektronik dan elektronik.

### 3) Acara Khusus

Layanan informasi melalui cara ini dilakukan berkenan dengan acara khusus di sekolah atau madrasah misalnya “Hari tanpa Asap Rokok”, “Hari Kebersihan Lingkungan Hidup” dan lain sebagainya. Dalam acara hari tersebut, di sampaikan berbagai informasi berkaitan dengan hari-hari tersebut dan dilakukan berbagai kegiatan yang terkait yang diikuti oleh sebagian atau seluruh siswa di sekolah atau madrasah di mana kegiatan ini dilaksanakan.

### 4) Nara Sumber

Layanan informasi juga bisa diberikan kepada peserta layanan dengan mengundang nara sumber (manusia sumber). Misalnya informasi tentang obat-obatan terlarang, psikotropika dan narkoba mengundang nara sumber dari Dinas Kesehatan, Kepolisian dan lain-lain yang terkait. Dengan demikian, informai tidak menjadi monopoli konselor (pembimbing). Dengan perkataan lain tidak semua informasi diketahui oleh pembimbing. Untuk informasi yang tidak diketahui oleh pembimbing, harus didatangkan atau diundang pihak lain yang mengetahui. Pihak-

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pihak mana yang akan diundang, tentu disesuaikan dengan jenis informasi yang akan diberikan<sup>25</sup>.

**e. Kegiatan Pendukung Layanan Informasi**

Berdasarkan kegiatan pendukung dalam layanan informasi ialah, sebagai berikut:

1) Aplikasi Instrumen dan Himpunan Data

Instrumen untuk layanan informasi bisa disusun sendiri oleh pembimbing atau memanfaatkan instrument yang telah ada. Data hasil aplikasi instrument yang telah ada, termasuk data yang tercantum dalam himpunan data dapat dipergunakan untuk:

- a) Menetapkan informasi yang menjadi isi layanan informasi.
- b) Menetapkan calon peserta layanan, dan
- c) Menetapkan calon penyaji termasuk nara sumber yang akan diundang.

2) Konferensi Kasus

Konferensi kasus dihadiri oleh *stakeholders* sekolah dan madrasah seperti kepala sekolah dan wakilnya, pembimbing, guru, wali kelas, orang tua, tokoh masyarakat, dan pihak-pihak lain yang terkait. Melalui konferensi kasus dapat dibicarakan berbagai aspek penyelenggaraan layanan informasi yang mencakup:

- a) Informasi yang dibutuhkan oleh subjek layanan
- b) Calon peserta layanan

<sup>25</sup> Tohirin. Op. Cit., h. 144-145

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Penyaji layanan (termasuk nara sumber)
- d) Waktu dan tempat layanan
- e) Rencana operasional

### 3) Kunjungan Rumah

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pendapat orang tua dan kondisi kehidupan keluarga terkait dengan penguasaan informasi tertentu oleh anak atau anggota keluarga lainnya.

### 4) Alih Tangan Kasus

Setelah mengikuti layanan informasi, mungkin ada di antara peserta (siswa) yang ingin mendalami informasi tertentu atau mengaitkan secara khusus informasi yang telah diterimanya dengan permasalahan yang dialaminya<sup>26</sup>.

## f. Langkah-langkah Layanan Informasi

### 1) Tahap Pendahuluan

- a) Membuka dengan salam dan berdoa
- b) Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, memberikan motivasi)
- c) Menyampaikan tujuan dan manfaat layanan yang akan diberikan
- d) Menanyakan kesiapan kepada peserta didik

<sup>26</sup> *Ibid. h. 145-147*

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2) Tahap Pelaksanaan

- a) Menjelaskan materi yang sesuai dengan tema pem bahasan yang diberikan
- b) Mempersilahkan siswa untuk bertanya
- c) Guru mempersilahkan siswa untuk menanggapi atau menyanggah

## 3) Tahap Pengakhiran

- a) Mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan terkait dengan materi layanan
- b) Mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam

## 4) Tahap Evaluasi

- a) Meminta siswa mengungkapkan perasaannya setelah mengikuti layanan informasi yang baru saja dilakukan
- b) Memberikan format Laiseg (penilaian Segera) Lajapan (Penilaian Jangka Pendek) dan Laijapan (Penilaian Jangka Panjang)<sup>27</sup>.

### Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan pembelajaran dengan teknik *role playing*, antara lain:

1. Tara Mela Anjastuti, dkk (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaann Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk

<sup>27</sup> Prayitno. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. (Padang: Universitas Jember Padang, 2012) h. 66

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Meningkatkan Interaksi Sosial” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dapat meningkatkan interaksi sosial menggunakan teknik *role playing* pada siswa kela XI SMA Negeri 2 Gedongtataan tahunpelajaran 2016/2017. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang diperoleh  $Z_{hitung} = -2,521$  kemudian dibandingkan dengan  $Z_{tabel} = 1,645$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan ineraksi sosial perlakuan konseling kelompok dengan begitu inetaksi sosial siswa dapat ditingkatkan menggunakan konseling kelompok. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *role playing* dan perbedaan dengan penelitian ini untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

2. Dian Novianti Sitompul, dkk (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMA Negeri 1 Rantau Utara” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku solidaritas siswa dalam tolong menolong teman menggunakan teknik *role playing*. Dari hasil penelitian mrnunjukkan bahwa adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok tekni *role playing* di peroleh dari data *pre-test* perilaku solidaritas siswa siswa dalam menolong teman rata-rata 64.6 dan rata-rata *post-test* sebesar 123.3, dan terdapat peningkatan internal perilaku solidaritas siswa senilai 30.27%. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif digunakan. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *role*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*playing* dan perbedaan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perilaku solidaritas siswa dalam tolong menolong.

3. Mungin Eddy Wibowo, dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan *Self-Efficacy* dan Harapan Hasil (*Outcome Expectations*) Karir Siswa” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self-efficacy* karir dan harapan hasil (*outcome expectations*) siswa. Hasil uji Manova yang diperoleh dari hasil penelitian menggambarkan bahwa *self efficacy* karir dan harapan hasil yang diberikan kepada 150 siswa SMK Garuda Karangawen Demak bahwa karir siswa berada pada kategori sedang sejumlah 52.67%, sedangkan untuk harapan sebanyak 54% berada pada kategori rendah. Data yang diperoleh didominasi oleh harapan hasil yang berada pada kategori rendah yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizli, Atkinso, Baughman dan Giamarco (2015) yang menyebutkan bahwa rencana masa depan merupakan bagian dari harapan hasil dipengaruhi oleh *self efficacy* karir. Sehingga apabila *self efficacy* karir yang rendah, maka harapan hasil juga rendah. Dari hal tersebut, maka urgensi dari meningkatkan *self efficacy* karir juga dapat meningkatkan harapan hasil dan efektif digunakan. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan teknik *role playing* dan perbedaan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan *self-efficacy* karir dan harapan hasil (*outcome expectations*) siswa.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Elsy Pratiwi Pratiwi, dkk (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bertujuan untuk meningkatkan toleransi peserta didik kelas X SMK Negeri 26 Jakarta menggunakan teknik *role playing* dan bimbingan kelompok. Hasil dari penelitian tersebut terdapat peningkatan karakter disiplin sebesar 10.9%, kerja keras 7.4%, kreatif 19.6%, dan toleransi 18.9%. peningkatan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya proses *role playing* yang sangat menarik bagi peserta didik sehingga efektif digunakan. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan teknik *role playing* dan perbedaan dari penelitian ini yaitu meningkatkan toleransi peserta didik.

### C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk menjabarkan dan memberikan batasan-batasan pada kerangka teoritis, selain itu konsep operasional juga digunakan untuk mengukur variable penelitian. Konsep ini membahas layanan informasi dengan teknik *role playing* (variabel X) dan motivasi belajar (variabel Y).

#### 1. Layanan informasi dengan teknik *role playing*

Adapun indikator layanan informasi dengan teknik *role playing*, indikator sebagai berikut:

- a. Peneliti membuka dengan salam dan berdoa
- b. Peneliti membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, memberikan motivasi)

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- c. Peneliti menyampaikan tujuan dan manfaat layanan
- d. Peneliti menanyakan kesiapan kepada peserta didik
- e. Peneliti menjelaskan materi yang sesuai dengan tema pembahasan
- f. Peneliti membagikan skenario
- g. Peneliti membuat kelompok yang berisikan 5 orang
- h. Peneliti memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
- i. Setiap peserta didik untuk menjalankan skenario
- j. Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat kelompok lain
- k. Mempersilahkan siswa untuk bertanya
- l. Peneliti mempersilahkan siswa menanggapi
- m. Mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan
- n. Peneliti mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
- o. Peneliti meminta siswa mengungkapkan perasaannya setelah mengikuti layanan informasi yang baru saja dilakukan

## 2. Motivasi belajar

Adapun indikator motivasi belajar peserta didik yaitu, sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d. Lebih senang bekerja sendiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## D. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi Penelitian

Adapun yang menjadi asumsi dalam penelitian ini yaitu teknik *role playing* efektif digunakan terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar

### 2. Hipotesis Penelitian

$H_a$  (Alternatif) : Layanan Informasi dengan Teknik *role playing* tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa di belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar.

$H_0$  (Nol) : Layanan Informasi dengan Teknik *role playing* efektif terhadap motivasi belajar siswa di belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A Pendekatan

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan *pre-eksperimen* dengan cara memberikan layanan informasi dengan teknik *Role Playing* kepada kelompok eksperimen tanpa ada kelompok kontrol.

Metode dalam penelitian ini dilakukan dengan eksperimental pola *One group* bahwa metode *one group* eksperimen menggunakan hanya satu kelompok dan dapat diterapkan dalam beberapa bentuk, antara lain: *one group pre-test* dan *post test design*. Dengan “pola sebelum dan sesudah” dengan struktur<sup>28</sup>.



Keterangan:

01 : Nilai *Pre-test* (Sebelum diberi perlakuan)

02 : *Treatment*

X : Nilai *Post-test* (Setelah diberi perlakuan)

Hal-hal yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian pre-eksperimen ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Memberikan *Pre-test*

Tujuan diberikan *pre-test* adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa di SMAN 3 Tapung Kampar sebelum diberikan

<sup>28</sup> Suharningsih Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan dan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h. 124

layanan informasi dengan teknik *role playing*. Pemberian *pre-test* ini dalam bentuk angket yang berisi indikator-indikator motivasi belajar.

## 2. Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan yang diberikan berupa layanan informasi dengan menggunakan teknik *role playing* yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen.

## 3. Memberikan *Post-test*

Pemberian *post-test* setelah diberikan perlakuan berupa layanan informasi yang sudah dilaksanakan. Tujuan *post-test* yaitu mengetahui sejauh mana layanan informasi dengan teknik *role playing* mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Tapung Kampar. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari atas persoalan-persoalan yang ingin diteliti oleh penulis sehingga dari segi lokasi, tempat, waktu, maupun biaya, penulis sanggup untuk melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar.

## Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>29</sup>. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 3 Tapung

<sup>29</sup> *Ibid.* 117

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kampar 667 orang siswa. Mengingat populasi dalam penelitian ini sangat besar, sementara itu kemampuan dan kesempatan penulis terbatas, maka penelitian ini penulis melakukan penarikan sampel.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu<sup>30</sup>.

Pengambilan sampel menggunakan cara ini dengan pertimbangan dan tujuan tertentu, adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 orang. Dalam penelitian ini prosedur dalam pengambilan sampel didasarkan pada kriteria tertentu, yaitu:

- a. Proses penjarangan siswa untuk mengambil sampel dalam penelitian ini adalah hasil rekomendasi guru BK dan guru wali kelas serta kurikulum di sekolah yang menyarankan untuk melaksanakan layanan dikelas X MIPA 1.
- b. Proses penjarangan untuk mengambil sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang teridentifikasi awal memiliki motivasi belajar rendah, diberikan soal-soal *pre-test* dan kemudian terpilih 18 orang siswa yang hasil motivasi belajar rendah dari 35 orang siswa.

<sup>30</sup> *Ibid.* h. 118

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**D Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis ialah, sebagai berikut:

**1. Angket**

Penulis membuat pernyataan secara tertulis yang diajukan dan disebarakan kepada sampel yakni sebanyak siswa tersebut. Angket berisikan indikator-indikator pada obyek penelitian yang telah ditentukan. Pada penelitian ini pengambilan data dilakukan dengan menggunakan skala. Skala tersebut diberi skor berdasarkan model *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Fenomena sosial ini disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan *skala likert*, maka variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan<sup>31</sup>.

**Tabel III. 1**  
**Skor Alternatif Jawaban Angket**

No	Alternatif Jawaban	Skor	
		Positif (+)	Negatif(-)
1	Sangat setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Kurang setuju (KS)	3	3
4	Tidak setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak setuju (STS)	1	5

<sup>31</sup> *Ibid.* h. 134-135

## 2. Observasi

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian, seperti wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam lainnya. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan peneliti untuk memperoleh data yang lebih lengkap berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Hasil observasi akan dicari dengan menggunakan rumus persentasi.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah seluruhnya

Selanjutnya persentase jawaban dikonsultasikan pada skala konsultasikan pada skala kontribusi menurut riduwan berikut ini:

- Apabila persentase berkisar antara 81%-100% kategori sangat efektif
- Apabila persentase berkisar antara 60%-80% kategori efektif
- Apabila persentase berkisar antara 41%-60% maka termasuk dalam kategori cukup efektif
- Apabila persentase berkisar antara 21%-40% maka termasuk dalam kategori tidak efektif

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- e. Apabila persentase berkisar antara 0%-20% maka termasuk dalam kategori sangat tidak efektif

### 3. Dokumentasi

Diperoleh dari pihak tata usaha untuk memperoleh data-data tentang sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa dan guru, kurikulum yang digunakan, dan riwayat sekolah.

### Uji Coba Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini data yang dilakukan dengan sekala, Skala tersebut kemudian diberi skor berdasarkan model skala *likert*. Adapun kategori jawaban untuk skala penerapan teknik *role playing* dalam layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### 1. Uji Validitas

Menurut Hartono, validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrument<sup>32</sup>. Untuk mengukur validitas digunakan analisis faktor yakni mengkorelasi skor item instrument dan skor total nya dengan bantuan *program windows SPSS 23.0 for widows*. Adapun rumus yang digunakan adalah *product moment* dari *pearson*.

Validitas suatu butir pertanyaan dapat dilihat dari *output* SPSS, yakni dengan membandingkan nilai hitung dengan nilai tabel. Apabila nilai hitung lebih besar dari nilai tabel maka dapat dikatakan item tersebut valid, sebaliknya apabila nilai hitung lebih rendah dari nilai tabel maka disimpulkan item tersebut tidak valid dan perlu diganti.

<sup>32</sup> Hartono. *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru: (Zanafa Publishing Bekerja Sama dengan Lusa Media Bandung: 2010) h. 81

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III. 2**  
**Hasil Analisis Validitas Butir Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa**

Nomor Item	r Hitung	r Tabel	Keputusan	Keterangan
1	0,180	0,349	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
2	0,512	0,349	Valid	Dapat digunakan
3	0,455	0,349	Valid	Dapat digunakan
4	0,465	0,349	Valid	Dapat digunakan
5	0,472	0,349	Valid	Dapat digunakan
6	0,349	0,349	Valid	Dapat digunakan
7	0,516	0,349	Valid	Dapat digunakan
8	0,193	0,349	Valid	Dapat digunakan
9	0,339	0,349	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
10	0,433	0,349	Valid	Dapat digunakan
11	0,037	0,349	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
12	0,493	0,349	Valid	Dapat digunakan
13	0,528	0,349	Valid	Dapat digunakan
14	0,601	0,349	Valid	Dapat digunakan
15	0,390	0,349	Valid	Dapat digunakan
16	0,370	0,349	Valid	Dapat digunakan
17	0,350	0,349	Valid	Dapat digunakan
18	0,467	0,349	Valid	Dapat digunakan
19	0,449	0,349	Valid	Dapat digunakan
20	0,365	0,349	Valid	Dapat digunakan
21	0,349	0,349	Valid	Dapat digunakan
22	0,352	0,349	Valid	Dapat digunakan
23	0,473	0,349	Valid	Dapat digunakan
24	0,477	0,349	Valid	Dapat digunakan
25	0,599	0,349	Valid	Dapat digunakan
26	0,620	0,349	Valid	Dapat digunakan
27	0,488	0,349	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
28	0,350	0,349	Valid	Dapat digunakan
29	0,370	0,349	Valid	Dapat digunakan
30	0,447	0,349	Valid	Dapat digunakan
31	0,328	0,349	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
32	0,332	0,349	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan

Sumber: Data Olahan 2020

Dari Tabel III.2 di atas diketahui  $r$  tabel ada  $\alpha = 0,05$  atau taraf signifikan 5% dengan jumlah  $N=35$  orang siswa, sehingga nilai  $r$  tabelnya adalah 0,349. Data dilihat pada tabel di atas, bahwa ada 32 item

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pernyataan  $r$  tabel lebih kecil dari  $r$  hitung dengan demikian 27 item pernyataan dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini dengan bantuan program windows SPSS 23.00 for windows

**Tabel III. 3**  
**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	32	100.0

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.827	32

Kesimpulan dari tabel di atas adalah bahwa Cronbach's Alpha = 0,827 > 0,32 sehingga dapat dipahami bahwa angket dalam penelitian ini reliabel.

## Teknik Analisis Data

### 1. Deskriptif Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi<sup>33</sup>.

Penelitian menggunakan analisis deskriptif presentase untuk mengetahui gambaran tingkat rendahnya penerimaan diri siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu teknik *role playing* dengan layanan informasi terhadap motivasi belajar siswa. Untuk menghitung rentangan data atau interval, menurut Irianto rumus yang dapat digunakan sebagai berikut:

$$I = \frac{DT-DR}{5}$$

**Keterangan:**

**I** = Interval

**DT** = Data Tinggi

**DR** = Data Rendah

**K** = Jumlah Kelas

Penghitungan dalam menentukan rentangan skor atau interval skor dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

$$i = \frac{DT-DR}{5}$$

$$i = \frac{135-27}{5}$$

$$i = \frac{108}{5}$$

$$i = 22$$

<sup>33</sup> Sugiono, Op. Cit., hlm. 147

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka interval skor yang didapat sebesar 20. Selanjutnya, peneliti menentukan kategori untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel III.4**  
**Data Interval**

Skor	Kategori
134-161	Sangat Tinggi
106-133	Tinggi
78-105	Sedang
50-77	Rendah
22-49	Sangat Rendah

Mengingat penelitian ini bersifat eksperimen. Dengan menggunakan rumus  $t_0$  untuk sampel besar ( $N \leq 30$ ). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut<sup>34</sup>:

Uji *wilcoxon* untuk sampel:

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\left[ \sqrt{\frac{1}{20N(N+1)(2N+1)}} \right]}$$

N = banyak data yang berubah setelah diberi perlakuan berbeda

T = jumlah rangking dari nilai selisih yang negatif (apabila banyaknya selisih yang positif lebih banyak dari banyaknya selisih negatif)

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>34</sup>Hartono. *Statistik untuk Penelitian*. Pekanbaru: Zanafsa Publishing, 2008, h. 184-185



## BAB V PENUTUP

### A Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data yang telah disajikan, secara umum hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan/*treatment* teknik *role playing* dengan layanan informasi berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata. Sesudah diberikan teknik *role playing* dengan layanan informasi berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 116. Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Layanan yang dilihat dari hasil observasi rata-rata 121 dengan persentase 81%. Sehingga sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* dengan layanan informasi terhadap motivasi belajar mengalami peningkatan sebanyak 21%. Teknik *Role Playing* dengan Layanan informasi efektif terhadap motivasi belajar siswa hal itu dilihat dari angka probalitas *Asymp. Sig (2 tailed)*  $0.00 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan motivasi belajar siswa setelah diberikan Layanan informasi dengan teknik *role playing*.

### B Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Kepada siswa sebaiknya hendaknya lebih tertarik dalam setiap mata pelajaran apa pun yang diajar oleh guru saat guru masuk kedalam keruangan kelas.
2. Kepada guru bimbingan konseling diharapkan untuk terus memperhatikan siswa-siswi yang memiliki motivasi belajar yang rendah dikelas saat proses pembelajaran agar mereka mendapat perhatian. Bila mereka lebih rajin dan tertarik akan mata pelajaran yang diajar maka akan sedikit muncul permasalahan yang ada dalam dirinya.
3. Kepada pihak kepala sekolah diharapkan kiranya tetap dapat mendukung program dan pelaksanaan layanan BK khususnya yang berkenaan dengan motivasi belajar siswa dan dapat bekerja sama dengan guru bimbingan konseling baik dari segi sarana, prasarana, dan penyediaan waktu yang cukup agar pelaksanaan layanan bimbingan konseling dapat terlaksana secara efektif.
4. Peneliti, selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar penelitian lanjutan dengan memperluas variabel dan subjek penelitian tentang efektivitas teknik *Role Playing* dengan layanan informasi terhadap motivasi belajar siswa.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, (2005) Abu dan Joko Tri Pasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia
- Depdikbud, (2005) *kamus besar bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai pustaka.
- Dewa Ketut Srikandi.(2008). *Pengantar Pelaksana Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamruni, (2012) *Straegi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani.
- Hamzah B. Uno, (2006) *Teori motivasi & Pengukurannya*, PT Bumi Aksara
- Hartono. (2010). *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru: (Zanafa Publishing Bekerja Sama dengan Musa Media Bandung.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. (2016). *Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena
- Kusnadi, dkk. (2008) *Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau
- Ngalim Purwanto, (2011) *Psikolog Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya..
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Prayitno dan Erman Amti. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rasmianti. (2017). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fatta Sumbermulyo*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, Vol 1 No, 1*
- Roestiyah. (2012) *Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sarah Amanda, Puranti, Busri Endang. *Layanan Informasi oleh Guru Bimbingan dan Konseling Tentang Interaksi Sosial di SMP*.
- Seselia. *Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode bermain peran pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. 2012
- Sidiq Saputra, dkk,. (2017). *Pengaruh Model Role Playing dalam Pembelajaran IPS Terhadap Penigkatan Motivasi Belajar Siswa*, *Jurnal Ilmiah Konseling*.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharningsih Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara

Tohirin. (2012). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Wahyuddin Kamal Noor. (2019). *Hierarki Kebutuhan Sebagai Dasar Refleksi Diri Tokoh dalam Pesantren Impian*. Jurnal Satra Indonesia.

# LAMPIRAN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau pengolahan informasi.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis (Judul Skripsi)	
TANGGAL : 12 Maret 2019	
ASAL : Suci Triana Munawaroh -	
TANGGAL PENYELESAIAN :	
SIFAT :	
INFORMASI Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing:	DITERUSKAN KEPADA: 1. Kajar MPI Catatan Kajar MPI a. Pembimbing b. <i>[Signature]</i> c. <i>[Signature]</i> d. <i>[Signature]</i> 8/8/2019
Pekanbaru, 8/8/2019 <i>[Signature]</i> Kajar MPI Dr. Asmuri, S. Ag., M. Ag NIP. 19750805 200312 1 002	DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING SMA NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

1. Materi/Topik Bahasan	:	Menjelaskan apa itu motivasi belajar dan cara penerapan <i>metode role playing</i>
2. Bidang Bimbingan	:	Layanan Klasikal
3. Jenis Layanan	:	Layanan Informasi
4. Tujuan Layanan	:	a) Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung b) Menciptakan kelas lebih kondusif c) Menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar
5. Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pengembangan
6. Sasaran Layanan/Semester	:	X MIPA 1 / II
7. Tempat Penyelenggaraan	:	Ruang Kelas
8. Waktu Penyelenggaraan	:	2 x 45 menit
9. Penyelenggaraan Layanan	:	Guru Bimbingan dan Konseling
10. Metode	:	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Game
11. Hasil yang Ingin Dicapai	:	a) Siswa dapat mengembangkan tentang bagaimana cara belajar yang efektif dan efisien b) Supaya siswa bisa mendapatkan hasil yang optimal dalam proses belajarnya
12. Uraian Kegiatan	:	
a. Kegiatan Pendahuluan	:	a) Mengucapkan salam dan berdoa bersama b) Mengecek kehadiran siswa
b. Kegiatan Inti	:	a) Menyampaikan tujuan dan harapan pelaksana layanan informasi dan memberikan pemahaman umum tentang pengembangan dan menumbuhkan semangat belajar b) Menyampaikan materi c) Mengajak siswa bermain game Ice Breaking
c. Kegiatan	:	a) Siswa menyimpulkan materi yang telah

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penutup		diberikan b) Guru menyimpulkan materi c) Siswa menuliskan pesan dan kesan selama pembelajaran d) Salam
13. Sumber/Bahan	:	Internet
14. Media	:	a) Laptop b) Papan tulis c) Alat tulis
15. Rencana Penelitian	:	
a. Laiseg	:	Mengamati siswa selama proses pembelajaran
b. Laijapen	:	Memantau perkembangan siswa berkaitan dengan materi yang diberikan

Mengetahui,

Guru Bimbingan Konseling

Petapahan Jaya, 17 Januari 2020

Mahasiswa Peneliti

**Rini Wulandari, S.Pd**

**NIP. 19860820112001**

**Suci Triana Munawaroh**

**NIM. 11514203817**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**  
**BIMBINGAN DAN KONSELING SMA NEGERI 3 TAPUNGKAMPAR**  
**TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

1. Materi/Topik Bahasan	:	Mengembangkan dan menumbuhkan semangat belajar
2. Bidang Bimbingan	:	Layanan Klasikal
3. Jenis Layanan	:	Layanan Informasi
4. Tujuan Layanan	:	a) Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung b) Menciptakan kelas lebih kondusif c) Menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar
5. Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pengembangan
6. Sasaran Layanan/Semester	:	X MIPA 1 / II
7. Tempat Penyelenggaraan	:	Ruang Kelas
8. Waktu Penyelenggaraan	:	1 x 45 menit
9. Penyelenggaraan Layanan	:	Guru Bimbingan dan Konseling
10. Metode	:	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Game
11. Hasil yang Ingin Dicapai	:	a) Siswa dapat mengembangkan tentang bagaimana cara belajar yang efektif dan efisien b) Supaya siswa bisa mendapatkan hasil yang optimal dalam proses belajarnya
12. Uraian Kegiatan	:	
a. Kegiatan Pendahuluan	:	a) Mengucapkan salam dan berdoa bersama b) Mengecek kehadiran siswa
b. Kegiatan Inti	:	a) Menyampaikan tujuan dan harapan pelaksana layanan informasi dan memberikan pemahaman umum tentang pengembangan dan menumbuhkan semangat belajar b) Menyampaikan materi c) Mengajak siswa bermain game Ice Breaking
c. Kegiatan	:	a) Siswa menyimpulkan materi yang telah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penutup		diberikan b) Guru menyimpulkan materi c) Siswa menuliskan pesan dan kesan selama pembelajaran d) Salam
13. Sumber/Bahan	:	Internet
14. Media	:	a) Laptop b) Papan tulis c) Alat tulis
15. Rencana Penelitian	:	
a. Laiseg	:	Mengamati siswa selama proses pembelajaran
b. Laijapen	:	Memantau perkembangan siswa berkaitan dengan materi yang diberikan

Mengetahui,

Guru Bimbingan Konseling

Petapahan Jaya, 23 Januari 2020

Mahasiswa Peneliti

**Rini Wulandari, S.Pd**  
NIP. 19860820112001

**Suci Triana Munawaroh**  
NIM. 11514203817

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING SMA NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

1. Materi/Topik Bahasan	:	Belajar yang efektif dan menyenangkan
2. Bidang Bimbingan	:	Layanan Klasikal
3. Jenis Layanan	:	Layanan Informasi
4. Tujuan Layanan	:	a) Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung b) Menciptakan kelas lebih kondusif c) Menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar
5. Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pencegahan
6. Sasaran Layanan/Semester	:	X MIPA 1 / II
7. Tempat Penyelenggaraan	:	Ruang Kelas
8. Waktu Penyelenggaraan	:	2 x 45 menit
9. Penyelenggaraan Layanan	:	Guru Bimbingan dan Konseling
10. Metode	:	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Game
11. Hasil yang Ingin Dicapai	:	a) Siswa lebih efektif dalam belajar b) Supaya siswa dapat memahami dan menerapkan kedisiplinan dalam belajar
12. Uraian Kegiatan	:	
a. Kegiatan Pendahuluan	:	a) Mengucapkan salam dan berdoa bersama b) Mengecek kehadiran siswa
b. Kegiatan Inti	:	a) Menyampaikan tujuan dan harapan pelaksana layanan informasi dan memberikan pemahaman umum tentang pengembangan dan menumbuhkan semangat belajar b) Menyampaikan materi c) Mengajak siswa bermain game Ice Breaking
c. Kegiatan Penutup	:	a) Siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan b) Guru menyimpulkan materi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		c) Siswa menuliskan pesan dan kesan selama pembelajaran d) Salam
13. Sumber/Bahan	:	Internet
14. Media	:	a) Laptop b) Papan tulis c) Alat tulis
15. Rencana Penelitian	:	
a. Laiseg	:	Mengamati siswa selama proses pembelajaran
b. Laijapen	:	Memantau perkembangan siswa berkaitan dengan materi yang diberikan

Mengetahui,  
Guru Bimbingan Konseling

Petapahan Jaya, 24 Januari 2020

Mahasiswa Peneliti

**Rini Wulandari, S.Pd**  
NIP. 19860820112001

**Suci Triana Munawaroh**  
NIM. 11514203817

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING SMA NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

1. Materi/Topik Bahasan	:	Disiplin dalam belajar
2. Bidang Bimbingan	:	Layanan Klasikal
3. Jenis Layanan	:	Layanan Informasi
4. Tujuan Layanan	:	a) Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung b) Menciptakan kelas lebih kondusif c) Menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar
5. Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pencegahan
6. Sasaran Layanan/Semester	:	X MIPA 1 / II
7. Tempat Penyelenggaraan	:	Ruang Kelas
8. Waktu Penyelenggaraan	:	1 x 45 menit
9. Penyelenggaraan Layanan	:	Guru Bimbingan dan Konseling
10. Metode	:	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Game
11. Hasil yang Ingin Dicapai	:	a) Agar siswa mampu mengatasi dan lebih disiplin belajar b) Supaya siswa dapat memahami dalam belajar
12. Uraian Kegiatan	:	
a. Kegiatan Pendahuluan	:	a) Mengucapkan salam dan berdoa bersama b) Mengecek kehadiran siswa
b. Kegiatan Inti	:	a) Menyampaikan tujuan dan harapan pelaksana layanan informasi dan memberikan pemahaman umum tentang pengembangan dan menumbuhkan semangat belajar b) Menyampaikan materi c) Mengajak siswa bermain game Ice Breaking
c. Kegiatan Penutup	:	a) Siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		b) Guru menyimpulkan materi c) Siswa menuliskan pesan dan kesan selama pembelajaran d) Salam
13. Sumber/Bahan	:	Internet
14. Media	:	a) Laptop b) Papan tulis c) Alat tulis
15. Rencana Penelitian	:	
a. Laiseg	:	Mengamati siswa selama proses pembelajaran
b. Laijapen	:	Memantau perkembangan siswa berkaitan dengan materi yang diberikan

Mengetahui,

Guru Bimbingan Konseling

**Rini Wulandari, S.Pd**  
**NIP. 19860820112001**

Petapahan Jaya, 30 Januari 2020

Mahasiswa Peneliti

**Suci Triana Munawaroh**  
**NIM. 11514203817**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING SMA NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

1. Materi/Topik Bahasan	:	Kesulitan belajar di sekolah maupun di rumah
2. Bidang Bimbingan	:	Layanan Klasikal
3. Jenis Layanan	:	Layanan Informasi
4. Tujuan Layanan	:	a) Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung b) Menciptakan kelas lebih kondusif c) Menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar
5. Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pencegahan
6. Sasaran Layanan/Semester	:	X MIPA 1 / II
7. Tempat Penyelenggaraan	:	Ruang Kelas
8. Waktu Penyelenggaraan	:	2 x 45 menit
9. Penyelenggaraan Layanan	:	Guru Bimbingan dan Konseling
10. Metode	:	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Game
11. Hasil yang Ingin Dicapai	:	a) Agar siswa mampu mengatasi dalam masalah kesulitan belajar b) Supaya siswa dapat memahami dalam belajar
12. Uraian Kegiatan	:	
a. Kegiatan Pendahuluan	:	a) Mengucapkan salam dan berdoa bersama b) Mengecek kehadiran siswa
b. Kegiatan Inti	:	a) Menyampaikan tujuan dan harapan pelaksana layanan informasi dan memberikan pemahaman umum tentang pengembangan dan menumbuhkan semangat belajar b) Menyampaikan materi c) Mengajak siswa bermain game Ice Breaking
c. Kegiatan Penutup	:	a) Siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		b) Guru menyimpulkan materi c) Siswa menuliskan pesan dan kesan selama pembelajaran d) Salam
13. Sumber/Bahan	:	Internet
14. Media	:	a) Laptop b) Papan tulis c) Alat tulis
15. Rencana Penelitian	:	
a. Laiseg	:	Mengamati siswa selama proses pembelajaran
b. Laijapen	:	Memantau perkembangan siswa berkaitan dengan materi yang diberikan

Mengetahui,

Guru Bimbingan Konseling

**Rini Wulandari, S.Pd**  
**NIP. 19860820112001**

Petapahan Jaya, 31 Januari 2020

Mahasiswa Peneliti

**Suci Triana Munawaroh**  
**NIM. 11514203817**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING SMA NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

1. Materi/Topik Bahasan	:	Menjelaskan tips belajar kapanpun dan dimanapun agar semangat dalam belajar
2. Bidang Bimbingan	:	Layanan Klasikal
3. Jenis Layanan	:	Layanan Informasi
4. Tujuan Layanan	:	a) Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung b) Menciptakan kelas lebih kondusif c) Menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar
5. Fungsi Layanan	:	Pemahaman dan pencegahan
6. Sasaran Layanan/Semester	:	X MIPA 1 / II
7. Tempat Penyelenggaraan	:	Ruang Kelas
8. Waktu Penyelenggaraan	:	1 x 45 menit
9. Penyelenggaraan Layanan	:	Guru Bimbingan dan Konseling
10. Metode	:	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Game
11. Hasil yang Ingin Dicapai	:	a) Agar siswa mampu mengatasi dalam masalah kesulitan belajar b) Supaya siswa dapat memahami dalam belajar
12. Uraian Kegiatan	:	
a. Kegiatan Pendahuluan	:	a) Mengucapkan salam dan berdoa bersama b) Mengecek kehadiran siswa
b. Kegiatan Inti	:	a) Menyampaikan tujuan dan harapan pelaksana layanan informasi dan memberikan pemahaman umum tentang pengembangan dan menumbuhkan semangat belajar b) Menyampaikan materi c) Mengajak siswa bermain game Ice Breaking
c. Kegiatan Penutup	:	a) Siswa menyimpulkan materi yang telah diberikan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		b) Guru menyimpulkan materi c) Siswa menuliskan pesan dan kesan selama pembelajaran d) Salam
13. Sumber/Bahan	:	Internet
14. Media	:	a) Laptop b) Papan tulis c) Alat tulis
15. Rencana Penelitian	:	
a. Laiseg	:	Mengamati siswa selama proses pembelajaran
b. Laijapen	:	Memantau perkembangan siswa berkaitan dengan materi yang diberikan

Mengetahui,

Guru Bimbingan Konseling

**Rini Wulandari, S.Pd**  
**NIP. 19860820112001**

Petapahan Jaya, 6 Februari 2020

Mahasiswa Peneliti

**Suci Triana Munawaroh**  
**NIM. 11514203817**

## DOKUMENTASI



Pemberian *Pretest*



Pelaksanaan *Treatment*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pelaksanaan *Treatment*



Pelaksanaan *Treatment*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pelaksanaan *Treatment*



Pelaksanaan *Treatment*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pelaksanaan *Treatment*



Setelah Pemberian *Posttest*



PRE-TEST

© H

State Islamic U

- Hak C
- 1. Dite
- a. F
- b. F
- 2. Dite

NO	NAMA	NO ITEM																									JLH			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		26	27	
1	Indragiri Ujung Untang	2	2	2	3	2	2	4	2	3	5	3	2	3	3	2	1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	1	5	76	
2	Scrip, sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber	3	4	2	3	5	2	5	3	3	3	4	4	3	3	3	1	4	5	3	4	3	4	4	3	4	1	3	89	
3	pan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	2	2	2	2	2	4	4	3	4	2	3	4	5	5	5	2	4	5	4	5	4	4	5	2	5	4	4	97	
4	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	2	3	3	5	5	3	4	3	2	3	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	3	4	5	3	4	3	4	103	
5	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	122
6	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	3	90
7	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	3	3	3	4	4	2	3	3	2	2	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	2	4	2	3	83	
8	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	3	5	5	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	5	5	3	5	4	5	4	5	5	5	3	5	2	3	113	
9	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	4	3	2	3	5	2	5	2	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	3	5	2	4	5	3	5	1	2	102	
10	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	3	4	2	3	5	2	4	4	3	2	4	3	4	3	3	2	5	5	4	4	5	3	5	3	4	2	3	94	
11	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	4	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	1	5	5	3	3	4	2	4	3	4	1	4	83	
12	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	3	1	3	2	3	2	3	5	4	5	4	4	3	5	5	2	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	1	5	97
13	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	4	2	2	3	5	1	1	2	1	2	3	4	3	4	4	1	5	5	2	4	5	2	4	2	4	1	5	81	
14	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	2	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	5	3	3	2	5	5	3	3	4	2	3	2	4	2	5	92	
15	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	4	4	5	4	4	2	4	5	5	4	3	5	3	4	3	2	5	5	5	5	4	2	4	3	5	1	4	104	
16	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	91	
17	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	3	4	3	4	2	3	4	2	5	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	5	3	5	3	2	5	1	3	88	
18	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	2	2	2	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	111	
19	kan dan tidak mengutipkan kepantingan yang bersangkutan	50	55	48	56	65	45	68	51	62	59	58	71	65	70	68	41	71	74	67	66	62	62	68	47	79	32	69	1716	





POST-TEST

© Ha

- Hak Cipta  
 1. Diar  
 a. Pe  
 b. Pe  
 2. Diar
- mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,  
 penulisan karya tulis ini dalam bentuk apapun t

State Islamic U

NO	NAMA	NO ITEM																											JLH	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		
1	WA	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	3	4	3	4	4	5	114	
2	YSBRS	4	3	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	5	3	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	110	
3	MJN	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	119	
4	SDS	4	4	5	4	5	3	4	4	3	5	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	113
5	FNT	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	121
6	RF	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	108	
7	CPN	3	3	4	4	4	3	5	3	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	3	102	
8	NAM	5	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	120	
9	AP	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	120
10	EH	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	3	5	4	5	117	
11	RW	3	5	5	5	4	3	5	4	4	4	3	4	3	5	3	4	3	5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	109	
12	JPS	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	118	
13	TRD	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	5	3	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	112	
14	FADS	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	4	5	120	
15	TS	5	4	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	122	
16	RAP	5	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	4	3	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	117	
17	MM	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	127	
18	NA	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	128	
		78	80	82	81	78	70	80	76	76	81	70	76	68	84	74	71	81	86	86	79	71	77	78	78	81	73	77	2097	





## UJI RELIABILITAS

Item-Total Statistics

Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	230.7571	622.621	.159	.724
VAR00002	232.2714	606.230	.487	.717
VAR00003	231.7286	605.476	.423	.717
VAR00004	232.4857	604.717	.432	.716
VAR00005	231.6000	602.968	.438	.716
VAR00006	231.2286	611.512	.312	.720
VAR00007	232.0429	598.621	.480	.714
VAR00008	231.0000	620.203	.162	.724
VAR00009	231.3429	611.069	.303	.720
VAR00010	232.0857	605.529	.398	.717
VAR00011	231.5857	626.333	.001	.727
VAR00012	231.5286	603.499	.462	.716
VAR00013	231.2143	603.968	.505	.716
VAR00014	231.3000	602.184	.499	.715
VAR00015	230.8857	604.769	.581	.716
VAR00016	231.3000	610.329	.359	.719
VAR00017	231.3000	618.126	.244	.722
VAR00018	231.2143	619.098	.170	.723
VAR00019	231.1571	607.845	.440	.717
VAR00020	231.6571	605.968	.416	.717
VAR00021	231.2429	613.433	.285	.720
VAR00022	230.7857	611.678	.314	.720
VAR00023	231.2571	610.600	.317	.719
VAR00024	231.0143	604.681	.498	.716
VAR00025	231.6143	606.762	.444	.717
VAR00026	231.3143	608.132	.451	.717
VAR00027	230.9714	602.724	.577	.715
VAR00028	231.9571	596.650	.595	.712
VAR00029	231.1143	603.262	.456	.716
VAR00030	232.5714	608.741	.284	.719
VAR00031	230.9143	616.311	.192	.722
VAR00032	231.6571	598.605	.402	.714
Total	117.5571	156.801	1.000	.839

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### UJI WILCOXON'S

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	18	76.00	122.00	95.3333	12.10250
VAR00002	18	102.00	128.00	116.5000	6.67964
Valid N (listwise)	18				

**Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST - PRETEST	Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	1.00	1.00
	Positive Ranks	18 <sup>b</sup>	10.00	170.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	18		

- a. POSTTEST < PRETEST
- b. POSTTEST > PRETEST
- c. POSTTEST = PRETEST

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	POSTTEST - PRETEST
Asymp. Sig. (2-tailed)	-3.683 <sup>b</sup> .000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/8386/2020  
Sifat : Biasa  
Lamp. :-  
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 17 Juli 2020

Kepada  
Yth. Dr. H. Muslim Afandi, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

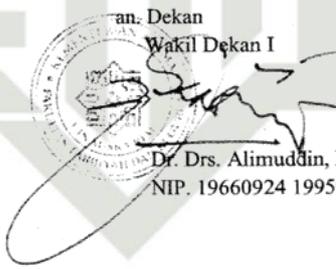
*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : SUCI TRIANA MUNAWAROH  
NIM : 11514203817  
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam  
Judul : Efektifitas Teknik Role Playing Dalam Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 3 Tapung Kampar  
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Manajemen Pendidikan Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam  
an. Dekan  
Wakil Dekan I

  
Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag.  
NIP. 19660924 199503 1 002

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarfang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarfang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



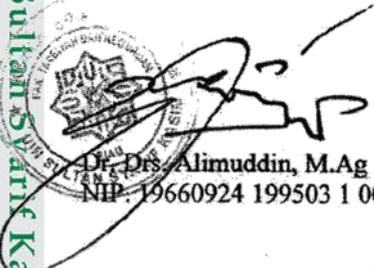
KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21120

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
 UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : SUCI TRIANA MUNAWAROH  
 Nomor Induk Mahasiswa : 11514203817  
 Hari/Tanggal Ujian : Selasa/15 Oktober 2019  
 Judul Proposal Ujian : Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Layanan Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar  
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang Dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dra. Suhertina, M.Pd	PENGUJI I		
2.	Irawati, S.Pd.I., M.Pd.I	PENGUJI II		

Mengetahui  
 a.n. Dekan  
 Wakil Dekan I



Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag  
 NIP. 19660924 199503 1 002

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 15/10/2019.....  
 Peserta Ujian Proposal



Suci Triana Munawaroh  
 NIM. 11514203817



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**LAMPIRAN BERITA ACARA  
 UJIAN PROPOSAL**

Nama  
 Nomor Induk Mahasiswa  
 Hari, Tanggal  
 Judul Proposal Penelitian

Suci Triana Muhawarah  
 11514203817  
 Selasa, 15 Oktober 2019  
 Efektivitas layanan informasi dan teknik Role playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di smans 3 Tapung Kampar

NO	URAIAN PERBAIKAN
1.	hal. 4 layanan informasi teknik Role playing sudah efektif.
2.	Dasarnya diganti / implementasi (kualitatif)
3.	Judulnya diganti karena dihal. 4 sudah dibuktikan
4.	latar belakang jangan diawali langsung dgn kutipan
5.	Pendahuluan langsung berbicara variabel y
6.	<sup>identifikasi</sup> batasan masalah dan batasan masalah diperbaiki
7.	penelitian diperbaiki
8.	konsep operasional diperbaiki
9.	hal. 31 diperbaiki

Penguji I

Pekanbaru, ~~15~~ 16 Oktober 2019  
 Penguji II

  
 Dra. Sahafina, m.pd

  
 Rawati, S.Pd, m.pd

Note:  
 Dengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki proposal mahasiswa yang dibimbing

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA  
 SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing : Skripsi
- a. Seminar usul Penelitian :
- b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. H. Muslim Afandi, M. Pd
- a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 1965715 199402 1 001
3. Nama Mahasiswa : Suci Triana Munawaroh
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11514203817
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
	2/9-19	Perbaikan proposal setelah Selesai	P. Afandi	
	10/9-19	Perbaikan instrumen	P. Afandi	
	12/9-19	Perbaikan instrumen & angket	P. Afandi	
	16/10-19	Pertemuan angket & data di kembali	P. Afandi	
	9/11-20	Olak data & temuan terkait	P. Afandi	
	29/2 20	Koreksi hasil capaian / capaian	P. Afandi	
	4/3 20	Koreksi akhir & acc Munawaroh	P. Afandi	

Pekanbaru, 4 Maret 2020  
 Pembimbing,



**Dr. H. Muslim Afandi, M. Pd**  
 NIP. 1965715 199402 1 001



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5973/2018  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 06 April 2018

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah  
SMA NEGERI 3 TAPUNG  
di  
Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : SUCI TRIANA MUNAWAROH  
NIM : 11514203817  
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2018  
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an. Dekan  
Wakil Dekan III



Dr. Drs. Nursalim, M.Pd

19660410 199303 1 005



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 3 TAPUNG  
AKREDITASI A**



NSS : 301140640003

NPSN : 10494873

Alamat : Jl. Baru Desa Petapahan Jaya Kec. Tapung Kab. Kampar Telp/HP. : 082268160003

Email : [sman3tapung@yahoo.com](mailto:sman3tapung@yahoo.com) - Website : [www.sman3tapung.sch.id](http://www.sman3tapung.sch.id)

Kode Pos 284

**SURAT KETERANGAN**

NO : 421.3/SMAN.03/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 3 Tapung Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar menerangkan :

Nama : SUCI TRIANA MUNAWAROH  
NIM : 11514203817  
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2018  
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Bahwa yang bersangkutan diterima untuk melaksanakan Riset/Pra Riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Petapahan Jaya, 04 Maret 2019

Kepala Sekolah,

ALDEHA, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 19740615 200801 1 025

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 كلية التربية والتعاليم  
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
 Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647  
 Fax. (0781) 561647 Web.www.ftc.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/16519/2019  
 Sifat : Biasa  
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 07 November 2019 M

Kepada  
 Yth. Gubernur Riau  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
 Satu Pintu  
 Provinsi Riau  
 Di Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : SUCI TRIANA MUNAWAROH  
 NIM : 11514203817  
 Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2019  
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Tapung Kampar  
 Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 3 TAPUNG  
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (07 November 2019 s.d 07 Februari 2020)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor

Kuasa Dekan



Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag  
 NIP.19660924 199503 1 002

Tembusan :  
 Rektor UIN Suska Riau



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : dpmtsp@riau.go.id

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/28236  
 TENTANG



182010

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan RISET dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/16519/2019 Tanggal 7 November 2019**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- |                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama              | : | <b>SUCI TRIANA MUNAWAROH</b>   |
| 2. NIM / KTP         | : | 115142038170   |
| 3. Program Studi     | : | MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM   |
| 4. Jenjang           | : | S1   |
| 5. Alamat            | : | PEKANBARU  |
| 6. Judul Penelitian  | : | <b>EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING DALAM LAYANAN INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR</b> |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR   |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 27 November 2019



**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
**DINAS PENDIDIKAN**

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553  
PEKANBARU

Pekanbaru, 28 NOV 2019

No : 800/Disdik/1.3/2019/13451  
Sifat : Biasa  
Lampiran :  
Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SMAN 3 Tapung Kampar

di-  
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISSET/28236 Tanggal 27 November 2019 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : SUCI TRIANA MUNAWAROH  
NIM : 115142038170  
Program Studi : MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM  
Jenjang : S1  
Alamat : PEKANBARU  
Judul Penelitian : EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING DALAM LAYANAN INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR

Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
PROVINSI RIAU  
SEKRETARIS



Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 3 TAPUNG

NSS : 301140640003

NPSN : 10494873

Alamat : Jl. Baru Desa Petapahan Jaya Kec. Tapung Kab. Kampar Telp/HP. : 082268160003

Email : [sman3tapung@yahoo.com](mailto:sman3tapung@yahoo.com) - Website : [www.sman3tapung.sch.id](http://www.sman3tapung.sch.id)

Kode Pos 28464



SURAT KETERANGAN

NO : 421.3/SMAN.03/ 045

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 3 Tapung menerangkan :

Nama : SUCI TRIANA MUNAWAROH  
NIM : 115142038170  
Universitas : Universitas Islam Negeri SUSKA Riau  
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam  
Jenjang : S.I  
Alamat : Pekanbaru

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Riset dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Skripsi yang berjudul " **EFEKTIVITAS TEKNIK ROLE PLAYING DALAM LAYANAN INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR**" pada tanggal 17 Januari s/d 07 Februari 2020.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Petapahan Jaya, 14 Februari 2020  
Kepala Sekolah



**ALDELA, S.Ag., M.Pd.I**  
NIP. 19740615 200801 1 025

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

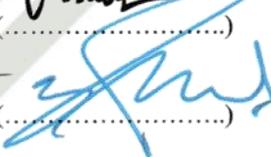
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## NOTA PERBAIKAN SKRIPSI

Hari/ Tanggal : Selasa, 28 Juli 2020 Pukul : 08.00- 11.00  
 DewanPenguji :  
 Penguji I : Drs. Arbi Yasin, M. Si  
 Penguji II : Hasgimianti, M, Pd., Kons  
 Penguji III : Dra. Suhertina, M. Pd  
 Penguji IV : Drs. Zulkifli Nelson, M. Ed  
 Nama Kandidat : Suci Triana Munawaroh Nim : 11514203817  
 Perbaikan :

1. Tujuan penelitian tidak sinkron dengan rumusan masalah.
2. Kajian teori supaya runtut (hal. 13)
3. Perhatikan penomoran.
4. Kata sambung harus huruf kecil
5. Kutipat langsung lebih dari lima baris maka diketik 1 spasi.
6. Pendahuluan tidak runtut.
7. Kajian teori tidak runtut.
8. Perhatikan penomoran.
9. Halaman 16 sumbernya.
10. Spasi ketikan supaya di samakan.
11. Halaman 82 bagian kesimpulan.
12. Tambahkan teori motivasi maslow
13. Perbaiki sampling
14. Sesuaikan rincian pelaksanaan teknik dg langkah-langkah yang harus digunakan pada hal. 25.
15. Rumus pada Bab IV di hapus / diganti menggunakan spss karena tidak mencari dg rumus tetapi menggunakan spss.

Lama perbaikan : 1 (satu) bulan sejak tanggal ujian  
 Catatan untuk pemeriksaan setelah diperbaiki :

Telah diperiksa dan disetujui Penguji I : (.....)   
 Telah diperiksa dan disetujui Penguji II : (.....)   
 Telah diperiksa dan disetujui Penguji III : (.....)   
 Telah diperiksa dan disetujui Penguji IV : (.....) 

Ketika perbaikan skripsi yang dicoret-coret waktu ujian harus dibawa.

Pekanbaru, 19 Agustus 2020  
 Penguji II/ Panitia

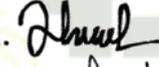




KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 TampanPekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**BUKTI PENYERAHAN SKRIPSI DAN CD  
 MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**Nama** : Suci Triana Munawaroh  
**NIM** : 11514203817  
**Jurusan** : Manajemen Pendidikan Islam  
**Judul Skripsi** : Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Layanan Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Kampar

No	Tim Penguji	Nama	Exp	Keterangan	Ket
1	Penguji II	Hasgimianti, M.Pd., Kons	CD/ Soft File	1. 	
2	Penguji III	Dra.Suhertina, M.Pd.	CD/ Soft File	2. 	
3	Penguji IV	Drs.Zulkifli Nelson, M.Ed	CD/ Soft File	3. 	
4	Program Studi		CD/ Soft File	4. 	

Disetujui oleh:  
 Kepala Jurusan

  
 Dr. Asmuri, S.Ag., M.Ag  
 NIM.19750805 200312 002

Pekanbaru, 12 Agustus 2020  
 Hormat Saya,  
 Mahasiswa

  
 Suci Triana Munawaroh  
 NIM.11514203817

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM LAYANAN INFORMASI UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH  
ATAS NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR**

**ANGKET PENELITIAN**

Diajukan untuk melakukan penelitian sebagai syarat untuk Mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



*Acc  
be Gapang  
18/11/19  
Muslim Afandi*

**Pembimbing:  
Dr. H. Muslim Afandi, M. Pd**

**Oleh:  
Suci Triana Munawaroh  
NIM. 11514203817**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2019 M /1441 H**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**KISI-KISI ANGKET PENELITIAN TENTANG EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM LAYANAN INFORMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR**

Variabel	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	1. Pilihan	Tertarik pada mata pelajaran tertentu	7	10	2
		Rajin mencari informasi tentang pelajaran tertentu	6	4, 5	3
	2. Keyakinan untuk sukses	Gambaran Keberhasilan	27	8	2
		Membuat Rencana	9	22, 16	3
		Kemandirian bertindak	20	3	2
		Menyediakan waktu	12, 15	13	3
		Berusaha memperkirakan hasil berbagai strategi	14	1	2
	Kemampuan strategi yang tidak menjanjikan	18	17, 24	3	
	3. Keuletan dalam berusaha	Keberanian menghadapi kegagalan	2	26	2
		Kemampuan bangkit dari kegagalan	25	19	2
		Gigih terus berusaha kalau usaha pertama gagal	11, 23	21	3
	<b>Jumlah</b>			<b>13</b>	<b>14</b>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Motivasi Belajar

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim II

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## ANGKET PENELITIAN

### A. Petunjuk pengisian

Isilah identitas dengan lengkap. Bacalah dan pahami dengan teliti setiap pernyataan yang ada dalam angket ini.

Angket ini semata-mata bertujuan untuk penelitian ilmiah, pengisian angket tidak berpengaruh terhadap status anda sebagai siswa/I dan tidak berpengaruh pada nilai anda.

Dimohon kesedian anda mengisi angket ini dengan sejujur-jujurnya, karena identitas atau nama anda dirahasiakan dan kerahasiaan jawaban anda terjamin oleh peneliti.

Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri sendiri dengan memberikan tanda centang ( $\checkmark$ ) pada alternatif jawaban yang tersedia sebagai berikut:

- SS** : Sangat Setuju  
**S** : Setuju  
**KS** : Kurang Setuju  
**TS** : Tidak Setuju  
**STS** : Sangat Tidak Setuju

CONTOH:

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya termasuk orang yang pemalu					$\checkmark$

Atas kesediaan anda bekerja sama dengan mengisi dan mengembalikan angket ini sangat diucapkan terima kasih

UIN SUSKA RIAU



### ANGKET MOTIVASI BELAJAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Nama :  
 Kelas :  
 Jenis kelamin :  
 Tanggal pengisian angket :

	PERNYATAAN	SKOR				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya ragu dengan kemampuan yang saya miliki dalam memahami penjelasan guru					
2.	Saya suka mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku pelajaran.					
3.	Saya kurang memperhatikan pelajaran yang saya tidak senangi					
4.	Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti.					
5.	Bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran, saya berusaha menemukan alternatif pemecahannya.					
6.	Saya lebih suka pergi ke kantin sekolah dibanding pergi ke perpustakaan					
7.	Saya telah membuat jadwal kegiatan di rumah, sehingga saya mengetahui kapan saya harus belajar					
8.	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran					
9.	Sebagian besar waktu saya habis untuk bermain dan nonton TV.					
10.	Saya menghabiskan sebagian besar waktu belajar untuk bergosip dengan teman.					
11.	Saya mengisi waktu luang dengan cara mengulangi pelajaran sekolah					
12.	Jadwal belajar yang telah saya buat akan diikuti dengan perasaan senang.					
13.	Saya telah merencanakan kegiatan belajar setiap hari.					
14.	Saya yakin bisa memahami setiap pelajaran yang diajarkan oleh guru.					
15.	Saya percaya bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.					
16.	Meskipun saya telah merencanakan untuk belajar sesuai jadwal belajar, saya tetap malas untuk belajar					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



23.	Bila saya ditegur oleh guru saya tidak menghiraukannya.					
24.	Meskipun saya tahu tidak akan mendapat prestasi yang baik, saya akan tetap berusaha dan belajar.					
25.	Bila saya gagal menyelesaikan tugas dari guru, saya akan mengabaikan tugas-tugas tersebut dan akan mengerjakan aktivitas lain.					
26.	Bila ada PR yang diberikan oleh guru, saya tidak akan menunda mengerjakannya					
27.	Bila saya mendapat kritikan dari teman, saya merasa putus asa					
28.	Bila ada tugas yang tidak saya ketahui jawabannya, saya menyimpan tugas itu dan memilih bermain.					
29.	Bila saya tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas mata pelajaran pada kesempatan pertama, saya akan mengerjakan tugas-tugas itu sampai berhasil.					
30.	Jika menghadapi PR yang sulit, maka saya memilih untuk melihat pekerjaan teman					
31.	Ketika saya keliru dan dikritik oleh guru, saya sangat senang karena itu menambah ilmu saya.					
32.	Saya merasa sangat malu jika mendapat nilai jelek, karena bagi saya itu hal yang sangat memalukan.					
33.	Saya takut mencoba sesuatu karena pikiran saya dibayangkan oleh kegagalan.					

1. Diarah mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**DAFTAR HADIR SISWA X MIPA 1 SMA NEGERI 3 TAPUNG KAMPAR**

NO	NAMA	TTD
1	Ainaya Nurul Fadilah	
2	Amelia Putri	
3	Annisah Nurfadilla	
4	Arham	
5	Chandra Puspita Sari Nst	
6	Dwi Devi Khairani	
7	Ema Hidayatullah	
8	Fadlan Asri HSB	
9	Farrah Nabila Tazul	
10	Feby Ajeng Dewi. S	
11	Iqbal Kurniawan	
12	James Parsaulian Silaban	
13	Lutfi Maisaroh	
14	M. Hakim Alfarizi	
15	M. thariq Akmal. S	
16	Maya Monica	
17	Melvi Lusia Indrihastuti	
18	Merry Jazimatun Nikmah	
19	Meyda Permatasari Zega	
20	Muhammad Arifuddin	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21	Muhammad Rasyid Fathona	
22	Naila Anastasya	
23	Nandini Aulia	
24	Putri Apriliani	
25	Rafly Wirangga	
26	Retno Fujiani	
27	Riky Aldino Panjaitan	
28	Sari Jelita Anderini	
29	Suharni Dian Saputri	
30	Sulistia Ningsih	
31	Tarikatus Solihah	
32	Tweni Rakhnisti Dier	
33	Wahyuni Aziza	
34	Winny Meistyati Manurung	
35	Yessi Santa Br. Siahaan	

Mengetahui,

Guru Bimbingan Konseling

**Reni Wulandari, S.Pd**

Petapahan Jaya,

Mahasiswa Peneliti

**Suci Triana Munawaroh**

2020

UIN SUSKA RIAU

## Lembaran Observasi

### Pedoman Observasi Pelaksanaan Teknik *Role Playing* dengan Layanan Informasi di SMA Negeri 3 Tapung Kampar

Nama Observer :

Hari/ Tanggal :

No	Pedoman Observasi	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Membuka dengan salam dan berdoa		
2	Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar, memberikan motivasi)		
3	Menyampaikan tujuan dan manfaat layanan		
4	Menanyakan kesiapan kepada peserta didik		
5	Menjelaskan materi yang sesuai dengan tema pembahasan		
6	Guru BK membagikan skenario		
7	Guru BK membuat kelompok yang berisikan 5 orang		
8	Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario		
9	Setiap speserta didik untuk menjalankan skenario		
10	Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat kelompok lain		
11	Mempersilahkan siswa untuk bertanya		

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12	Guru mempersilahkan siswa menanggapi		
13	Mengajak peserta didik membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan		
14	Mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam		
15	Meminta siswa mengungkapkan perasaannya setelah mengikuti layanan informasi yang baru saja dilakukan		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengetahui,  
Observer

**Rini Wulandari, S.Pd**  
NIP. 19860820112001

Petapahan Jaya, 2020  
Mahasiswa Peneliti

**Suci Triana Munawaroh**  
NIM. 11514203817



## RIWAYAT HIDUP

Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan Slamet Suryanto dan Siti Maryah. Penulis lahir di Kampar, 15 Januari 1997, penulis memulai pendidikan formalnya di pendidikan dasar di SDN 005 Bukit Kemuning yang sekarang menjadi SDN 007 Bukit Kemuning, dan lulus pada tahun 2009. Setelah melewati jenjang pendidikan dasar penulis melanjutkan pendidikan menengah pertamanya di MTs Nurul Iman, dan lulus pada tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 3 Tapung, lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, penulis melanjutkan pendidikan S-1 dengan menjadi salah satu mahasiswa di jurusan Manajemen Pendidikan Islam (MPI) dengan konsentrasi jurusan Bimbingan dan Konseling (BK), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur PMB (CAT). Penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata di Desa Lenggadai Hilir, ROHIL. Selanjutnya penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan di MTs Hasanah Pekanbaru dan menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada tanggal 28 Juli tahun 2020.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.