
Pelatihan Motivasi Belajar dengan Metode Roleplay pada Siswa SDN Karangsegar 02 Kabupaten Bekasi

Ainur Rofieq¹, Lucky Purwanti², Debby Aureli Rahmadani³,
Siti Asiah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam 45, Indonesia

Abstract

Keywords:

training, learning motivation, role-play method, students

Educators must prioritize the development of motivation among students, particularly those in the sixth grade. This is because these students are likely to continue their education to a higher level and therefore require a solid foundation of motivation to excel. Without efforts to enhance their low learning motivation, these students will encounter difficulties at the subsequent educational level. The objective of this community service is to enhance the learning motivation of sixth-grade students at SDN Karangsegar 02 in Bekasi Regency. A total of 15 sixth-grade students whose pretest results indicated low scores on the learning motivation scale will participate in a community service activity. The instrument used is the Academic Motivation Scale - Indonesian Short Version, which has a reliability of above 0.7. The results of the community service indicated that learning motivation training using the roleplay method was an effective approach for increasing students' learning motivation.

Abstrak

Kata kunci:

pelatihan, motivasi belajar, metode roleplay, siswa

Motivasi belajar adalah hal yang krusial bagi pelajar, terutama bagi siswa SD kelas 6, karena mereka akan melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Apabila tidak ada upaya untuk meningkatkan motivasi belajarnya yang rendah, maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan di jenjang selanjutnya. Tujuan pengabdian Masyarakat ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN Karangsegar 02 Kabupaten Bekasi. Pengabdian pada masyarakat ini menggunakan metode roleplay pada 15 siswa kelas 6 yang skor

correspondance: *¹ainur.rofieq75@gmail.com

motivasi belajarnya rendah berdasarkan hasil *pretest*. Skala yang digunakan adalah Skala Motivasi Akademik - Bahasa Indonesia Versi Singkat dengan reliabilitas di atas 0,7. Hasil pengabdian menemukan bahwa pelatihan motivasi belajar dengan metode roleplay efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang penting untuk menunjang bagaimana wawasan dan karakter seseorang terbentuk. Menurut KKBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan sendiri berasal dari kata “didik”, yang artinya memelihara dan memberi latihan berupa ajaran atau pimpinan, baik mengenai akhlak maupun kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah proses belajar agar mengubah pola pikir, pengetahuan, pemahaman, dan tingkah laku manusia untuk menuju ke arah yang lebih baik. Menurut Alpian, pendidikan bisa diartikan sebagai salah satu proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap manusia untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya (Alpian et al, 2019). Diharapkan melalui pendidikan, individu bisa membedakan hal-hal yang benar, hal-hal yang salah, hal-hal yang baik, dan hal-hal yang buruk. Melalui Pendidikan juga akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas, cakap, berdaya saing tinggi, dan handal. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia guna menumbuhkan dan mengembangkan potensi dalam diri untuk mewujudkan apa yang dicita-citakan. Pendidikan adalah proses yang berkelanjutan (*continue*) dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga bisa menghasilkan kualitas berkesinambungan yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa (Cong, 2019). Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sementara dalam proses belajar perlu adanya motivasi. Dalam belajar, motivasi sangat diperlukan karena individu yang tidak memiliki motivasi, tidak mungkin melakukan aktivitas belajar dengan semangat. Motivasi bisa diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu sehingga diharapkan

tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Munandir (dalam W.S Winkel, 1996: 36) mengungkapkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan disposisi atau kapabilitas pada diri individu. Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar bisa dilihat dalam berbagai aspek, seperti perubahan pengetahuan, sikap atau tingkah laku, pemahaman, kebiasaan, kecakapan, keterampilan, atau perubahan aspek-aspek lainnya yang terdapat dalam diri individu tersebut.

Motivasi berasal dari kata motif yang artinya daya penggerak yang terdapat di dalam diri individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu agar tercapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Dalam belajar, motivasi bisa diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu sehingga diharapkan tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Definisi motivasi sendiri adalah keadaan atau kondisi yang mengaktifkan atau memberikan dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku agar mencapai tujuan (Wasty Soemato,1983:203). Sedangkan Thomas L. Good dan Jere B. Briphy (dalam Elida Prayitno, 1989:8) mengemukakan bahwa motivasi sebagai suatu penggerak atau pengarah yang akan memperkuat tingkah laku individu dalam melakukan perbuatan-perbuatan tertentu. Individu yang akan melakukan suatu perbuatan mempunyai suatu energi penggerak dan mengarahkan untuk memperkuat perbuatan itu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Marx dan Tombouch (dalam Elida Prayitno,1989:8) mengumpamakan motivasi sebagai bahan bakar mesin gasolin. Tidak akan ada artinya, sebaik apapun mesin dan kecakapan kita dalam mengoperasikan dan mengendalikan mesin gasolin tersebut, jika tidak punya bahan bakarnya. Begitu juga dengan belajar, sekolah yang telah menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik seperti laboratorium, perpustakaan, lapangan, internet, dan semua fasilitas yang menunjang proses belajar mengajar, itu semua tidak ada artinya jika peserta didik tidak mempunyai motivasi dalam belajar. Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar dan motivasi dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dengan belajar. Makin tinggi tujuan belajar, maka akan semakin besar pula motivasinya, semakin besar motivasi belajarnya akan semakin kuat pula kegiatan belajarnya. Perilaku belajar akan berkaitan erat dalam membentuk kesatuan yang disebut sebagai proses motivasi dalam belajar.

Dalam psikologi pendidikan, motivasi belajar menjadi bahasan penting. Motivasi belajar adalah sebuah konstruk psikologis, memiliki karakteristik yang laten dan penting, dan sangat penting untuk dipelajari, karena memiliki dampak yang sangat besar dalam dunia pendidikan (Natalya, 2018). Menurut Reeve (2009) motivasi belajar memiliki karakteristik mengenai pengaturan diri, determinasi, pencarian bantuan, dan kinerja (Natalya, 2018). Kajian mengenai motivasi belajar berfokus pada menjelaskan perilaku yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana pengaruhnya terhadap pelaksanaan pembelajaran dan kinerja (Urhahne & Wijnia, 2023).

Terdapat sejumlah teori tentang motivasi belajar, seperti the basic motivational model, expectancy-value theory, social cognitive theory, self-determination theory, interest theory, achievement goal theory, dan attribution theory (Urhahne & Wijnia, 2023). Dalam kajian ini menggunakan self-determination theory yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Aspek yang menjadi ukuran dalam skala motivasi belajar teori ini adalah (Natalya, 2018):

1. Motivasi Instrinsik (*intrinsic motivation*), merupakan dorongan untuk terlibat dalam suatu gerakan, atau kegiatan, untuk mendapatkan kepuasan dan kepuasan bagi diri sendiri, hal ini timbul dari partisipasi dalam kegiatan tersebut. Motivasi ini terdiri dari tiga sub-skala, yakni: a) *intrinsic motivation to know*; b) *intrinsic motivation to accomplish things*; dan c) *intrinsic motivation to experience stimulation*.
2. Motivasi Ekstrinsik (*extrinsic motivation*), merupakan dorongan untuk dapat terlibat dalam suatu gerakan atau aktivitas, bukan karena kepuasan dalam melakukannya, tetapi karena harapan untuk mendapatkan imbalan eksternal dari aktivitas tersebut. Terdapat tiga sub-skala, yakni: a) *external regulation* (EMER); b) *introjected regulation* (EMIN); dan c) *identified regulation* (EMID).
3. Amotivation, merupakan suatu kondisi yang mencerminkan kurangnya niat yang didukung oleh motivasi intrinsik maupun ekstrinsik.

Terdapat 2 faktor yang memengaruhi motivasi belajar, yaitu *pertama*, faktor internal seperti efikasi diri, motivasi instrinsik, dan resiliensi (Tasgin & Coskun, 2018); (Mohamed, Mousa, & Abd-Elhamid, 2021). *kedua*, faktor eksternal seperti kualitas interaksi guru-siswa, iklim sekolah, metode pengajaran, dan *reward*

((Bäulke, Eckerlein, & Dresel, 2018); (Tao, Hanif, Ahmed, & Ebrahim, 2021); (Bukhari, Butt, & Muhammad, 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh fasilitator kepada siswa/i SDN Karangsegar 02, Desa Karangsegar, Kecamatan Pebayuran, mengungkapkan bahwa hampir seluruh siswa/i jarang belajar di rumah. Saat di sekolah pun, mereka cenderung lebih suka bercanda atau mengobrol dengan teman daripada mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru mereka. Fasilitator menanyakan cita-cita siswa/i tersebut, ada beberapa anak yang tidak tahu saat besar ingin menjadi apa dan sebagian merasa tidak tahu bagaimana cara untuk menggapai cita-citanya. Padahal mereka sudah menginjak kelas atas yang sepatutnya telah merencanakan target untuk masa depan. Oleh karena itu, observasi dan wawancara di atas menjadi alasan utama mengapa fasilitator mengadakan pelatihan motivasi belajar ini. Melalui kegiatan pelatihan, diharapkan para siswa/i Kelas 6 SDN Karangsegar 02 memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar agar lebih semangat dalam menuntut ilmu.

Metode roleplay adalah jenis instruksi di mana siswa memerankan skenario tertentu dalam suasana yang realistis. Dalam metode ini, siswa akan berinteraksi dan berkomunikasi sesuai dengan karakteristik yang mereka kenali, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami dan merasakan perbedaan sudut pandang (Ristianisa & Suhardi, 2020). Metode roleplay merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan (Juliarta, Wirawan, & Astiari, 2023), keterampilan (Rofiqi et al., 2020), prestasi akademik (Sert et al., 2023), motivasi belajar (Sert et al., 2023), dan strategi belajar siswa (Sert et al., 2023).

Adapun Program pelatihan ini dilaksanakan melalui dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2023 dengan pemberian materi tentang motivasi belajar, tips-tips agar menjadi orang yang sukses, dan *role play*. Pertemuan kedua dilakukan tanggal 22 Agustus 2023, sebagai pertemuan terakhir dan dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan mengisi *post-test* dan melakukan *sharing session* terkait pengalaman belajar setelah diberikannya pelatihan. Materi pelatihan tentang motivasi belajar membahas definisi motivasi, macam-macam motivasi, dan bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar. Melalui pemberian materi ini diharapkan siswa/i dapat mengetahui konsep motivasi dan tidak lagi beranggapan bahwa belajar hanya disekolah. Materi kedua pelatihan membahas tentang pengertian sukses dan tips-tips agar menjadi orang

yang sukses. Melalui pemberian materi kedua ini diharapkan siswa/i dapat menerapkan kiat-kiat agar menjadi orang yang sukses sedini mungkin dan semangat dalam meraih cita-cita yang diimpikan. Materi ketiga yang diberikan adalah *role play* menuliskan apa yang diinginkan saat dewasa nanti.

Metode Pengabdian

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan metode Pendidikan Masyarakat. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan skala motivasi akademik. Wawancara semi-terstruktur pada 5 siswa/I kelas 6 dan observasi *behavioral checklist* pada 17 siswa/I kelas 6 dilakukan sebagai *preliminary study* untuk mengungkap aspek-aspek motivasi belajar yang terlihat pada perilaku dan kegiatan pembelajaran siswa di kelas. Selanjutnya, dilakukan *pretest* dengan menggunakan skala motivasi akademik – bahasa Indonesia versi singkat (dengan reliabilitas di atas 0,7) pada 17 siswa/I kelas 6. Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa terdapat 8 siswa/I dengan skor motivasi akademik rendah, 7 siswa/I dengan skor motivasi akademik sedang, dan 2 siswa/I dengan skor motivasi akademik tinggi.

Pelatihan motivasi belajar dilakukan pada siswa/I dengan skor motivasi akademik rendah dan sedang berjumlah 15 siswa/i. Pelatihan motivasi belajar dilakukan melalui pemberian materi tentang (1) konsep dasar motivasi belajar yang meliputi pengertian dan penjabaran macam-macam motivasi belajar, (2) pengertian dan tips-tips agar menjadi orang yang sukses, (3) *role play*. Untuk materi pertama dan kedua, yaitu motivasi belajar dan sukses itu (tak) mudah menggunakan metode ceramah dan materi “Saat Aku Dewasa, Aku Ingin...” menggunakan metode *role play*. *Posttest* diberikan setelah kegiatan pelatihan dalam jangka waktu 1 minggu, ketika evaluasi kegiatan. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan menggunakan Teknik statistika *paired sample t-test*.

Kegiatan yang bertema “Pelatihan Motivasi Belajar” dilaksanakan dalam beberapa tahap utama yang bisa dilihat dalam tabel 1 berikut :

Tabel 1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

No.	Kegiatan	Rencana Pelaksanaan	Lokasi
1.	Wawancara	08 Agustus 2023	SDN Karangsegar
2.	Perencanaan Program	08-14 Agustus 2023	02, Desa

3.	Penyerahan surat izin kegiatan ke SDN Karangsegar	11 Agustus 2023	Karangsegar, Kecamatan
4.	Pelatihan Motivasi Belajar	15 Agustus 2023	Pebayuran,
5.	Evaluasi kegiatan	22 Agustus 2023	Kabupaten Bekasi

Hasil dan Pembahasan

Pretest dan *posttest* menemukan bahwa terdapat peningkatan dalam skor motivasi belajar antara sebelum diberikan pelatihan ($M = 36,67$; $SD = 12,909$) dengan kondisi setelah diberikan pelatihan ($M = 86,67$; $SD = 15,998$), $t(14) = -9,165$, $p < 0,001$), seperti yang terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *paired sample t-test*

Variabel	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		t	df	p
	M	SD	M	SD			
Motivasi belajar	36,67	12,909	86,67	15,998	-9,165	14	0,001

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pelatihan motivasi belajar yang telah dilakukan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Setelah peserta mengisi *pretest*, fasilitator membuka pelatihan dan memberikan materi tentang pengertian motivasi belajar dan macam-macam motivasi. Sebelum menjelaskan materi, fasilitator terlebih dahulu bertanya kepada peserta apakah mereka pernah mendengar istilah “Motivasi”. Namun, semua peserta kompak mengaku bahwa mereka belum mengenal istilah motivasi dan masih asing dengan istilah tersebut. Fasilitator berusaha menjelaskan secara sederhana mengenai motivasi agar peserta pelatihan dapat memahami apa yang dimaksud oleh fasilitator. Peserta program berpartisipasi aktif dengan memberikan pendapat mereka tentang motivasi.

Setelah fasilitator menjelaskan materi tentang motivasi, berlanjut materi kedua, dibuka dengan pertanyaan mengenai apakah peserta mengetahui arti kata “Sukses”. Namun, peserta mengaku bahwa mereka belum mengetahui apa itu sukses. Lalu fasilitator bertanya apakah menjadi orang yang sukses itu mudah atau sulit. Sebagian menjawab bahwa menjadi orang yang sukses itu tidak mudah dan harus rajin. Kemudian fasilitator bertanya kepada peserta apa saja langkah-langkah agar menjadi orang yang sukses. Peserta menyebutkannya dengan

antusias. Fasilitator menjabarkan apa saja yang menjadi tips-tips agar menjadi orang yang sukses. Fasilitator juga menyampaikan pentingnya pendidikan untuk meraih cita-cita. Setelah fasilitator menjelaskan apa itu sukses dan bagaimana melakukannya, peserta dapat memahami dengan baik dua materi yang telah disampaikan oleh fasilitator. Hal ini terbukti saat fasilitator memberikan tiga pertanyaan tentang dua materi yang telah disampaikan, dua peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Fasilitator memberikan *reward* berupa minuman kepada dua peserta tersebut.



Gambar 1. Pemberian Materi Pelatihan

Setelah menyampaikan materi tentang sukses, materi selanjutnya adalah “Saat Aku Dewasa, Aku Ingin...” dengan metode *role play*. Materi ini diberikan sebagai referensi agar peserta menyiapkan target apa yang ingin diraih saat dewasa nanti dan sebagai bahan penyemangat agar peserta termotivasi untuk tetap semangat belajar dan akhirnya cita-cita atau keinginan mereka tercapai. Fasilitator meminta peserta untuk menyiapkan kertas atau buku dan fasilitator menyuruh peserta untuk menuliskan nama, kelas, cita-cita, dan tulisan “Saat Aku Dewasa, Aku Ingin...”, lalu peserta di minta menuliskan minimal 5 keinginan ketika sudah dewasa nanti . Jawaban yang peserta berikan bermacam-macam. Rata-rata mereka ingin menjadi orang sukses, membahagiakan orang tua, pergi haji, membeli barang sesuai kebutuhan, dan lain-lain. Kebanyakan peserta bercita-cita ingin menjadi dokter dan polisi. Setelah menuliskan keinginan mereka, semua peserta di minta untuk mempresentasikannya di depan kelas satu per satu. Fasilitator meminta agar peserta memajang tulisan keinginan tersebut di dalam kamar atau tempat-tempat yang sering di lihat oleh peserta di sekitar rumahnya.

Setelah menyampaikan materi pelatihan dan melakukan *ice breaking* singkat, fasilitator menunjuk 2 orang peserta untuk merangkum materi yang telah disampaikan. Kedua peserta dapat memahami materi dan merangkumnya

dengan benar. Para peserta dapat menyebutkan pengertian dan macam-macam motivasi belajar sesuai dengan materi yang telah fasilitator sampaikan. Kedua peserta juga dapat menjelaskan pengertian dan menyebutkan bagaimana cara menjadi orang yang sukses. Selanjutnya, fasilitator menutup sesi program pelatihan dan mengumumkan untuk hadir saat evaluasi pada hari yang sama pada pekan depan.



Gambar 2. Role play menuliskan “Saat Aku Dewasa, Aku Ingin...”

Evaluasi dilakukan setelah kegiatan dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan *posttest* untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta mengenai materi pelatihan yang telah dilakukan. Tidak hanya evaluasi saja, fasilitator juga melakukan *sharing session* untuk mengetahui lebih lanjut pembelajaran para peserta setelah dilakukannya pelatihan. Di *sharing session*, beberapa peserta menceritakan apa yang membuat mereka bersemangat ke sekolah dan hal apa saja yang sudah mereka lakukan untuk meraih cita-cita. Salah satu peserta menceritakan bahwa ia semangat ke sekolah agar cita-citanya yang menjadi dokter bisa tercapai dan menuliskan kembali keinginan yang sempat ditulis pada pelatihan di papan tulis kamarnya agar ia tetap mengetahui target masa depannya. Peserta lain juga mengungkapkan hal yang sama, yakni beberapa hari sudah rajin belajar sebelum tidur agar bisa meraih cita-citanya. Hal ini merupakan salah satu bentuk semangat dan motivasi yang diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Pelatihan Motivasi Belajar dengan metode roleplay pada pada siswa/i Kelas 6 SDN Karangsegar 02 Kabupaten Bekasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk pengabdian Masyarakat berikutnya dapat

disampaikan materi mengenai rencana karier, pembuatan jadwal belajar, atau lainnya. Selain itu, guru sebaiknya melakukan metode pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan agar siswa/I menikmati proses belajar mengajar dan lebih semangat untuk bersekolah. Adapun bagi perguruan tinggi dapat dijadikan program unggulan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat, terutama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Kabupaten Bekasi. Sedangkan bagi Dinas Pendidikan dapat menjadi landasan dalam penyusunan kebijakan mengenai penguatan motivasi dan minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Bäulke, L., Eckerlein, N., & Dresel, M. (2018). Interrelations between motivational regulation, procrastination and college dropout intentions. *Unterrichtswissenschaft*, 46(4), 461–479. <https://doi.org/10.1007/s42010-018-0029-5>
- Bukhari, S., Butt, S., & Muhammad, Y. (2021). Understanding Academic Motivation of High Achieving Students with Hearing Impairment in Higher Education: A Qualitative Study. *Global Sociological Review*, VI(II), 17–25. [https://doi.org/10.31703/gsr.2021\(vi-ii\).03](https://doi.org/10.31703/gsr.2021(vi-ii).03)
- Juliarta, I. M., Wirawan, I. G. N., & Astiari, K. (2023). PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE ROLEPLAY. 5(1), 25–29. <https://doi.org/10.29303/jwd.v5i1.216>
- Mohamed, M., Mousa, M., & Abd-Elhamid, E. (2021). Academic Motivation, Academic Self-Efficacy and Perceived Social Support among Undergraduate Nursing Students, Alexandria University, Egypt. *Assiut Scientific Nursing Journal*, 0(0), 0–0. <https://doi.org/10.21608/asnj.2021.60460.1112>
- Natalya, L. (2018). Validation of Academic Motivation Scale: Short Indonesian Language Version. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 34(1). <https://doi.org/10.24123/aipj.v34i1.2025>
- Ristianisa, L., & Suhardi, S. (2020). Role-Playing Model on Speaking Skill for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.25926>

Rofiqi, E., Triharini, M., Aziz, A., & Hidayat, A. (2020). *The Effectiveness of Simulation Methods to Improve Communication Skill in Clinical Nursing Practice : A Systematic Review*. 9(2), 1238–1249. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.420>

Sert, Z. E., Topcu, S., & Temel, A. B. (2023). *Effect on the nursing students' academic achievements, motivation, and learning strategies of role-playing intervention used in school health nursing course*. 9(1), 35–45. <https://doi.org/10.12681/healthresj.30343>

Tao, X., Hanif, H., Ahmed, H. H., & Ebrahim, N. A. (2021). Bibliometric Analysis and Visualization of Academic Procrastination. *Frontiers in Psychology*, 12(October), 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722332>

Tasgin, A., & Coskun, G. (2018). The relationship between academic motivations and university students' attitudes towards learning. *International Journal of Instruction*, 11(4), 935–950. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11459a>

Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of Motivation in Education: an Integrative Framework. In *Educational Psychology Review* (Vol. 35, Issue 2). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9>

Alpian, Y et al. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 1 (1), 66-72

Cong, IWS. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Di Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 29-39

Juliarta, I. M., Wirawan, I. G. N., & Astiari, K. (2023). *PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE ROLEPLAY*. 5(1), 25–29. <https://doi.org/10.29303/jwd.v5i1.216>

Mahuda, dkk. (2022). Penanaman Kesadaran Pentingnya Pendidikan Dan Motivasi Belajar Sebagai Upaya Pencegahan Putus Sekolah Bagi Siswa Sdn Lemah Abang. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, 2 (2), 144-151

Kiswoyowati. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa. *Edisi Khusus*, (1), 120-126

Prayitno, Elida. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan

Rahmawati, dkk. (2017). Pelatihan Motivasi Bagi Siswa Kelas XI SMA dalam Mempersiapkan Diri Menghadapi Ujian Nasional. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4 (1), 34-40

Ristianisa, L., & Suhardi, S. (2020). Role-Playing Model on Speaking Skill for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.25926>

Bäulke, L., Eckerlein, N., & Dresel, M. (2018). Interrelations between motivational regulation, procrastination and college dropout intentions. *Unterrichtswissenschaft*, 46(4), 461–479. <https://doi.org/10.1007/s42010-018-0029-5>

Bukhari, S., Butt, S., & Muhammad, Y. (2021). Understanding Academic Motivation of High Achieving Students with Hearing Impairment in Higher Education: A Qualitative Study. *Global Sociological Review*, VI(II), 17–25. [https://doi.org/10.31703/gsr.2021\(vi-ii\).03](https://doi.org/10.31703/gsr.2021(vi-ii).03)

Juliarta, I. M., Wirawan, I. G. N., & Astiari, K. (2023). PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE ROLEPLAY. 5(1), 25–29. <https://doi.org/10.29303/jwd.v5i1.216>

Mohamed, M., Mousa, M., & Abd-Elhamid, E. (2021). Academic Motivation, Academic Self-Efficacy and Perceived Social Support among Undergraduate Nursing Students, Alexandria University, Egypt. *Assiut Scientific Nursing Journal*, 0(0), 0–0. <https://doi.org/10.21608/asnj.2021.60460.1112>

Natalya, L. (2018). Validation of Academic Motivation Scale: Short Indonesian Language Version. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 34(1). <https://doi.org/10.24123/aipj.v34i1.2025>

Ristianisa, L., & Suhardi, S. (2020). Role-Playing Model on Speaking Skill for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.25926>

Rofiqi, E., Triharini, M., Aziz, A., & Hidayat, A. (2020). *The Effectiveness of Simulation Methods to Improve Communicatio Skill in Clinical Nursing Practice : A Systematic Review*. 9(2), 1238–1249. <https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.420>

Sert, Z. E., Topcu, S., & Temel, A. B. (2023). *Effect on the nursing students' academic achievements, motivation, and learning strategies of role-playing intervention used in school health nursing course.* 9(1), 35-45. <https://doi.org/10.12681/healthresj.30343>

Tao, X., Hanif, H., Ahmed, H. H., & Ebrahim, N. A. (2021). Bibliometric Analysis and Visualization of Academic Procrastination. *Frontiers in Psychology*, 12(October), 1-18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722332>

Tasgin, A., & Coskun, G. (2018). The relationship between academic motivations and university students' attitudes towards learning. *International Journal of Instruction*, 11(4), 935-950. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11459a>

Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of Motivation in Education: an Integrative Framework. In *Educational Psychology Review* (Vol. 35, Issue 2). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9>

W.S Winkel. (1996) . *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grafindo