

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prestasi dalam dunia pendidikan pada umumnya hasil yang telah dicapai selama proses belajar. Prestasi sekolah yang diperoleh individu akan memberikan kepuasan pribadi serta membentuk identitas positif yang akan terus berkembang hingga masa depan. Prestasi siswa menjadi titik tolak kesuksesan individu pada kehidupannya. Motivasi adalah semacam semangat atau keinginan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk meraih apa yang ingin dicapai. Sedangkan prestasi merupakan hasil atau pencapaian individu sebagai bentuk keberhasilan dalam melakukan atau mencapai suatu tujuan dan tugas. Semakin sering siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran, maka semakin besar motivasi berprestasinya. Sebaliknya, siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, umumnya memiliki motivasi berprestasi rendah. Menurut Martin siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi selalu memperkirakan tugas yang mereka kerjakan, sehingga ia merasa tertantang apa yang mereka kerjakan¹. Hal ini dapat dikaitkan dengan pandangan masyarakat bahwa siswa Smk yang hanya berorientasi lulus dan bekerja, juga dapat berprestasi secara akademik maupun non akademik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah tingkat pendidikan lanjutan yang dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan supaya siap

¹ Edwindhana Mareza Putra, Dany M. Handarini, and Muslihati Muslihati, 'Keefektifan Achievement Motivation Training Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 4.2 (2019), p. 62, doi:10.17977/um001v4i22019p062.

bekerja di bidang tertentu. Pendidikan ini memberikan sebuah keahlian serta keterampilan yang mencakup teori dan praktik yang sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja. Berdasarkan informasi dari situs web TVETRC, persepsi masyarakat terhadap siswa SMK cenderung berorientasi pada anggapan bahwa setelah lulus, mereka akan langsung bekerja. Program keahlian dari jurusan di SMK itu cukup beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja. Hal tersebut belum cukup tanpa adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan.

Salah satu aspek penting dalam mencapai keberhasilan adalah motivasi berprestasi. Namun kenyataannya kebanyakan siswa yang menunjukkan motivasi berprestasi kurang sesuai. Pernyataan ini bisa dilihat melalui minimnya partisipasi dalam belajar, takut pada sebuah tantangan dan kurang memiliki target dalam pencapaian. Sehingga mengakibatkan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran di sekolah. Dilantik dari Tribun Mataram pada tahun (2025) yang berada di Kota Tulungagung terdapat 20 siswa yang sedang ngopi di jam pelajaran, temuan ini lebih banyak berada di warung serut. Selain itu, dilantik dari detik.com pada tahun 2023 juga terdapat kasus di Kota Tulungagung yang terdapat 26 siswa yang membolos sekolah di warung kopi. Dari fenomena tersebut menurut Weiner dalam Sri Esti Wuryani siswa tersebut

akan mengakibatkan gagal dalam belajar dan sulit untuk mencapai prestasi yang baik².

Motivasi memiliki peran besar dalam kehidupan, khususnya dunia pendidikan. Keinginan yang muncul dari dalam diri siswa adalah wujud dari motivasi. Sedangkan, motivasi berprestasi artinya siswa memiliki dorongan atau keinginan kuat bergerak serta mengarahkan usahanya pada berbagai kegiatan untuk mendukung kecapaiannya dan adanya semangat dalam menghadapi berbagai tantangan dengan tujuan untuk meraih prestasi setinggi mungkin. Djaali mengemukakan bahwa motivasi berprestasi yaitu suatu hal penting dalam proses belajar, karena hal ini menjadi sebab siswa untuk mencapai suatu kesuksesan³.

Menurut Santrock mengatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi mereka akan selalu bersemangat dan mempunyai keinginan yang tinggi. Mereka berusaha mengerjakan setiap tugas sebaik mungkin, belajar lebih cepat, dan mampu meraih prestasi terutama di bidang yang mereka kuasai. Hal ini penting agar seorang siswa bisa mencapai prestasi yang maksimal⁴. Dari pernyataan ini maka Dapat disimpulkan bahwa prestasi yang tinggi sangat dipengaruhi oleh kuatnya motivasi berprestasi yang dimiliki seseorang. Artinya, meraih prestasi bukanlah hal yang mudah bagi siswa.

² Ade Irma Nursalinah and Tri Esti Budiningsih, 'Hubungan Motivasi Berprestasi Dengan Minat Membaca Pada Anak', *Educational Psychology Journal*, 2.1 (2014), pp. 65–72.

³ M Fahli Riza and Achmad Mujab Masykur, 'HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DENGAN KEDISIPLINAN PADA SISWA KELAS VIII REGULER MtsN NGANJUK', *Jurnal EMPATI*, 4.2 (2015), pp. 146–52, doi:10.14710/empati.2015.14907.

⁴ Ratna Haryani and M.M.W Tairas, 'Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Berprestasi Dari Keluarga Tidak Mampu Secara Ekonomi', *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 3.1 (2014), pp. 30–36 <<https://journal.unair.ac.id/JPPP@motivasi-berprestasi-pada-mahasiswa-berprestasi-dari-keluarga-tidak-mampu-secara-ekonomi-article-7108-media-53-category-10.html>>.

Untuk bisa berprestasi, mereka memerlukan dorongan atau semangat dari dalam diri sendiri, agar mampu bersaing baik di bidang akademik maupun nonakademik.

Menurut Wigfield & Eccles (teori Harapan-nilai), mengatakan bahwa motivasi berprestasi ini berkaitan dengan dorongan yang muncul untuk memberikan motivasi dari kompetensi individu yang bermasalah⁵. Motivasi berprestasi bisa tumbuh dikarenakan terdapat 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal contohnya ketika siswa merasa tertantang untuk bersaing setelah melihat temannya mendapatkan nilai baik. Sedangkan, faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang bisa memengaruhi proses dan hasil belajarnya, seperti lingkungan sosial. Yang dimaksud lingkungan sosial di sini adalah orang-orang di sekitarnya, baik yang hadir secara langsung maupun tidak. Kehadiran orang lain saat belajar kadang bisa menjadi gangguan. Salah satu bentuk lingkungan sosial ini adalah lingkungan sekolah, seperti teman sekelas, teman sebaya, guru, dan kepala sekolah. Setiap semangat atau motivasi yang muncul dalam diri siswa berfungsi untuk membimbing perilakunya, supaya ia bisa meraih keberhasilan baik dalam belajar maupun dalam pendidikannya secara keseluruhan.

Menurut McClelland, siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi biasanya punya rasa tanggung jawab pribadi, menentukan target atau standar tinggi yang ingin dicapai, berusaha bekerja secara kreatif, bertekad meraih cita-

⁵ Nona Dwi Fortuna And Others, 'Efikasi Diri Dan Motivasi Berprestasi Dalam Pembelajaran Berbasis Online Selama Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Tarbiyah*, 29.1 (2022), P. 53, Doi:10.30829/Tar.V29i1.1347.

cita, dan memilih tugas yang tingkat kesulitannya sedang.⁶. Dorongan ini muncul karena adanya kebutuhan dalam diri seseorang untuk meraih prestasi dalam hidup. Karena itulah, siswa jadi memiliki semangat, tekad, dan keinginan kuat untuk mendapatkan hasil yang terbaik. French menyatakan bahwa siswa dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung lebih mampu bertahan dan terus mengerjakan tugas yang diberikan, bahkan saat menghadapi kegagalan, dibandingkan dengan siswa yang motivasi berprestasinya rendah⁷. dengan adanya motivasi maka siswa akan mengetahui tujuannya sendiri, motivasi juga memiliki peranan besar untuk membangkitkan semangat belajar siswa terutama dalam bidang matematika. Motivasi berprestasi dapat memberikan suatu dampak yang sangat baik bagi siswa untuk meraih prestasi dalam proses belajar.

Guru dan konselor memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa meningkatkan motivasi mereka, salah satunya melalui bimbingan dan konseling. Ada beberapa pada layanan konseling salah satunya yaitu bimbingan kelompok. Layanan ini mirip dengan adanya upaya dalam mencagahan suatu permasalahan, sehingga akan ada materi yang akan disampaikan oleh pemimpin kelompok (konselor) untuk dapat dipahami oleh anggota kelompok (klien). Menurut Prayitno bimbingan kelompok merupakan salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling sebagai upaya dalam pendidikan di samping layanan orientasi, informasi, penguasaan konten,

⁶ Putu Dara Mangku Rila Cahya, Gusti Ngurah Sastra Agustika, And Ni Wayan Suniasih, 'Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3.3 (2019).

⁷ Syarifah Laili, 'Motivasi Berprestasi Dalam Novel Negeri 5 Menara', *Jurnal Studi Keislaman*, 2017, Hal 61

konseling individual, konseling kelompok, mediasi, dan konsultasi⁸. Sedangkan Wunkel dan Hastuti mengatakan bahwa bimbingan adalah proses memberikan membantu per-orangan untuk memahami dirinya dan lingkungan”, sedangkan kelompok yang berarti kumpulan dua orang atau lebih”⁹. Tujuan layanan ini menurut Juliawati yaitu untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan serta dapat mendorong pengembangan nilai rasa, pemikiran, persepsi, wawasan dan pengetahuan, dan serta sikap untuk mewujudkan tingkah laku yang lebih efektif¹⁰.

Bermain yang berarti kegiatan anak-anak yang dilakukan secara tiba-tiba dan dalam suasana yang riang gembira. Dengan adanya bermain secara berkelompok akan menjadikan anak mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang mereka miliki. sehingga dapat membantu pembentukan dirinya sendiri secara positif, dapat mengontrol emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, mampu mengendalikan diri dengan bagus dan rasa tanggung jawab yang begitu tinggi. Seperti yang dikatakan Blatner ”bermain peran (*Role Play*) adalah suatu metode untuk menghindari atau mengatasi permasalahan yang ada dalam masyarakat sosial yang kompleks. Selanjutnya, juga dikatakan bahwa bermain peran (*Role Play*) dapat membantu seseorang untuk lebih tertarik atau terlibat, bukan sekedar hanya belajar tentang materi,

⁸ Ardimen Ardimen and others, ‘Model Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Muhasabah’, *Ta’dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8.2 (2019)..

⁹ Dian Novianti Sitompul, ‘Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman’, *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.1 (2015).

¹⁰ Mulia Sartika and Hengki Yandri, ‘Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Konformitas Teman Sebaya’, *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1.1 (2019).

akan tetapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuannya ke dalam tindakan, bagaimana menghadapi masalah dan mencari solusi baru yang kreatif”. *Role playing* merupakan salah satu teknik terbaik untuk mengembangkan ketrampilan berinisiatif, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan berlatih kerja sama dalam kelompok. Melalui bermain peran akan membantu siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan jaman¹¹.

Usaha dalam peningkatan motivasi siswa berarti mereka membangun keyakinan akan mereka miliki dan memiliki pandangan bahwa belajar dan prestasi adalah hal yang sangat penting. Pada penelitian dari Eska Ayu Nursalamah, Mulyani yang berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Diskalkulia”. Dari hasil penelitian ini bahwa siswa diberi layanan bimbingan kelompok sebagian besar mendapatkan skor (64%) dan setelah diberi layanan bimbingan kelompok sebagian siswa mendapatkan skor (69%)¹². Maka dapat disimpulkan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. pada hasil penelitian tersebut, maka peneliti berharap bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play* juga dapat meningkatkan motivasi berprestasi pada siswa kelas X Veteran 1 Tulungagung, dikarenakan melalui teknik *role play* ini siswa akan mengeksplorasi situasi yang relevan baik dari emosi maupun kognitif.

¹¹Farida Herna Astuti and Ichwanul Mustakim, ‘Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar’, *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6.2 (2022),

¹² Eska Ayu Nursalamah, ‘ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DISKALKULIA Eska Ayu Nursalamah , Mulyani’, *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4.1 (2021), pp. 21–28.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Efektivitas Teknik Role play untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiever”, yang ditulis oleh Mochamad Abdul Azis Amir membahas terkait peserta didik *Underachiever* yang memiliki motivasi berprestasi rendah dan apakah efektif penggunaan teknik *role play* ini untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada peserta didik yang memiliki kategori *Underachiever*. Penelitian ini berfokus pada siswa yang secara spesifik memiliki kategori *Underachiever*, yang artinya siswa yang memiliki kemampuan tinggi tetapi memiliki prestasi rendah¹³. Maka hal ini merupakan celah bagi peneliti dengan judul penelitian “Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Play untuk Meningkatkan Motivasi Prestasi Siswa Kelas X di SMK Veteran 1 Tulungagung”. Dikarenakan pada penelitian ini berfokus pada siswa kelas X SMK Veteran 1 Tulungagung, tanpa adanya kategori *Underachiever*. Hal ini membuka ruang bagi peneliti untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok pada teknik *role play* untuk meningkatkan motivasi berprestasi dengan populasi secara umum.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK Veteran 1 Tulungagung. Pemilihan subyek dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan konselor dan hasil dari peneliti setelah memeriksa kondisi lapangan dengan tujuan untuk menggali informasi yang berada di SMK Veteran 1 Tulungagung. Dari hasil tersebut ada beberapa gejala yang dialami oleh siswa kelas X di smk veteran seperti kecenderungan menghindari tugas yang

¹³ Mochamad Abdul Azis Amir, ‘Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Underachiever’, *Edusentris*, 3.1 (2016), p. 95, doi:10.17509/edusentris.v3i1.209.

menantang, cenderung lebih cepat menyerah ketika dihadapkan dengan sebuah tantangan, kurangnya aktif pada pembelajaran baik formal maupun ekstrakurikuler. Hal ini lebih banyak dialami kelas X dibandingkan XI dan XII di SMK Veteran 1 Tulungagung. selain itu, kelas X SMK Veteran 1 Tulungagung rata-rata berumur 17 tahun yang memasuki pada remaja madya, yang mana masa ini cenderung masih memiliki sikap yang belum matang atau kepribadian yang masih labil¹⁴.

Motivasi berprestasi dan motivasi belajar tentunya saling berkaitan. Akan tetapi memiliki perbedaan secara mendasar yang mana motivasi belajar yaitu dorongan yang tumbuh pada diri individu dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan serta wawasan. Sedangkan, pada motivasi berprestasi yaitu suatu dorongan yang tumbuh untuk melakukan sesuatu dengan tujuan memperoleh hasil semaksimal mungkin¹⁵. Dari pernyataan ini maka motivasi berprestasi dipilih dikarenakan sesuai dengan gejala yang sedang dihadapi oleh kelas X SMK Veteran 1 Tulungagung dan sesuai dengan kebutuhan mereka. hal ini akan dibantu dengan mengaplikasikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play*.

layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk memberikan bekal kepada siswa untuk memperoleh kesiapan kejenjang selanjutnya. layanan ini bersifat Preventif yang mana untuk mencegah siswa agar gejala yang dihadapinya tidak menimbulkan permasalahan yang terjadi. Selanjutnya,

¹⁴ Sherly Mudak and Ferdinan S. Manafe, 'Pemulihan Citra Diri Remaja Madya: Integrasi Psikologi Dan Teologi', *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 5.1 (2023), pp. 60–72, doi:10.37364/jireh.v5i1.143.

¹⁵ Zubairi, Putri Diana Yusuf Maharani, and Ainun Nur Aliefah, 'Motivasi Berprestasi Dalam Belajar', Vol. 3, No (2022), pp. 61–75.

layanan ini menggunakan teknik *role play*. menurut Kurniasih *role play* berguna untuk melatih siswa untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi seperti permasalahan sosial psikologis serta memberikan pemahaman bagi siswa melalui situasi nyata¹⁶. Hal ini siswa lebih terlibat pada emosional dan kognitif melalui proses pembelajaran. Keterlibatan ini secara tidak langsung mendorong siswa untuk menampilkan performa semaksimal mungkin, yang mana merupakan inti dari motivasi berprestasi.

Berdasarkan hasil dari latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti memutuskan untuk memilih judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Play untuk Meningkatkan Motivasi Prestasi Siswa Kelas X di SMK Veteran 1 Tulungagung”. Dikarenakan penelitian ini sesuai dengan kebutuhan sekolah dalam meningkatkan kualitas siswa khususnya pada siswa Kelas X yang harus punya bekal untuk kejenjang selanjutnya. Selain itu, pendekatan ini masih belum banyak dipelajari secara langsung apa lagi dalam ranah SMK. Maka diharapkan pada penelitian ini dapat dijadikan kontribusi baru dalam bimbingan dan konseling serta dalam pengembangan intervensi.

¹⁶ Nuryati Nuryati and others, ‘Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home’, *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), pp. 139–48, doi:10.32678/assibyan.v6i2.9845.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi permasalahan. Peneliti menganalisis bahwa ada beberapa gejala yang terjadi pada kelas X SMK Veteran 1 Tulungagung yang mana dari kecenderungan menghindari tugas yang menantang, cenderung lebih cepat menyerah ketika dihadapkan dengan sebuah tantangan, kurangnya aktif pada pembelajaran baik formal maupun ekstrakurikuler. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas X cenderung lebih mengalami dibandingkan kelas XI dan XII.

Batasan penelitian merupakan suatu penentuan ruang lingkup yang dibatasi pada sebuah penelitian, sehingga penelitian dapat dilakukan lebih dengan mendalam. Pada penelitian ini ada beberapa batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play* untuk meningkatkan motivasi berprestasi.
2. Subyek penelitian kelas X yang terindikasi Motivasi berprestasi rendah.

C. Rumusan Masalah

Dari hasil latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diambil yaitu apakah bimbingan kelompok menggunakan Teknik *Role play* efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa kelas X di SMK Veteran.

D. Tujuan Penelitian

Dari hasil rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok menggunakan Teknik *Role*

play efektif dalam meningkatkan motivasi berprestasi siswa kelas X di SMK Veteran.

E. Kegunaan Penelitian

dilihat dari kegunaan yang ada, semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis :

1. Secara teoritis

kegunaan secara teoritis ini dapat dijadikan bahan referensi serta wawasan bagi pembaca mengenai bimbingan kelompok, khususnya dalam mengaplikasikan teknik *role play*.

2. Secara praktis

a. Bagi Siswa

kegunaan untuk siswa yang terlibat dalam bimbingan kelompok ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi dalam dirinya. selain itu, melalui bimbingan bimbingan kelompok ini siswa dapat menumbuhkan keterampilan sosial pada diri mereka.

b. Bagi Guru BK

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru BK, yang mana temuan ini dapat dijadikan bahan acuan untuk menambah strategi layanan bimbingan disekolah, yang menjadikan kegiatan bimbingan ini lebih bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Jika hasilnya motivasi berprestasi siswa meningkat setelah mengikuti bimbingan kelompok, maka diharapkan prestasi akademik

juga meningkat. Hal ini dapat menumbuhkan reputasi pada sekolah serta dapat membantu sekolah dalam mengembangkan program bimbingan yang lebih baik dan efektif.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini berfokus pada cara penerapan teknik role play dengan menggunakan bimbingan kelompok serta apakah ada peningkatan motivasi berprestasi setelah melakukan penerapan tersebut. Ruang lingkup pada penelitian ini hanya kelas X di SMK Veteran 1 Tulungagung yang terindikasi motivasi berprestasi rendah yang akan mengikuti serangkaian kegiatan intervensi yang akan dilakukan.

G. Penegasan Variabel

1. Variabel X

Pada penelitian ini variabel X terdiri dari Bimbingan Kelompok menggunakan Role play. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama¹⁷. Sedangkan Bermain peran atau role playing adalah teknik belajar sebagai bagian dari pemeragaan yang dikoordinasikan untuk membuat berbagai kesempatan perubahan sosial-sosial, membuat peristiwa

¹⁷ Dr.Jahju Hartanti.M.Psi, *Bimbingan Kelompok, Book*, 2022.

asli yang mungkin muncul di kemudian hari¹⁸. Pada variabel ini akan dijadikan intervensi pada saat penelitian.

2. Variabel Y

Variabel Y pada penelitian ini berupa Motivasi Berprestasi. teori dalam motivasi berprestasi ini diambil dari teori Harapan-nilai yang membahas pilihan orang terhadap tugas berprestasi, kegigihan dalam mengerjakan tugas tersebut, semangat dalam mengerjakannya, dan kinerja dalam mengerjakannya¹⁹. Pada variabel ini akan dijadikan alat instrumen bagi peneliti untuk mengukur tingkat motivasi berprestasi pada siswa kelas X Veteran 1 Tulungagung.

H. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan berisi : Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Penegasan Variabel dan Sistematika Penulisa.
2. Bab II Landasan Teori berisi: Teori yang membahas Variabel dan Sub variabel, Penelitian Terdahulu, Kerangka Teori dan Hipotesis Penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian yang berisi: Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel Pengukuran, Populasi, Sampel dan Teknik

¹⁸ Lisna salisatul Zanah, Nandang Rukanda, and Tita Rosita, 'Gambaran Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah Di Smp Nurul Hidayah Pasundan Cianjur Pada Masa Covid-19', *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 5.5 (2022), pp. 378–88, doi:10.22460/fokus.v5i5.9155.

¹⁹ Allan Wigfield and Jacquelynne S. Eccles, 'Expectancy-Value Theory of Achievement Motivation', *Contemporary Educational Psychology*, 25.1 (2000), pp. 68–81, doi:10.1006/ceps.1999.1015.

Sampling, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis data dan Tahapan Penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian berisi: Deskripsi data, Hasil Intervensi dan Pengujian Hipotesis
5. Bab V Pembahasan
6. Bab VI Penutup Berisi: Kesimpulan dan Saran.