

## Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kecemasan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Praya

**Riska Ayu Maningrum, H. M. Syarafuddin**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIP IKIP Mataram

Email: [riskaayu@gmail.com](mailto:riskaayu@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the effect of Role Playing techniques on student anxiety in learning. The design in this study uses a pre-test and post-test group design. The population in this study as many as 227 students and a sample of 20 students who have high learning anxiety. Technique data collection using observation method, interview method, documentation method and questionnaire method. Data analysis techniques used in this study use t-test statistical techniques. Research result shows that there is an Influence of Role Playing Techniques Against Learning Anxiety on Students, where is the value t count is greater than the value of t table of 2.185 and the value of t table at a significant level of 5% with 2.103, so thitung greater than t table is  $2,185 > 2,103$ . Thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted which means: Yes The Influence of Role Playing Techniques on Learning Anxiety in Class VIII Students at Praya Junior High School 2 Central Lombok Regency 2017/2018 Academic Year, the results of this study are stated to be significant.

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan desain *pre-test* and *post-test group*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 227 orang siswa dan sampel sebanyak 20 orang siswa yang memiliki kecemasan belajar tinggi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi dan metode angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa, dimana nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2.185 dan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan 2.103, jadi  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  yaitu  $2.185 > 2.103$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya: Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018, maka hasil penelitian ini dinyatakan *signifikan*.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Kecemasan Belajar

### Pendahuluan

Pada masa sekarang ini peran guru Bimbingan Konseling sangat diperlukan terutama untuk mengenal kondisi emosional siswa, keadaan emosi siswa yang tidak menyenangkan yang dicirikan dengan kegelisahan, kekhawatiran, ketakutan yang tidak mendasar bahwa akan menjadi hal-hal yang tidak diinginkan ketika siswa menghadapi pelajaran sehingga banyak siswa yang mengalami masalah dalam menjalankan perannya sebagai pelajar disekolah.

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kemampuan dan prestasi belajar secara integral dan berlangsung

sepanjang hidup baik pendidikan secara formal maupun non formal artinya bahwa pendidikan tersebut merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan tidak henti-hentinya setiap saat dan dimana saja. (Mujiburrahman, 2014: 6). Menurut (Sardiman, 2011: 20) Sekolah yang merupakan lembaga pendidikan formal yang disediakan bagi peserta didik untuk menuntut ilmu. Dengan cara belajar, yang dimana belajar merupakan perubahan tingkahlaku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Dari hasil

aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam individu.

Peran sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan dapat terlaksana jika teknik-teknik bimbingan dan konseling dapat diterapkan dengan baik dan profesional oleh guru BK di sekolah, salah satu teknik bimbingan konseling yaitu teknik *Role playing*. Hal ini dapat dilakukan apabila para guru dapat melaksanakan teknik *Role Playing* serta didukung dengan sumber belajar, sarana dan prasarana yang memadai, iklim pelajaran yang kondusif. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah ada berbagai macam cara diantaranya bimbingan kelompok dapat menawarkan konselor dengan banyak variasi, salah satu tekniknya menggunakan *Role Playing*. Keunggulan *Role playing* salah satunya yaitu siswa diajak untuk menjadi peran orang lain dalam sosiodrama, pada kondisi inilah siswa dapat melatih kemampuan mengontrol dirinya seperti emosi ataupun perasaan. (Kokom, 2014: 80) menyatakan bahwa *Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung apa yang diperankan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Role playing* merupakan alat untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain serta dapat memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

Pelaksanaan teknik *Role Playing* dapat terlaksana dengan baik bila peran guru BK dalam pelayanan bimbingan konseling diterapkan dengan baik dan profesional di sekolah. Masalah yang dialami anak-anak atau para siswa dalam menjalankan perannya sebagai pelajar di sekolah begitu beragam. Salah satunya yaitu kecemasan, yang dimana setiap siswa merasakan sejumlah kecemasan pada suatu waktu dan kecemasan dapat menghambat kinerja mereka secara serius, khususnya pada saat tes. Kecemasan pada dasarnya adalah suatu reaksi diri untuk menyadari suatu ancaman (*threat*) yang tidak menentu. Gejala kecemasan ini nampak pada fisik, seperti gangguan pernafasan, detak jantung meningkat, berkeringan, dll. Perasaan takut dan cemas menghabiskan energi yang seharusnya digunakan untuk mengingat dan memproses pembelajaran (Nurishan. dkk, 2012: 258).

Kecemasan belajar yang dialami siswa di sekolah dapat membuat siswa merasa tidak percaya diri sehingga mengalami kesulitan dan hambatan yang berakibat pada pencapaian prestasi yang tidak sesuai dengan harapan, perubahan yang cepat dan tidak diiringi oleh kemampuan adaptasi yang baik akan menimbulkan rasa takut tidak akan berhasil meraih apa yang diinginkan, seperti rasa takut gagal serta rasa takut tidak lulus, dan hal ini disebut sebagai kecemasan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 11 Desember 2017 menemukan sejumlah masalah di SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah, bahwa masih banyak ditemukan siswa yang memiliki kecemasan

dalam belajar disekolah seperti: mereka cemas saat akan memulai pelajaran, merasa cemas dan gugup saat di suruh maju ke depan kelas, merasa cemas saat belajar mengikuti ujian, bahkan merasa cemas saat ujian berlangsung dalam kelas, serta cemas akan hasil ujiannya. Menurut data yang yang diperoleh dari laporan keadaan kelas dan siswa bulan Desember 2017 ini dibenarkan oleh instansi terkait yaitu Kepala Sekolah di SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah, saat melakukan wawancara langsung yakni dengan guru BK diperoleh data bahwa, sering kali siswa merasakan kecemasan belajar. dari semua siswa terdapat masih banyak siswa yang memiliki rasa kecemasan dalam belajar yang tinggi dan SMPN 2 Praya ini terletak di daerah perkotaan, maka peneliti beras perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana perasaan siswa saat pelajaran berlangsung, yakni perasaan cemas akan belajar, cemas saat akan memulai pelajaran, merasa cemas saat ditanyai oleh gurunya tentang pelajaran yang sebelumnya, merasa cemas saat belajar mengikuti ujian, bahkan merasa cemas saat ujian berlangsung dalam kelas, cemas akan hasil ujiannya.

Fenomena diatas juga didukung dalam media surat kabar online (<https://lombokpos.com.smpn2pagerwojo.wordpress.com//ujian-sekolah-diragukan-atau-dibutuhkan/>) terbit tanggal 17 april 2012 menyatakan bahwa sebanyak 95% siswa yang mengalami kecemasan belajar dalam menghadapi ujian nasional. Sehingga diharapkan siswa mampu memiliki sikap percaya diri untuk menciptakan perubahan perasaan yang tidak sesuai dalam menyatakannya, serta tingkah laku saat dalam kelas maupun belajar agar merasa

nyaman. Khususnya di SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *pree test* dan *post test one group design* dimana dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Berdasarkan hasil wawancara dari guru BK pada tanggal 19 April 2018 dan jumlah data siswa, maka siswa yang mengalami kecemasan belajar sebanyak 20 orang. Dimana 20 siswa ini yang mempunyai kecemasan belajar paling tinggi terdapat di kelas VIII 1. dan VIII 2. Instrument pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis statistik dengan t-test.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pada penelitian ini, data yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test*, akan tetapi sebelum data-data tersebut dianalisis menggunakan rumus statistik *t-test*, peneliti terlebih dahulu melakukan tabulasi atas jawaban angket yang sudah terkumpul.

#### **Membuat Hipotesis Nihil (H<sub>0</sub>)**

Untuk keperluan perhitungan analisis statistik, maka hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) yang diajukan pada penelitian ini: Ada Pengaruh *Teknik Role Playing* Terhadap Kecemasan Berajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nol (H<sub>0</sub>)

sehingga berbunyi: Tidak ada Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

### Membuat Tabel Kerja

Menyusun tabel deviasi *pre-test* dan *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui deviasi yang diperoleh sebelum dan sesudah penerapan teknik *Role Playing*. Cara menyusun tabel deviasi *pre-test* dan *post-test* lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 1. Tabel Kerja Untuk Menguji Hipotesis Tentang Kecemasan Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.**

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test	Gaind (d) Post Test- Pre Test	Xd (d-Md)	X <sup>2</sup> d
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	AGS	62	35	-27	-54,65	2986,622
2	AS	62	39	-23	-50,65	2565,422
3	ATP	60	38	-22	-49,65	2465,122
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
4	IPS	61	39	-22	-59,65	2465,122
5	ISF	63	40	-23	-50,65	2565,422
6	NEN	62	39	-23	-50,65	2565,422
7	SHW	60	30	-30	-57,65	3323,522
8	SB	75	32	-43	-70,65	4991,422
9	TPS	60	37	-23	-50,65	2565,422
10	WI	75	35	-40	-67,65	4576,522
11	AP	58	34	-24	-51,65	2667,722
12	AYA	69	41	-28	-55,65	3096,922
13	BLA	66	36	-30	-57,65	3323,522
14	BNS	59	37	-22	-49,65	2465,122
15	BMP	64	39	-25	-52,65	2772,022
16	IJ	66	37	-29	-56,65	3209,222
17	LAP	69	36	-33	-60,65	3678,422
18	LMG	58	38	-20	-47,65	2270,522
19	RA	62	32	-30	-57,65	3323,522
20	VR	61	35	-26	-53,65	2878,322
	<b>N= 20</b>	<b>1272</b>	<b>729</b>	<b>∑ d= 553</b>		<b>∑X<sup>2</sup>d= 60855,64</b>

### Keterangan:

Setelah mengetahui deviasi dari masing-masing data *pre-test* dan *post-test*, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan data ke dalam rumus. Berdasarkan tabel kerja 07. Maka terlebih dahulu dicari nilai

Xd masing-masing subyek dengan rumus  $x_d = d - M_d$  dimana:

$x_d$  = Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum d$  = Jumlah (post test – pre-test)

$\sum x_d^2$  = Jumlah kuadrat deviasi

d.b = Ditentukan dengan N-1.

d = Deviasi (post test – pre-test)  
 N = Jumlah populasi dan data xd

**Memasukan data ke dalam Rumus**

Data yang terdapat dalam tabel di atas dianalisis dengan menggunakan rumus t-test sebagai berikut : Selanjutnya dapat dicari Md dengan rumus:  $Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{25}{20} = 27,65$  setelah Md diketahui baru dimasukkan kedalam rumus *t – test* sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{27,65}{\sqrt{\frac{60855,64}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{27,65}{\sqrt{\frac{60855,64}{20(19)}}}$$

$$t = \frac{27,65}{\sqrt{\frac{60855,64}{380}}}$$

$$t = \frac{27,65}{\sqrt{160,146}}$$

$$t = \frac{27,65}{12,654}$$

t = 2,185

**Menguji Nilai t-test**

Berdasarkan hasil perhitungan *T-test* yang diperoleh melalui analisis, nilai *t*<sub>hitung</sub> yang diperoleh = 2,185 kemudian dikonsultasikan dengan nilai *t* dalam tabel dengan db (N-1) = 20-1 = 19 dengan taraf signifikansi 5% = 2.103. Dengan demikian nilai (2.185>2.103), maka hipotesis nihil (Ho) ditolak sedangkan hipotesis alternative (Ha) diterima pada taraf signifikansi 5%. Berarti ada Pengaruh *Teknik Role Playing* Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran

2017/2018. Sehingga penelitian ini dikatakan “signifikan”.

**Menarik Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang digunakan rumus t-test (2.185>2.103) maka hipotesis nihil (Ho) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (Ha) diterima pada taraf signifikan 5%. Berarti ada pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Sehingga penelitian ini dikatakan “signifikan”.

**Pembahasan**

Berdasarkan data analisis di atas nilai t-test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah *t*<sub>hitung</sub> 2.185 dengan derajat kebebasan (N-1) = (20-1) = 19. Dalam taraf signifikansi = 5% dan derajat kebebasan (Db) 20 pada tabel nilai “t” adalah 2.185. Dengan demikian nilai *t*<sub>hitung</sub> yang diperoleh dalam penelitian sebesar 2.185 telah berada di atas angka batas yang besarnya 2.103, atau dengan kata lain bahwa *t*<sub>hitung</sub> lebih besar dari *t*<sub>tabel</sub> 2.185>2.103, maka hipotesis nihil (Ho) ditolak sedangkan alternatif (Ha) diterima pada taraf *signifikan* 5% dengan db= 20 dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh *Teknik Role Playing* Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini sesuai dikaitkan oleh teori dari (Kokom, 2014: 80) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung apa yang diperankan.

Dengan adanya teknik *Role Playing*, siswa diharapkan dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam bekerja sama. Keunggulan *Role playing* salah satunya yaitu siswa diajak untuk menjadi peran orang lain dalam sosiodrama, pada kondisi inilah siswa dapat melatih kemampuan mengatasi kecemasan belajar dalam dirinya, permainan adalah penemuan yang mudah dan menyenangkan, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa, permainan adalah pengalaman yang menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa teknik *Role Playing* cocok untuk digunakan dalam upaya meningkatkan kompetensi sosial siswa serta dilandasi sikap emosional yang baik dan harus dibekali bimbingan yang tepat agar tidak melakukan tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri dan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Miptahul. tahun 2018 yang menunjukkan adanya perbedaan rasa kecemasan belajar anak sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan teknik *Role Playing*. Dengan menggunakan teknik *Role Playing* rasa kecemasan belajar anak menjadi menurun.

Masalah Kecemasan Belajar yang dialami di sekolah dapat membuat siswa merasa tidak percaya diri sehingga mengalami kesulitan dan hambatan yang berakibat pada pencapaian prestasi yang tidak sesuai dengan harapan, perubahan yang cepat dan tidak diiringi oleh kemampuan adaptasi yang baik akan menimbulkan rasa takut tidak akan berhasil

meraih apa yang diinginkan,. Meskipun pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* dapat menurunkan tingkat kecemasan belajar, namun dalam penelitian ini ditemukan beberapa hambatan dan keterbatasan penelitian. Diantaranya adalah kurangnya waktu penelitian dikarenakan jadwal siswa yang begitu padat dalam kegiatan belajar mengajar. Kurang lamanya waktu mata pelajaran bimbingan dan konseling, sehingga peneliti harus membuat kontrak dengan siswa diluar jadwal kegiatan belajar mengajar. Selain itu pula keberadaan peneliti bukan sebagai staf pengajar sehingga terkadang beberapa pertemuan yang dijadwalkan harus menggunakan jam mata pelajaran lain. Dalam pemberian bantuan untuk menangani permasalahan Kecemasan Belajar pada siswa dapat dilakukan dengan menggunakan Teknik *Role Playing*.

Teknik *Role Playing* dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam mengenal hal yang baru dan berhubungan dengan lingkungan sosial yang dilandasi sikap emosional yang baik. Dengan adanya teknik *Role Playing* yang diterapkan oleh guru, diharapkan kepada siswa agar dapat memiliki pengetahuan yang baru serta wawasan yang lebih luas lagi mengenai perasaan emosional dirinya. Dengan demikian, bahwa pelaksanaan teknik *Role Playing* mempunyai peranan yang positif dalam membantu siswa mengurangi kecemasan dalam belajar pada siswa, Oleh karenanya pihak yang terkait dalam pelaksanaan Teknik *Role playing* ini seperti guru BK, hendaknya tetap melaksanakan teknik *Role Playing* dan melakukan kerjasama yang baik serta dilakukan secara

intensif dan terprogram, karena dengan menggunakan teknik tersebut, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman yaitu siswa diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan percaya diri diri artinya penerapan *Role Playing* dapat menurunkan rasa kecemasan belajar.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan data analisis di atas nilai t-tes yang diperoleh dalam penelitian ini adalah  $t_{hitung}$  2.185 dengan derajat kebebasan  $(N-1) = (20-1) = 19$ . Dalam taraf signifikansi = 5% dan derajat kebebasan (Db) 20 pada tabel nilai “t” adalah 2.103. Dengan demikian nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh dalam penelitian sebesar 2.185 telah berada di atas angka batas yang besarnya 2.103, atau dengan kata lain bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$   $2.185 > 2.103$ , maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak sedangkan alternatif ( $H_a$ ) diterima pada taraf signifikansi 5% dengan  $db = 20$  dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Teknik *Role playing* Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018 artinya hasil penelitian ini “Signifikan”.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan sebagai berikut: (1) Kepala sekolah, hendaknya sebagai bahan pengambilan kebijakan untuk lebih mensosialisasikan bahwa pentingnya pelaksanaan Teknik *Role playing* Terhadap Kecemasan Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN2 Praya, supaya kreatif dan cepat tanggap untuk mengadakan teknik *role*

*playing* untuk membantu dalam proses mengurangi tingkat Kecemasan Belajar pada siswa. (2) Kepada Guru BK, untuk mengadakan teknik *role playing* agar kecemasan dalam belajar pada siswa menurun. (3) Bagi Orang Tua/Wali, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang tua untuk lebih memperhatikan sikap anak dan ikut serta dalam mengurangi kecemasan dalam belajar pada anak dengan baik. (4) Kepada siswa, diharapkan agar mengikuti teknik *role playing* yang diselenggarakan oleh guru BK.

### **Daftar Pustaka**

- Baroroh, K. 2011. *Jurnal pendidikan ekonomi*. vol 8. Nmr 2. (“Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role playing*”) di akses pada 27/02/18 pukul 13.30 wib
- Hamalik. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Kartini, T. 2007. Penggunaan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN. *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 1. Nmr 8. <https://file.upi.edu> Di akses pada 26/01/18 pukul 11.45 wib
- Kartiwi, D, P. 2012. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau Dari Bakat Numerik Dan Kecemasan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kuta. *Jurnal Pendidikan Ilmiah* Vol 8. Nmr 2.

- <https://www.media.neliti.com> di akses pada 25/12/17 pukul 09.00 wib
- Kokom, K. 2014. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Lathief, I, S. 2010. *Psikologi Fenomenologi Eksistensialisme*. Lamongan: Pustaka Pujangga.
- Mu'arifah, A. 2005. *Hubungan Kecemasan Dan Agresivitas. Humanitas: Indonesian Psychological Journal* Vol. 2. No. 2. <https://jurnal.uad.ac.id>. Di akses pada 21/12/17 pukul 14.23 wib
- Mujib, A. 2016. *Role playing : prinsip dan ciri-ciri Role playing*. <http://digilib.unisby.ac.id/pdf.htm>. di akses pada 15/02/18 pukul 11.23 wib
- Nosi, E. 2015. Penerapan Metode Role playing : Terhadap Pelajaran PKN Materi Harga Diri Siswa Kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung <http://repo.iain.tulungagung.ac.id/pdf.html>. Diakses tanggal 10 Februari 2018, pukul 09.29
- Nurmelly, N. 2013. "Hubungan Antara Kecemasan Dalam Belajar Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling* Vol 2. Nmr 1. <https://www.researchgate.net/publication/> Di akses pada 12/02/18 pukul 15.24 wib.
- Nurishan, J & Syamsu, Y. 2012. *Landasan Bimbingan & Konseling* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, N. 2015. Pengaruh Kecemasan Dan Kesulitan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X MA Negeri 1 Watampone Kabupaten Bone. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran* Vol. 3. Nmr 1. <http://www.jurnal.uinalauddin.ac.id/index.php/Mapan/article/download/2752/3001.pdf.html>. Diakses pada 25/03/18 pukul 13.05 wib
- Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rajagrafindo.
- Solikah, M. 2012. Pengaruh Kecemasan Siswa Pada Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Ilmiah* <http://www.jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> Di akses pada 13/01/18 pukul 15.24 wib.
- Wati, D. 2015. Percaya Diri, Dukungan Sosial Dan Kecemasan Siswa Menghadapi Seleksi Perguruan Tinggi. *Jurnal Psikologi Indonesia* vol 4 no 3. <https://jurnal.untagsby.ac.id> diakses pada 08/04/18 pukul 03:25 wib.