



PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (STUDI PADA MATA KULIAH MANAJEMEN STRATEGI)

Eni Erwantiningsih*¹, Erny novita putry²

^{1,2}Universitas Merdeka Pasuruan

Email: enierwantiningsih@unmerpas.ac.id*¹, ervitaputry@gmail.com²

Abstract

The optimal academic achievement of university students is an important expectation for both higher education institutions and the students and their families. Learning outcomes can be influenced by many factors, both internal and external, during the students' learning process. The role-playing learning method emphasizes learning stimuli through enjoyable situations created from experiential activities. This study aims to determine the effect of the role-playing learning method on students' learning motivation. In addition, the study also responds to the limited use of this learning method among university students. The research employed questionnaires and field observations, with a census sampling technique involving 79 students. The results of the study conclude that role-playing learning has a positive and significant effect on learning motivation, contributing 68.4%, while the remaining 31.6% is influenced by other factors.

Keywords: Role Playing, Learning Motivation, Learning Method.

Abstrak

Prestasi belajar mahasiswa yang maksimal menjadi harapan baik bagi Perguruan Tinggi maupun mahasiswa dan keluarga. Pencapaian hasil belajar bisa dipengaruhi banyak faktor baik dari internal maupun eksternal mahasiswa selama belajar. Metode Pembelajaran role playing (bermain peran) menitikberatkan pada stimulus pemahaman pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan melalui pengalaman yang terbentuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap motivasi belajar mahasiswa. Selain itu penelitian ini juga merespon masih minimnya metode pembelajaran ini dikalangan mahasiswa. Metode penelitian melalui kuesioner dan observasi di lapangan. Pengambilan sample dengan metode sensus sebanyak 79 mahasiswa. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran role playing berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar serta memiliki kontribusi sebesar 68,4% dan sisanya sebesar 31,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: Role Playing, Motivasi Belajar, Metode Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pembelajaran manajemen strategi merupakan proses berkelanjutan untuk merumuskan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi keputusan yang memungkinkan organisasi mencapai tujuan jangka panjangnya. Proses ini melibatkan analisis lingkungan internal dan eksternal untuk menentukan misi, tujuan, dan strategi yang akan digunakan demi mencapai keunggulan kompetitif. Pembelajaran mata kuliah ini memerlukan pemahaman yang luas serta kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*). Metode pembelajaran yang fokus kepada pemahaman dalam suasana yang menyenangkan sangat diperlukan.

Motivasi belajar merupakan serangkaian dorongan dari dalam (intrinsik) atau luar (ekstrinsik) yang membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar agar tujuan tercapai. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa karena terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik karena motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal. Sebaliknya mereka

yang memiliki motivasi rendah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar (Harun, 2021).

Pembelajaran adalah proses dimana terjadinya hubungan positif antara pengajar menggunakan anak didik pada upaya mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran adalah salah satu faktor yang sangat memilih keberhasilan belajar mengajar. Pembelajaran adalah kegiatan primer pada holistic proses pendidikan. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung dalam dalam keefektifan proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran efektif jika hubungan antara pendidik dan siswa berlangsung aktif dan tujuan yang dibutuhkan bisa tercapai pada rentang saat yang sudah ditentukan. Peran motivasi dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran sangat penting baik untuk motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Motivasi memungkinkan siswa untuk mengembangkan kegiatan dan inisiatif untuk membimbing dan memelihara kesabaran dalam melaksanakan pembelajaran (Cahyono et al., 2022).

Metode pembelajaran selama perkuliahan juga memegang andil yang cukup penting karena hal ini sebagai salah satu proses mahasiswa untuk menjadi outcome yang terampil dan berkompentensi. Salah metode pembelajaran yaitu *Role Playing* (bermain peran) merupakan pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu guna menggambarkan perilaku, emosi, serta gagasan dalam sebuah konteks. Pendekatan ini mendorong siswa untuk belajar melalui keterlibatan langsung, sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, interaksi sosial, empati, dan pemecahan masalah secara lebih menarik dan interaktif. Model pembelajaran role playing berbantuan media audio visual merupakan proses pembelajaran dengan mencontohkan hasil karya yang diharapkan dapat mendorong siswa belajar, meningkatkan kemampuan mengorganisir kelompok serta meningkatkan hasil belajar siswa (Lestari et al., 2024).

Metode role play efektif dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Cahyono et al., 2022). Sementara penelitian lain menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan role-play. Namun, terdapat perbedaan signifikan pada minat dan motivasi siswa setelah metode role-play diterapkan. Selain itu, penelitian juga menemukan adanya peningkatan kecil pada hasil belajar siswa dengan kemampuan rendah. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran role-play merupakan metode yang efektif dalam pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini merekomendasikan agar metode ini diterapkan lebih luas di sekolah, tidak hanya untuk mata pelajaran biologi, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang sesuai (Mohd Yasin & Sabri, 2024).

Mengkrisi fenomena pentingnya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebagai bentuk kesiapan memasuki dunia kerja serta kesiapan berkompentensi serta masih terbatasnya penelitian implementasi metode pembelajaran role playing di tingkat Perguruan Tinggi. Urgensi perlu dilakukan penelitian Kembali dengan menggunakan obyek penelitian yang berbeda diharapkan menjadi kebaruan penelitian ini.

TINJAUAN PUSTAKA

Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi juga merupakan kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Self-Determination Theory (SDT) berpendapat bahwa dorongan seseorang untuk bertindak termasuk untuk belajar bukan terutama ditentukan oleh insentif atau tekanan dari luar, melainkan oleh terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis mendasar yaitu merasa memiliki kendali atas tindakan (otonomi), merasa mampu (kompetensi), dan merasa terhubung dengan orang lain (relasi). Ketiga kebutuhan ini bersifat dasar dan melekat pada semua manusia, apa pun latar budayanya. Apabila kebutuhan tersebut terpenuhi, seseorang cenderung memiliki motivasi intrinsik yang kuat, lebih terlibat dalam aktivitas, lebih tekun, dan merasakan kesejahteraan psikologis yang lebih baik. Namun, jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, motivasi akan melemah dan individu menjadi lebih mengandalkan dorongan atau tekanan eksternal (Deci & Ryan, 1985).

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2009). Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan 1) adanya Hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Role Playing

Pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran sosial di mana siswa memerankan tokoh dalam skenario untuk memahami konsep, mengembangkan keterampilan sosial, dan melatih pemecahan masalah melalui pengalaman langsung. Teori ini menekankan pada pengembangan imajinasi, penghayatan, dan keterlibatan emosional siswa, serta melatih mereka untuk berinisiatif, kreatif, dan bekerja sama dalam situasi yang disimulasikan Pembelajaran melalui metode role playing memungkinkan peserta didik memahami jati diri mereka dalam lingkungan sosial serta menyelesaikan persoalan melalui kerja sama dan interaksi antarkelompok.

Selain itu, role playing berfungsi sebagai bentuk simulasi yang merepresentasikan pengalaman nyata, sehingga siswa dapat membayangkan berbagai situasi sosial, moral, maupun emosional dengan cara menghidupkan peran yang mereka mainkan. Penerapan metode ini dalam pembelajaran meliputi bagaimana pengajar menyusun skenario dan memberikan peran kemudian dimainkan untuk memecahkan masalah atau mendemonstrasikan konsep. Setelah selesai memainkan maka akan dilakukan diskusi untuk memperkuat pemahaman. Indikator penggunaan metode ini antara lain 1)

membantu siswa merasakan dan menghormati perasaan orang lain; 2) melatih kemampuan berbagi tanggung jawab; 3) membiasakan siswa membuat keputusan secara spontan dalam dinamika kelompok; 4) mendorong kelas untuk berpikir kritis serta mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. (Bahri Djamarah & Zain, 2002).

Masih menurut pendapat Bahri Djamarah & Zain (2002) kelebihan metode *role playing* Adalah melatih memahami dan mengingat isi materi pembelajaran yang akan diperankan sehingga daya ingat mahasiswa menjadi tajam dan tahan lama, mahasiswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, pemupukan bakat mahasiswa sehingga akan tumbuh bibit seni dan menumbuhkan kerja sama antar pemain, membiasakan menggunakan bahasa lisan yang baik agar mudah dipahami orang lain. Sedangkan kelemahan metode pembelajaran ini yaitu relative memerlukan waktu yang cukup banyak, sangat bergantung pada aktivitas siswa, cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar, banyak siswa yang kurang menyenangi *role playing* sehingga metode ini kurang efektif (Anita & Sri, 2008).

Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, variabel independen adalah pembelajaran role playing dan variabel dependen yang diteliti adalah motivasi belajar mahasiswa.

Hubungan Pembelajaran *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran sosial di mana siswa memerankan tokoh dalam skenario untuk memahami konsep, mengembangkan keterampilan sosial, dan melatih pemecahan masalah melalui pengalaman langsung. Melalui metode pembelajaran ini diharapkan mahasiswa merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memberikan pengalaman sehingga memberikan motivasi dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model role-playing memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Hendrawan et al., 2024). Penelitian yang sama dilakukan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar (Iman, 2024). Namun ada penelitian yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar meskipun efektivitasnya jenis media tertentu masih diperlukan kajian lebih lanjut (Zaki et al., 2025).

H1: Pembelajaran Role Playing berpengaruh secara signifikan terhadap Motivasi Belajar.

Ha: Pembelajaran Role Playing tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Motivasi Belajar



Gambar 1

Kerangka Pemikiran

Sumber: Penulis (2025)

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode yang didasarkan pada pandangan bahwa fenomena dapat diukur dan dianalisis secara angka atau statistik (Sugiyono, 2023). Pemilihan metode ini karena peneliti ingin menguji hipotesis melalui pengumpulan data numerik yang diperoleh dari kuesioner. Pengolahan data menggunakan program SPSS untuk mendapatkan hasil analisis statistik yang valid.

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian terdiri dari dua variabel yaitu literasi keuangan (X1) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Fokus penelitian adalah mahasiswa aktif yang sedang menempuh mata kuliah manajemen strategi di Universitas Merdeka Pasuruan.

Metode Pengambilan Sampel

Teknik sampling (Sugiyono, 2023) merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan berdasarkan populasi, dengan cara menggunakan Non-probability Sampling dengan metode sensus yaitu pengambilan sampel seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel, tanpa ada yang terlewat.

Jenis dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang dikumpulkan secara langsung melalui penyebaran kuesioner kepada para responden. Setelah seluruh data terkumpul, informasi tersebut dianalisis dengan software SPSS guna menghasilkan temuan numerik yang memungkinkan peneliti memberikan jawaban yang akurat terhadap rumusan masalah.

Metode Pengumpulan Data

Pengambilan data dilakukan melalui survei dengan menggunakan kuesioner daring yang disebarakan melalui Google Form. Instrumen tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan terstruktur yang ditujukan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Merdeka Pasuruan yang mengikuti mata kuliah Manajemen Strategi. Untuk mengukur sikap maupun persepsi responden, digunakan skala Likert 1–5, di mana angka 1 menunjukkan “Sangat Tidak Setuju” dan angka 5 menunjukkan “Sangat

Setuju". Penggunaan skala ini membantu peneliti memperoleh gambaran tingkat persetujuan responden terhadap variabel penelitian secara lebih teratur dan terukur.

Metode Analisis Data

1. Uji Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan terlebih dahulu untuk memberikan gambaran umum tentang karakteristik data yang diperoleh, termasuk nilai rata-rata, standar deviasi, frekuensi, dan persentase (Sugiyono, 2023). Hal ini penting agar peneliti memahami pola distribusi data sebelum melakukan analisis lanjutan.

2. Uji Instrumen Data

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen kuesioner mampu mengukur variabel dengan tepat dan konsisten.

- a. Uji Validitas, menguji korelasi antara setiap item pertanyaan dengan skor total. Item dinyatakan valid jika nilai korelasi (r -hitung) lebih besar dari nilai kritis tabel (r -tabel). Item yang tidak valid akan dihapus agar hasil pengukuran tetap akurat.
- b. Uji Reliabilitas, mengevaluasi konsistensi alat ukur menggunakan Cronbach's Alpha, dimana nilai $> 0,6$ menunjukkan instrumen dapat dipercaya dan hasil pengukuran stabil jika diulang.

3. Uji Asumsi Klasik

Untuk menjamin kesahihan analisis regresi linier berganda, dilakukan beberapa uji asumsi klasik, yakni:

- a. Uji Normalitas, untuk memastikan data sampel berdistribusi normal, diuji menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan $\text{asiymp.sig} > 0,05$ berarti data normal.
- b. Uji Heteroskedastisitas, untuk mengecek konsistensi variansi residual. Uji Glejser digunakan, dan data bebas heteroskedastisitas jika probabilitas $> 0,05$.
- c. Uji Linieritas, untuk memastikan ada hubungan linier antara variabel independent dan dependen berdasar nilai deviation from linierity $\text{sig} > 0.05$.

4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis ini dilakukan untuk mengukur pengaruh pembelajaran role playing (X) terhadap motivasi belajar (Y). Model regresi yang digunakan adalah di mana α adalah konstanta, β adalah koefisien regresi variabel bebas, dan e adalah error. Analisis ini memberikan gambaran hubungan kuantitatif antar variabel.

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

5. Uji Hipotesis

Uji T (Parsial), yang menguji pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat secara individual. Hipotesis diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$.

6. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model (variabel independen) menjelaskan variasi (perubahan) pada variabel dependen. Nilai koefisien determinasi yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa variabel independen dapat menjelaskan sebagian besar variasi pada variabel dependen, sedangkan nilai yang mendekati 0 menunjukkan kemampuan penjelasan yang rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini sampel disebarkan melalui goggle form kepada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran mata kuliah manajemen strategi. Kuesioner tersebut menghasilkan 89 responden yang diambil dengan metode sensus. Selain itu, hanya jawaban yang lengkap dan relevan yang digunakan dalam analisis.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
role playing	79	8.00	20.00	17.0506	2.40138
motivasi belajar	79	13.00	30.00	25.7089	3.62382
Valid N (listwise)	79				

Sumber : output SPSS 26, data sekunder telah diolah

Berdasarkan tabel di atas, pembelajaran role playing menunjukkan nilai rata-rata 17,0506 dengan standar deviasi 2,40138. Hal ini menunjukkan kecenderungan penilaian siswa berada pada tingkat yang cukup tinggi dan responden tidak terlalu menyebar jauh dari rata-rata. Motivasi belajar berada pada rata-rata 25,7089 dengan standar deviasi 3,62382, menunjukkan motivasi belajar para responden berada pada level tinggi dan ada perbedaan motivasi antara siswa tetapi tidak terlalu ekstrem.

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Correlations

		x11	x12	x13	x14	total
x11	Pearson Correlation	1	.647**	.497**	.524**	.831**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79
x12	Pearson Correlation	.647**	1	.488**	.392**	.801**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79
x13	Pearson Correlation	.497**	.488**	1	.530**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	79	79	79	79	79
x14	Pearson Correlation	.524**	.392**	.530**	1	.767**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	79	79	79	79	79
total	Pearson Correlation	.831**	.801**	.788**	.767**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	79	79	79	79	79

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan kriteria bahwa jika nilai sig < 0,05 dan pearson correlation bernilai positif maka indikator berarti valid. Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil uji bahwa semua item memiliki nilai sig. 0.000 dan nilai pearson correlation positif maka disimpulkan bahwa semua item variabel pembelajaran role playing dinyatakan valid.

Correlations

		Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17
Y11	Pearson Correlation	1	.754**	.628**	.497**	.512**	.590**	.817**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79	79	79
Y12	Pearson Correlation	.754**	1	.591**	.559**	.454**	.721**	.839**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79	79	79
Y13	Pearson Correlation	.628**	.591**	1	.652**	.536**	.601**	.816**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79	79	79
Y14	Pearson Correlation	.497**	.559**	.652**	1	.743**	.687**	.832**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	79	79	79	79	79	79	79
Y15	Pearson Correlation	.512**	.454**	.536**	.743**	1	.573**	.760**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	79	79	79	79	79	79	79
Y16	Pearson Correlation	.590**	.721**	.601**	.687**	.573**	1	.852**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	79	79	79	79	79	79	79
Y17	Pearson Correlation	.817**	.839**	.816**	.832**	.760**	.852**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	79	79	79	79	79	79	79

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan kriteria bahwa jika nilai sig < 0,05 dan pearson correlation bernilai positif maka indikator berarti valid. Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil uji bahwa semua item memiliki nilai sig. 0.000 dan nilai pearson correlation positif maka disimpulkan bahwa semua item variabel motivasi belajar dinyatakan valid

b. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X11	12.80	3.446	.695	.725
X12	12.68	3.322	.614	.762
X13	12.87	3.497	.613	.762
X14	12.80	3.548	.574	.780

Berdasarkan kriteria nilai Cronbach alpha > 0.60, maka semua item dinyatakan reliabel. Sesuai data diatas maka semua item variabel pembelajaran role playing dinyatakan reliabel.

Case Processing Summary

	N	%		
Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y11	21.49	9.125	.722	.886
Y12	21.53	9.073	.755	.881
Y13	21.44	9.276	.726	.886
Y14	21.32	9.373	.755	.882
Y15	21.23	10.024	.669	.894
Y16	21.53	8.919	.773	.878

Berdasarkan kriteria nilai Cronbach alpha > 0.60, maka semua item dinyatakan reliabel. Sesuai data diatas maka semua item variabel motivasi belajar dinyatakan reliabel.

3. Uji Asumsi Klasik
 - a. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		79
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.30489841
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.092
	Negative	-.099
Test Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.052 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan jika $asiymp.sig > 0,05$ berarti data terdistribusi normal.

b. Uji Heterokedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.387	.174		2.217	.030
	roleplaying	-.037	.040	-.105	-.927	.357

a. Dependent Variable: Abs_RES

Berdasarkan tabel penggunaan uji glejser diperoleh angka probabilitas $> 0,05$, maka data bebas heteroskedastisitas

c. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
motivasi belajar* roleplaying	Between Groups	(Combined)	17.137	9	1.904	19.065	.000
		Linearity	16.778	1	16.778	167.984	.000
		Deviation from Linearity	.360	8	.045	.450	.886
	Within Groups		6.892	69	.100		
Total			24.029	78			

Berdasar hasil uji diperoleh nilai deviation from linierity $sig > 0.05$, maka ada hubungan linier dan signifikan antara variabel role playing dan motivasi belajar.

4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.816	1.641		2.935	.004
	roleplaying	1.228	.095	.827	12.906	.000

a. Dependent Variable: motivasi belajar

a = angka konstan 4,816 bahwa jika tanpa pembelajaran role playing (X) maka nilai motivasi belajar (Y) adalah 4,816. Sedangkan b = sebesar 1,228 menyimpulkan bahwa setiap penambahan 1% tingkat pembelajaran role playing maka motivasi belajar akan meningkat 1.228. maka persamaan yang diperoleh adalah $Y = 4,816 + 1,228 X$

5. Uji t

Berdasar nilai sig pada tabel output coefficients diketahui nilai variabel pembelajaran role playing adalah $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan hipotesis H1 diterima yaitu ada pengaruh pembelajaran role playing (X) terhadap motivasi belajar (Y)

6. Uji koefisien determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.827 ^a	.684	.680	1.90527

a. Predictors: (Constant), roleplaying

Berdasar tabel model summary diatas, nilai koefisien determinasi (R Square) adalah 0,684 atau 68,4%. Hal ini memberikan arti bahwa pembelajaran role playing (X) mempengaruhi motivasi belajar sebesar 68,4 % dan sisanya sebesar 31,6 % dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing (bermain peran) berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi yang sedang menempuh mata kuliah manajemen strategi. Meskipun penelitian terkait pembelajaran role playing mayoritas diterapkan pada siswa sekolah namun efektif juga diterapkan pada mahasiswa khususnya pada pembelajaran mata kuliah yang membutuhkan pemahaman serta kemampuan menyelesaikan kasus di lapangan.

Berdasarkan hasil uji pada tabel coefficients nilai sig adalah $0,000 < 0,05$ bahwa pembelajaran role playing berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Selain itu menurut hasil uji koefisien berkontribusi sebesar 68,4 % dan termasuk kategori sedang. Hal ini memberikan pandangan bahwa ketepatan metode pembelajaran yang efektif dan mampu memberikan suasana kondusif sangat penting diterapkan.

B.F. Skinner adalah tokoh utama aliran behaviorisme radikal yang berpendapat bahwa perilaku manusia dapat dipelajari dan dibentuk melalui hubungan antara stimulus respons serta konsekuensi dari perilaku tersebut (Graham, 2000). Salah satu konsep utama menurut Skinner adalah menghilangkan negatif (*Negative Reinforcement*) yaitu menghilangkan hal yang tidak menyenangkan untuk memperkuat perilaku dalam belajar. Penerapan penguatan positif dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Putu et al., 2025), (History, 2024).

KESIMPULAN

Berdasar penelitian serta hasil analisa yang dilakukan terkait pengaruh pembelajaran role playing terhadap motivasi belajar mahasiswa khususnya yang sedang menempuh mata kuliah manajemen strategi, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran role playing berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi hasil belajar dengan hasil uji t dengan nilai signifikansi 0,000.
2. Berdasarkan hasil uji regresi diperoleh nilai beta sebesar 1,228 yang berarti setiap kenaikan pembelajaran role playing sebesar 1% maka akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 1,228.
3. Berdasar hasil uji koefisien determinasi pembelajaran role playing memberikan kontribusi sebesar 68,4% terhadap motivasi belajar, sedangkan sisanya sebesar 31,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, seperti lingkungan belajar, kualitas layanan , dukungan keluarga serta dukungan sosial yang berpotensi juga memberikan motivasi belajar kepada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, A., & Sri, S. (2008). *Media Pembelajaran*. anitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Bahri Djamarah, S., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Graham, G. (2000). *Behaviorism*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/behaviorism/>
- Harun, S. (2021). pascasarjana universitas negeri gorontalo prosiding seminar nasional pendidikan dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” pembelajaran di era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional, November*, 265–276.
- Hendrawan, H., Sulisetijono, S., & Rakhmawati, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Motivasi, Hasil Belajar, dan Keterampilan Kolaboratif Siswa Kelas XI IPS pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 363–373. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p363-373>
- History, A. (2024). *P-issn 2337-7712 e-issn 2598-8271*. 12(1).
- Iman, I. (2024). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru 2022 e-ISSN: 2829-3541*. 1–61.
- Lestari, U., Puspitasari, D., Saino, S., & Pramitha, ilviana nanda. (2024). Keefektifan Role Playing dengan Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif*, 6(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7215>
- Mohd Yasin, S., & Sabri, S. K. (2024). Effectiveness of Role-Play Methods on Performance, Interest, and Motivation in Biology: A Study of Form 4 and 5 Pupils in Public Schools. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(3), 4225–4237. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i3/22803>
- Putu, L., Wedanthi, R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). *7270-Article Text-46427-1-10-20250219.pdf*. 8, 2392–2396.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Zaki, K. I., Iskandar, R., Naryanto, R. F., Hadijanto, J. K. H. R., & Tengah, J. (2025). pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa smk : meta analisis Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif , Fakultas Teknik , Universitas Negeri 1122 *PENDAHULUAN Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan penting dalam mempersiapkan tenaga . 5(4)*, 1122–1140.