

## EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI KELAS VII SMP NEGERI 4 IDANOGAWO

Iman Kristiani Harefa<sup>1</sup>, Hosianna Rodearni Damanik<sup>2</sup>,  
Famahato Lase<sup>3</sup>, Justin Foera-era Lase<sup>4</sup>  
Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Nias<sup>1,2,3,4</sup>  
e-mail: [harefaimankristiani@gmail.com](mailto:harefaimankristiani@gmail.com)

Diterima: 10/2/2026; Direvisi: 16/2/2026; Diterbitkan: 26/2/2026

### ABSTRAK

Mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru di SMP Negeri 4 Idanogawo berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas teknik *role playing* dalam memperkuat motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*pretest-posttest control group design*). Sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan uji N-gain untuk mengukur tingkat peningkatan motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain kelas eksperimen sebesar 0,68 yang berada pada kategori sedang-tinggi (efektif), sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-gain sebesar 0,29 yang berada pada kategori rendah (tidak efektif). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* memberikan peningkatan motivasi belajar yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, teknik *role playing* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah menengah pertama.

**Kata kunci:** *Role Playing, Motivasi Belajar, Pembelajaran Aktif*

### ABSTRACT

The quality of education is strongly influenced by learning processes that encourage active student engagement. Teacher-centered instruction at SMP Negeri 4 Idanogawo has contributed to the low learning motivation of seventh-grade students. This study aims to analyze the effectiveness of the role-playing technique in enhancing students' learning motivation. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design (*pretest-posttest control group design*). The sample consisted of 32 students divided into an experimental class and a control class. Data were collected using a learning motivation questionnaire that had met validity and reliability requirements and were analyzed using the N-gain test to measure the level of improvement in motivation. The findings revealed that the experimental class achieved an average N-gain score of 0.68, categorized as moderate to high (effective), while the control class obtained an N-gain score of 0.29, categorized as low (ineffective). This difference indicates that the implementation of the role-playing technique resulted in a more significant increase in learning motivation compared to conventional instruction. Therefore, the role-playing technique is recommended as an alternative instructional strategy to enhance students' learning motivation in junior high schools.

**Keywords:** *Role Playing, Learning Motivation, Active Learning*

## PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan tidak dapat dilepaskan dari upaya membangun motivasi belajar peserta didik sebagai prasyarat keterlibatan dan keberhasilan akademik. Dalam perspektif teori motivasi kontemporer, khususnya *Self-Determination Theory* (SDT), motivasi belajar dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Zhou & Ahmad, 2025; Yang et al., 2025). Dukungan emosional dan lingkungan belajar yang kondusif terbukti berperan dalam memperkuat kesejahteraan dan keterlibatan siswa melalui mediasi motivasi intrinsik (Shen et al., 2024). Selain itu, motivasi juga menentukan pendekatan belajar yang digunakan siswa, sehingga berimplikasi langsung terhadap kualitas hasil belajar (Otermans et al., 2025). Oleh karena itu, penguatan motivasi belajar menjadi agenda strategis dalam praktik pendidikan modern (Nurhidayat & Handayaniingrum, 2024).

Namun, realitas pembelajaran di sekolah masih menunjukkan dominasi metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa belum optimal. Hasil observasi awal di SMP Negeri 4 Idanogawo mengindikasikan adanya kecenderungan rendahnya motivasi belajar yang ditandai dengan kurangnya minat, keterlibatan, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang interaktif berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar (Mutiawati et al., 2024; Ananda & Kristin, 2023). Jika situasi ini tidak segera diatasi, maka proses pembelajaran berpotensi tidak mencapai tujuan pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

Salah satu pendekatan inovatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran *role playing*. Teknik ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui simulasi peran yang mendorong keterlibatan emosional, sosial, dan kognitif secara simultan. Penelitian Mahyuddin et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pembelajaran adaptif. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Mangopo et al. (2025), Mutiah dan Sylvia (2025), serta Yesayas et al. (2025) yang menegaskan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Bahkan, integrasi *problem-based learning* dengan *role playing* terbukti memperkuat minat dan motivasi belajar siswa secara lebih komprehensif (Prasetyo et al., 2026).

Meskipun berbagai penelitian tersebut mengonfirmasi efektivitas *role playing*, sebagian besar studi lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi dalam konteks pembelajaran kelas secara umum. Belum banyak penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas teknik *role playing* dalam konteks penguatan motivasi intrinsik siswa melalui pendekatan yang terukur secara kuantitatif pada tingkat sekolah menengah pertama. Selain itu, konteks SMP Negeri 4 Idanogawo belum pernah menjadi lokasi penelitian empiris terkait intervensi motivasi berbasis *role playing*. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang menuntut kajian lebih kontekstual dan terfokus pada dinamika motivasi intrinsik siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan pada aspek fokus dan konteks penelitian. Pertama, penelitian ini menekankan pengukuran motivasi belajar dengan landasan teoritik *Self-Determination Theory* untuk memperkuat analisis konseptual. Kedua, teknik *role playing* diimplementasikan sebagai strategi intervensi yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketiga, penelitian ini dilakukan pada konteks SMP Negeri 4 Idanogawo yang memiliki karakteristik spesifik dan belum terjangkau penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi

teoretis terhadap pengembangan strategi peningkatan motivasi belajar serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain yang diterapkan adalah quasi-experimental design dengan bentuk pretest–posttest control group design, sehingga memungkinkan perbandingan perubahan skor motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara sistematis. Penelitian melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan teknik *role playing* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar dan posttest untuk mengukur perubahan setelah perlakuan dilaksanakan dalam beberapa pertemuan sesuai jadwal pembelajaran di sekolah.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Idanogawo yang berjumlah 128 siswa dan terbagi ke dalam empat kelas. Sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik serta hasil observasi awal mengenai tingkat motivasi belajar siswa. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas VII-3 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-4 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa. Penetapan sampel dilakukan untuk memastikan kondisi awal kedua kelompok relatif sebanding sehingga analisis peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan secara objektif dan proporsional.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar berbentuk skala Likert yang disusun berdasarkan indikator ketekunan, minat, dan keterlibatan belajar. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson untuk memastikan setiap butir pernyataan memiliki hubungan yang memadai dengan skor total konstruk, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Data yang telah dinyatakan valid dan reliabel kemudian dianalisis melalui analisis deskriptif untuk menggambarkan skor pretest dan posttest, analisis korelasi Pearson untuk mengetahui hubungan antara penerapan teknik *role playing* dan motivasi belajar siswa, serta analisis N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan yang dinormalisasi pada masing-masing kelompok. Penentuan efektivitas teknik *role playing* difokuskan pada kategori efektivitas berdasarkan nilai N-Gain, sehingga interpretasi hasil menitikberatkan pada tingkat efektivitas peningkatan (tinggi, sedang, atau rendah) tanpa menggunakan pengujian perbedaan inferensial antar kelompok.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Uji Validitas Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam proses analisis, dilakukan pengujian validitas untuk memastikan setiap butir pernyataan benar-benar merepresentasikan konstruk yang diukur. Pengujian ini penting agar data yang diperoleh memiliki tingkat ketepatan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Analisis validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian dirangkum dalam tabel berikut sebagai dasar kelayakan instrumen penelitian.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen**

| Variabel            | Jumlah Item | Kriteria                 | Keterangan |
|---------------------|-------------|--------------------------|------------|
| Teknik Role Playing | 20          | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | Valid      |
| Motivasi Belajar    | 20          | $r_{hitung} > r_{tabel}$ | Valid      |

Berdasarkan Tabel 1, seluruh butir pada kedua variabel telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item memiliki hubungan yang memadai dengan skor total konstruksinya. Dengan demikian, instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Terpenuhinya validitas menjadi prasyarat penting sebelum melanjutkan pada pengujian reliabilitas dan analisis lanjutan.

### Uji Reliabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, tahap berikutnya adalah menguji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi internal antarbutir dalam satu variabel. Uji reliabilitas bertujuan memastikan bahwa instrumen menghasilkan data yang stabil ketika digunakan dalam pengukuran yang sejenis. Pengujian dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan batas penerimaan minimal yang telah ditentukan. Ringkasan hasil analisis reliabilitas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

| Variabel            | Cronbach's Alpha | Kriteria | Keterangan |
|---------------------|------------------|----------|------------|
| Teknik Role Playing | 0,972            | $> 0,60$ | Reliabel   |
| Motivasi Belajar    | 0,806            | $> 0,60$ | Reliabel   |

Mengacu pada Tabel 2, kedua variabel menunjukkan tingkat konsistensi internal yang berada di atas batas minimal yang dipersyaratkan. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen memiliki kestabilan yang baik dalam mengukur konstruk penelitian. Reliabilitas yang tinggi memperkuat kepercayaan terhadap data yang diperoleh. Dengan demikian, instrumen dapat digunakan dalam tahap analisis berikutnya tanpa memerlukan revisi tambahan.

### Uji Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui hubungan antarvariabel, dilakukan analisis korelasi Pearson antara teknik role playing dan motivasi belajar. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi arah hubungan sekaligus mengukur kekuatan keterkaitan secara statistik. Interpretasi dilakukan berdasarkan kategori kekuatan korelasi serta signifikansi pada taraf 5%. Ringkasan hasil analisis disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Koefisien Korelasi antara Teknik Role Playing dan Motivasi Belajar**

| Variabel                | Koefisien Korelasi | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|-------------------------|--------------------|-----------------|------------|
| Role Playing – Motivasi | 0,417              | 0,018           | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 3, hubungan antara kedua variabel bersifat positif dan signifikan secara statistik. Arah hubungan menunjukkan bahwa peningkatan penerapan teknik pembelajaran berkaitan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa. Kekuatan hubungan berada pada kategori sedang sehingga menunjukkan keterkaitan yang cukup berarti. Temuan ini menjadi dasar untuk melanjutkan analisis efektivitas perlakuan melalui pendekatan komparatif.

### Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan kecenderungan perubahan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok penelitian. Statistik yang digunakan meliputi ukuran pemusatan dan penyebaran data guna memberikan gambaran umum distribusi skor. Penyajian ini penting sebagai dasar interpretasi awal sebelum dilakukan pengujian inferensial. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest**

| Kelas      | Jenis Tes | N  | Mean   | Std. Deviasi |
|------------|-----------|----|--------|--------------|
| Eksperimen | Pretest   | 32 | 60,13  | 1,93         |
| Eksperimen | Posttest  | 32 | 142,22 | 4,661        |
| Kontrol    | Pretest   | 32 | 57,06  | 3,311        |
| Kontrol    | Posttest  | 32 | 79,22  | 4,046        |

Mengacu pada Tabel 4, terlihat adanya kecenderungan peningkatan hasil pada kelompok eksperimen setelah perlakuan diberikan. Perubahan tersebut tampak lebih menonjol dibandingkan dengan kelompok kontrol. Variasi data juga menunjukkan distribusi yang relatif stabil pada masing-masing kelompok. Secara deskriptif, temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan hasil yang selanjutnya diperkuat melalui analisis efektivitas.

### Uji N-Gain

Untuk mengukur tingkat efektivitas perlakuan secara lebih terstandar, dilakukan analisis N-Gain pada kedua kelompok. Uji ini digunakan untuk menilai besarnya peningkatan hasil yang dinormalisasi berdasarkan skor awal masing-masing kelompok. Interpretasi dilakukan dengan mengacu pada kategori efektivitas yang telah ditetapkan dalam literatur evaluasi pembelajaran. Ringkasan hasil perhitungan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji N-Gain**

| Kelas      | Rata-rata (%) | Kategori      |
|------------|---------------|---------------|
| Eksperimen | 82,17         | Efektif       |
| Kontrol    | 21,49         | Tidak Efektif |

Berdasarkan Tabel 5, tingkat efektivitas pada kelas eksperimen berada pada kategori yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* memberikan dampak yang substantif terhadap peningkatan motivasi belajar. Sebaliknya, kelompok tanpa perlakuan khusus menunjukkan peningkatan yang relatif terbatas. Dengan demikian, hasil ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan berkontribusi secara signifikan terhadap hasil penelitian.

### Pembahasan

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah penerapan metode *role playing* sejalan dengan berbagai temuan empiris dalam lima tahun terakhir. Kumalasari dan Titi Anjarini (2025) membuktikan bahwa metode *role playing* berorientasi kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat bahwa keterlibatan aktif dan kontekstualisasi materi pembelajaran menjadi faktor penting dalam membangun dorongan belajar siswa. Dengan demikian, peningkatan motivasi dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai konsekuensi dari



pembelajaran yang memberi ruang partisipasi dan pengalaman belajar yang bermakna. Secara teoretis, kondisi ini menunjukkan terpenuhinya kebutuhan otonomi dan keterlibatan sosial siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian Windasari et al. (2025) serta Sriwahyuni et al. (2025) juga menegaskan bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif. Aktivitas bermain peran memungkinkan siswa mengekspresikan ide, berkolaborasi, dan berlatih keterampilan komunikasi secara langsung. Dalam perspektif motivasi intrinsik-ekstrinsik, pembelajaran yang interaktif cenderung menggeser orientasi belajar siswa dari sekadar tuntutan nilai menuju ketertarikan dan keterlibatan personal terhadap materi. Sintesis dari temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya pola konsisten bahwa semakin tinggi keterlibatan aktif siswa, semakin kuat dorongan internal untuk belajar (Sriwahyuni et al., 2025; Windasari et al., 2025). Dengan demikian, peningkatan motivasi dalam penelitian ini tidak bersifat insidental, tetapi didukung oleh desain pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif.

Lebih lanjut, Hendrawan et al. (2024) menemukan bahwa model *role playing* tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi, tetapi juga terhadap hasil belajar dan keterampilan kolaboratif siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode ini memenuhi aspek kompetensi dan keterhubungan sosial dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Naelasari (2025) menegaskan bahwa implementasi *role playing* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif. Dibandingkan penelitian-penelitian tersebut yang menempatkan motivasi sebagai salah satu variabel dampak, penelitian ini secara khusus memfokuskan analisis pada peningkatan motivasi sebagai variabel utama, sehingga memberikan penekanan yang lebih mendalam terhadap aspek afektif pembelajaran. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa peningkatan motivasi terjadi karena siswa memperoleh pengalaman keberhasilan dan penguatan sosial selama pembelajaran berlangsung.

Dari sisi strategi pembelajaran, Noviani et al. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus kemampuan literasi siswa melalui keterlibatan langsung. Wasilah dan Sukasih (2024) menambahkan bahwa model *role playing* dalam pendidikan dasar membuka ruang diferensiasi pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Nasihah dan Moetia (2024) juga menunjukkan bahwa teknik *role play* meningkatkan kepercayaan diri dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa. Apabila dikaji secara komparatif, berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa dampak positif metode *role playing* tidak terbatas pada satu mata pelajaran tertentu, melainkan bersifat lintas konteks. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan motivasi pada konteks pembelajaran yang diteliti. Peningkatan kepercayaan diri tersebut merupakan indikator penting dalam penguatan motivasi belajar jangka panjang.

Azizah (2024) menegaskan bahwa penerapan metode *role playing* secara konsisten berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosial. Sementara itu, Hardianza et al. (2025) menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran, termasuk pendekatan aktif seperti bermain peran, efektif mengatasi kejenuhan belajar. Kondisi ini relevan dengan temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jika disandingkan dengan temuan tersebut, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pengurangan kejenuhan dan peningkatan antusiasme berkontribusi langsung terhadap penguatan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, metode yang variatif dan partisipatif mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, Sukmadiningsih (2025) menekankan pentingnya analisis kebutuhan siswa sebagai dasar pengembangan program yang responsif terhadap motivasi belajar. Astuti dan Mustakim (2021) membuktikan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal serupa juga dilaporkan oleh Zanah et al. (2022), yang menemukan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mampu membantu siswa dengan motivasi rendah menjadi lebih aktif dan percaya diri. Konsistensi hasil pada konteks pembelajaran kelas dan layanan bimbingan menunjukkan bahwa teknik bermain peran memiliki daya adaptasi yang tinggi dalam berbagai setting pendidikan. Temuan-temuan tersebut semakin memperkuat bahwa teknik bermain peran memiliki relevansi luas, baik dalam pembelajaran kelas maupun dalam intervensi bimbingan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai studi terdahulu yang menunjukkan bahwa metode *role playing* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar. Integrasi aktivitas partisipatif, kolaboratif, dan kontekstual dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penegasan motivasi sebagai variabel utama yang dianalisis secara mendalam melalui pendekatan kuantitatif, sehingga tidak hanya mengonfirmasi temuan sebelumnya, tetapi juga memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar secara berkelanjutan. Dengan demikian, secara empiris maupun teoretis, metode *role playing* dapat diposisikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hubungan antara kedua variabel menunjukkan arah yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa semakin optimal penerapan teknik pembelajaran tersebut, semakin meningkat pula motivasi belajar siswa. Hasil analisis efektivitas juga memperlihatkan bahwa kelompok yang memperoleh perlakuan menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan. Temuan ini mengonfirmasi bahwa strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif memiliki keterkaitan erat dengan penguatan dorongan belajar secara internal.

Temuan penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya pengaruh secara empiris, tetapi juga memberikan makna konseptual terhadap praktik pembelajaran di kelas. Teknik *role playing* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan interaktif sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal. Secara teoretis, hasil ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan partisipasi aktif berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik melalui keterlibatan emosional dan sosial siswa. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian tentang strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada pengembangan aspek afektif peserta didik.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan teknik *role playing* sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penerapan metode ini dapat membantu menciptakan interaksi pedagogis yang lebih dinamis serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi peran dan pemahaman mereka secara kontekstual. Pengintegrasian teknik ini secara sistematis dalam perencanaan pembelajaran berpotensi memperkuat efektivitas pembelajaran secara berkelanjutan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan cakupan sampel yang lebih luas dan desain eksperimen yang lebih komprehensif agar generalisasi temuan dapat diperluas dan kontribusi ilmiah penelitian semakin kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D., & Kristin, F. (2023). Applying Role-Playing Learning Model to Improve Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 157-172. <https://doi.org/10.17509/ebj.v5i2.63145>
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2021). Keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan motivasi belajar. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v6i2.4539>
- Azizah, S. (2024). Application of the Role Playing Method to Increase Students' Learning Motivation. *SOCIALE: International Journal of Social Studies*, 1(1), 97-121. <https://doi.org/10.19105/sociale.v1i1.12275>
- Hardianza, S., Sari, F., & Khoiri, A. A. (2025). Optimalisasi Penggunaan Metode Pembelajaran PAI Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(1), 216-229. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i1.6809>
- 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>
- Kumalasari, G., & Titi Anjarini, S. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Berorientasi Kearifan Lokal Pada Materi Jual Beli di Kelas 4 SDN Bulus. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 257-268. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.7327>
- Mahyuddin, M. J., Sulaiman, F., Sudirman, M. Y., Riska, R., & Yanti, Y. (2022). Application of Role Playing Techniques to Increase Students' Learning Motivation in the New Normal Period. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7683-7689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3451>
- Mangopo, M., Iskandar, A. M., & Damayanti, A. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 350-362. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/34313>
- Mutiah, S., & Sylvia, I. (2025). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Kelas X SMAN 16 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(3), 429-438. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i3.346>
- Mutiawati, M., Hastarina, N., Fajriati, R., & Nelly, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal Of Education Science*, 10(2), 1-14. <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/4319>
- Naelasari, D. (2025). Implementasi Metode Role Playing Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(4), 985–1004. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1795>
- Nasihah, I. Q., & Moetia, M. (2024). The Role Play Technique to Improvement the Student's Speaking Skill for the 8th Grade Students at SMPN 1 Blangpidie Aceh Barat Daya. *English Language Teaching Methodology*, 4(2), 307–316. <https://doi.org/10.56983/eltm.v4i2.1497>
- Noviani, F., Faniza ML, R., Utami, R. A., & Kurnia, R. (2025). Strategi Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1819–1826. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/10840>



- Nurhidayat, M., & Handayaniingrum, W. (2024). Motivational Dynamics in Education: Exploring Current Learning Theories. *Journal of Elementary School Education*, 3(1), 248–253. <https://doi.org/10.62966/joese.v2i2.487>
- Otermans, P. C. J., Kaur, H., Patrao, A., Banerjee-Wøien, T. L., & Baines, S. (2025). Motivation is key: exploring the role of motivation on learning approaches. *Learning: Research and Practice*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/23735082.2025.2536502>
- Prasetyo, S., Alannasir, W., & Bessa Marda, A. (2026). The Effect of The Problem Based Learning-Based Role Playing Learning Model on Interest and Student Learning Motivation Class V SDN. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 4(1), 150–161. <https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/alena/article/view/682>
- Shen, H., Ye, X., Zhang, J., & Huang, D. (2024). Investigating the role of perceived emotional support in predicting learners' well-being and engagement mediated by motivation from a self-determination theory framework. *Learning and motivation*, 86, 101968. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101968>
- Sriwahyuni, I., Raehana, S., Nengsih, R., Bunyamin, A., & Syahrul, M. (2025). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 30 Makassar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 17(1), 293-303. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3854>
- Sukmadiningsih, R. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa untuk Pengembangan Program BK di SMA: Pendekatan Systematic Literature Review (SLR). *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(2), 1372-1383. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i2.7228>
- Wasilah, Z., & Sukasih, S. (2024). Speaking, Playing, Learning: Unveiling the Potential of Role Playing Models in Differentiated Elementary Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 405-413. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.83604>
- Windasari, D. P., Susanto, E. A., Hanifiani, N. I., Murwaningsih, T., & Palupi, E. R. (2025). Role play method to increase student learning motivation in public relations and protocol management. *JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 9(5), 523-533. <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/103900/0>
- Yang, Y., Chen, J., & Zhuang, X. (2025). Self-determination theory and the influence of social support, self-regulated learning, and flow experience on student learning engagement in self-directed e-learning. *Frontiers in Psychology*, 16, 1545980. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1545980>
- Yesayas, D., Yohannes, N. Y., & Mahanangingtyas, E. (2025). Enhancing learning motivation with the role-playing learning model assisted by Wordwall. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 5(1). <https://doi.org/10.52434/jpif.v5i1.42555>
- Zanah, L. salisatul, Rukanda, N., & Rosita, T. (2022). 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), 378–388. <https://doi.org/10.22460/fokus.v5i5.9155>
- Zhou, F., & Ahmad, R. A. H. R. (2025). The Impact of Learning Motivation on Students' Academic Performance: A Self-Determination Theory Perspective. *Journal of Education, Humanities, and Social Research*, 2(1), 155-163. <https://doi.org/10.71222/p1ck9h68>