

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR

Desy Syswianti¹, Tri Wahyuni²

Program Studi D3 Kebidanan

STIKES Karsa Husada Garut

Email: desysyswianti82@gmail.com

Abstract: The curriculum and innovative learning methods in midwife education are very important to be applied in order to get professional midwives. One learning method that can be applied to maternal emergency courses is role playing, because by playing a role, students can understand the material better. In addition, learning motivation is also needed for optimal learning achievement. The study was an experimental study with posttest only with control group design. The treatment group was given role playing learning and the control group was given a lecture method question and answer. The population is all fourth semester students, D3 Midwifery Study Program STIKES Karsa Husada Garut. One class is made into the treatment group and the other is used as the control group. Data retrieval is done by questionnaire and learning outcomes test. Hypothesis testing is done by using two-way ANOVA. The results obtained: 1) there is the influence of role playing learning methods on learning achievement of maternal emergency courses, with $F = 4.022$ and $p = 0.049$ ($p < 0.05$); 2) there is an effect of learning motivation on learning achievement on maternal emergency courses, with $F = 16,392$ and $p = 0,000$ ($p < 0,05$); and 3) there is an interaction effect of role playing learning methods and learning motivation on learning achievement of maternal emergency courses, with $F = 4.398$ and $p = 0.040$ ($p < 0.05$).

Keywords: role playing, learning motivation, learning achievement

Abstrak: Kurikulum dan metode pembelajaran yang inovatif pada pendidikan bidan sangat penting diterapkan untuk mencetak bidan profesional. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata kuliah kegawatdaruratan maternal adalah role playing, karena dengan bermain peran, mahasiswa dapat memahami materi secara lebih baik. Selain itu, motivasi belajar juga dibutuhkan agar prestasi belajar optimal. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan *posttest only with control group design*. Kelompok perlakuan diberi pembelajaran *role playing* dan kelompok kontrol diberikan metode ceramah tanya jawab. Populasi adalah semua mahasiswa semester IV, Prodi D3 Kebidanan STIKES Karsa Husada Garut. Satu kelas dijadikan kelompok perlakuan dan lainnya dijadikan kelompok kontrol. Pengambilan data dilakukan dengan angket dan tes hasil belajar. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Anova dua jalan. Hasil yang diperoleh: 1) ada pengaruh metode

pembelajaran role playing terhadap prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal, dengan $F = 4,022$ dan $p = 0,049$ ($p < 0,05$); 2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal, dengan $F = 16,392$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$); dan 3) terdapat pengaruh interaksi metode pembelajaran role playing dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal, dengan $F = 4,398$ dan $p = 0,040$ ($p < 0,05$).

Kata kunci: motivasi, prestasi belajar, *role playing*

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan kesehatan di Indonesia yang harus mendapatkan perhatian adalah masih tingginya Angka Kematian Ibu (AKI) dan Angka Kematian Bayi (AKB). Salah satu upaya untuk meningkatkan derajat kesehatan yang dilakukan pemerintah adalah program kesehatan ibu dan anak. ⁽¹⁾ Angka Kematian Ibu (AKI) di Indonesia masih cukup tinggi, dibandingkan beberapa negara ASEAN. AKI di negara-negara Asean sudah menempati posisi 40-60 per 100 ribu kelahiran hidup, sedangkan di Indonesia berdasarkan Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS) 2015 masih menempati posisi 305 per 100 ribu kelahiran hidup. Hal ini berbeda jauh dengan Singapura yang berada 2-3 AKI per 100 ribu kelahiran. ⁽²⁾

Salah satu yang berperan penting dalam penurunan AKI dan AKB adalah bidan, sehingga diperlukan bidan yang profesional. Salah satu cara peningkatan profesionalitas bidan adalah melalui pendidikan kebidanan. Pendidikan profesi bidan yang berkualitas dibutuhkan untuk mencetak bidan-bidan profesional.

Pendidikan profesi bidan harus didukung dengan kurikulum yang sesuai kebutuhan dan perkembangan dunia kebidanan. Selain kurikulum, dalam upaya menciptakan lulusan bidan yang berkualitas, diperlukan juga metode pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi kuliah. Dosen sebagai pendidik dituntut untuk memberikan kuliah dengan metode pembelajaran yang paling akomodatif dan kondusif untuk mencapai sasaran dan filosofi pendidikan.⁽³⁾ Hal ini juga harus dilakukan oleh dosen di STIKES Karya Husada Garut.

Salah satu mata kuliah keahlian berkarya (MKKB) yang harus dikuasai oleh mahasiswa kebidanan dalam upaya menurunkan AKI dan AKB adalah asuhan kegawatdaruratan maternal. Mata kuliah tersebut merupakan salah satu yang tersulit dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan metode ceramah tanya jawab (CTJ), mahasiswa seringkali kesulitan mengerjakan soal yang diberikan, dan masih belum memenuhi harapan. Berkenaan dengan hal tersebut perlu dilakukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dilakukan. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

Metode *role playing* adalah metode yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk praktik menempatkan diri masing-masing dalam peran-peran situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.⁽⁴⁾ Melalui bermain peran, dengan menampilkan berbagai seting dan kasus, mahasiswa akan

dapat memahami materi dengan lebih baik, sehingga prestasi belajarnya meningkat.

Metode pembelajaran *role playing* dapat diterapkan pada berbagai level pendidikan dan mata pelajaran, dan ini dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Penelitian pada siswa SMP menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris, ⁽⁵⁾ dan IPA. ⁽⁶⁾ Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, dan calon guru. ^{(3), (7), (8)}

Prestasi belajar juga dipengaruhi adanya motivasi belajar. *Motivation is an essential condition of learning*. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa. ^{(9), (10)} Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. ⁽¹¹⁾.

Latar belakang di atas, mendasari peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* eksperimen, dan metode pembelajaran ceramah tanya jawab sebagai kontrol. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1) pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar; 2) pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar; dan 3) pengaruh interaksi metode pembelajaran *role playing* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *posttest only with control group desain*. Kelompok perlakuan diberikan pembelajaran *role playing* dan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran ceramah Tanya Jawab. Populasi adalah seluruh mahasiswa semester IV program studi D3 Kebidanan STIKes Karsa Husada Garut tahun 2018 sejumlah 74 mahasiswa yang terdiri dari 2 kelas, di mana satu kelas dijadikan kelompok perlakuan dan satu kelas dijadikan kelompok kontrol. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan tes prestasi belajar. Sebelum digunakan untuk pengumpulan data penelitian, kuesioner motivasi belajar diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun terhadap tes prestasi belajar dilakukan analisis item, yang meliputi tingkat kesukaran, indeks daya beda, keberfungsian pengecoh, dan reliabilitas. Data penelitian dalam penelitian ini ditafsirkan dalam kalimat kualitatif dengan konsep kurva normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan anova dua jalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini dilakukan dengan konsep kurva normal dengan 5 kategori. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Deskripsi Data Prestasi Belajar

Data prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal, didapatkan bahwa pada mahasiswa yang diberi metode pembelajaran *role playing*, rentang nilai prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal adalah 50 – 90, dengan rata-rata sebesar 69,0270, median sebesar 70, modus sebesar 73, dan standar deviasi sebesar 10,73283. Mahasiswa yang diberi metode pembelajaran CTJ, rentang nilai prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal adalah 47 – 90, dengan rata-rata sebesar 61,1892, median sebesar 60, modus sebesar 50, dan standar deviasi sebesar 10,00233.

Selanjutnya, nilai prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal dikategorikan dengan konsep kurva normal, agar dapat diperoleh kesimpulan mengenai nilai prestasi belajar tersebut.

Tabel 1
Kategori Prestasi Belajar

| No. | Kriteria | Nilai | Kel. Eksp. (<i>Role playing</i>) | | Kel. Kontrol (CTJ) | |
|-------|-------------------|---------|---------------------------------------|-------|-----------------------|-------|
| | | | F | % | f | % |
| 1. | Sangat Baik | > 75 | 9 | 24,32 | 3 | 8,11 |
| 2. | Baik | 59 – 75 | 20 | 54,05 | 19 | 51,35 |
| 3. | Cukup | 42 – 58 | 8 | 21,62 | 15 | 40,54 |
| 4. | Tidak Baik | 26 – 41 | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 |
| 5. | Sangat Tidak Baik | ≤ 25 | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 |
| Total | | | 37 | 100 | 37 | 100 |

Tabel 1 menunjukkan bahwa prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal mahasiswa yang diberi metode pembelajaran *role playing*, sebagian besar dalam kategori baik, yaitu 20 responden (54,05%), dan paling sedikit dalam kategori cukup, yaitu 8 responden (21,62%). Prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal

mahasiswa yang diberi metode pembelajaran CTJ, sebagian besar dalam kategori baik, yaitu 19 responden (51,35%), dan paling sedikit dalam kategori sangat baik, yaitu 3 responden (8,11%).

Deskripsi Data Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, data motivasi belajar pada mahasiswa yang diberi metode pembelajaran *role playing*, rentang skor motivasi belajar sebesar 103 – 144, dengan rata-rata sebesar 126,6757, median sebesar 128, modus sebesar 133, dan standar deviasi sebesar 10,12986. Mahasiswa yang diberi metode pembelajaran CTJ, rentang skor motivasi belajar sebesar 109 – 148, dengan rata-rata sebesar 125,7568, median sebesar 125, modus sebesar 125 dan 133, dan standar deviasi sebesar 8,78574.

Selanjutnya, agar dapat diperoleh kesimpulan mengenai skor motivasi belajar mahasiswa, skor dikategorikan dengan konsep kurva normal.

Tabel 2
Kategori Motivasi Belajar

| No. | Kriteria | Nilai | Kel. Eksp. (<i>Role playing</i>) | | Kel. Kontrol (CTJ) | |
|-------|-------------------|-----------|---------------------------------------|-------|-----------------------|-------|
| | | | f | % | f | % |
| 1. | Sangat Baik | > 120 | 28 | 75,68 | 25 | 67,57 |
| 2. | Baik | 101 – 120 | 9 | 24,32 | 12 | 32,43 |
| 3. | Cukup | 81 – 100 | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 |
| 4. | Tidak Baik | 61 – 80 | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 |
| 5. | Sangat Tidak Baik | ≤ 60 | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 |
| Total | | | 37 | 100 | 37 | 100 |

Tabel 2 menunjukkan bahwa motivasi belajar pada mahasiswa yang diberi metode pembelajaran *role playing*, sebagian besar kategori sangat

sangat baik, yaitu 28 responden (75,68%). Motivasi belajar mahasiswa yang diberi metode pembelajaran CTJ, sebagian besar kategori sangat baik, yaitu 25 responden (67,57%).

Uji Persyaratan Analisis

Analisis data dalam penelitian ini digunakan anova dua jalan. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan pada variabel prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal, menggunakan one sample Kolmogorov-Smirnov test. Hasil pengujian didapatkan nilai KS-Z sebesar 0,081 dan p sebesar 0,200 ($p > 0,05$), sehingga disimpulkan data prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians dapat dideskripsikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Pengujian Homogenitas Varians

| | Levene Statistic | df1 | df2 | p |
|--------------------------------------|-----------------------------|------------|------------|----------|
| Based on Mean | 0,611 | 3 | 70 | 0,610 |
| Based on Median | 0,626 | 3 | 70 | 0,601 |
| Based on Median and with adjusted df | 0,626 | 3 | 66,335 | 0,601 |
| Based on trimmed mean | 0,622 | 3 | 70 | 0,603 |

Tabel 3 menunjukkan bahwa pengujian homogenitas berbasis mean, median, median dan df kesesuaian, serta trimmed mean, menunjukkan nilai $p > 0,05$, sehingga disimpulkan varians sampel homogen.

Uji Hipotesis

Hasil pengujian didapatkan tabel kontingensi anova dua jalan tabel sebagai berikut:

Tabel 4
Tabel Kontingensi Anova Dua Jalan

| Model Pembelajaran Motivasi Belajar | Role playing (A1) | CTJ (A2) | Total |
|--|--------------------------|-------------------|-------------------|
| Sangat Baik (B1) | 72,6429 N = 28 | 62,7200 N = 25 | 67,9623 N = 53 |
| Baik (B2) | 57,7778 N = 9 | 58,0000 N = 12 | 57,9048 N = 21 |
| Total | 69,0270 N = 37 | 61,1892 N = 37 | 65,1081 N = 74 |

Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal paling tinggi adalah mahasiswa yang diberi metode pembelajaran *role playing* dan mempunyai motivasi sangat baik, yaitu sebesar 72,6429. Adapun paling rendah adalah mahasiswa yang diberi metode pembelajaran *role playing* dan mempunyai motivasi baik, yaitu sebesar 57,7778.

Adapun hasil uji anova dua jalan dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 5
Hasil Pengujian Anova Dua Jalan

| Sumber | df | Jumlah Kuadrat | F | p |
|-------------------------|----|----------------|----------|-------|
| Corrected Model | 3 | 940,704 | 10,861 | 0,000 |
| Intercept | 1 | 233461,338 | 2695,403 | 0,000 |
| Pembelajaran | 1 | 348,322 | 4,022 | 0,049 |
| Motivasi | 1 | 1419,815 | 16,392 | 0,000 |
| Pembelajaran * Motivasi | 1 | 380,971 | 4,398 | 0,040 |
| Error | 70 | 86,615 | | |
| Total | 74 | | | |
| Corrected Total | 73 | | | |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut :

Uji Hipotesis Pertama

Hasil pengujian untuk pembelajaran didapatkan nilai F sebesar 4,022 dengan p sebesar 0,049. Nilai $p < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal antara yang diberi metode pembelajaran *role playing* dan yang diberi metode pembelajaran CTJ. Rata-rata nilai prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal mahasiswa yang diberi metode pembelajaran *role playing*, yaitu sebesar 69,0270 lebih tinggi dibandingkan mahasiswa yang diberi metode pembelajaran CTJ, yaitu sebesar 61,1892. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian terdahulu. Penerapan metode *role playing* akan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar. ^{(3), (5), (6), (7), (8)}

Role playing as a method of teaching can be considered as a problem can solved consciously which is briefly acted out so that the student can identify with the characters. ⁽⁸⁾ *Role playing* adalah metode pengajaran

yang dapat dianggap sebagai masalah yang dapat dipecahkan secara sadar yang diperankan secara singkat sehingga siswa dapat mengidentifikasi diri dengan karakter. *Role-play has been touted as a better-suited tool for the needs of today's college student than more traditional teaching methods.* ⁽⁷⁾ Bermain peran telah disebut-sebut sebagai alat yang lebih cocok untuk kebutuhan mahasiswa saat ini daripada metode pengajaran yang lebih tradisional.

Melalui metode pembelajaran *role playing*, mahasiswa diberikan kesempatan untuk belajar pada setiap prosesnya. Hal ini dimulai dari tahap pemilihan konsep permasalahan dan penyelesaian yang akan ditampilkan pada peran yang dilakukan, sampai dengan pembahasan mengenai peran yang ditampilkan. Hal ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun sendiri pengetahuannya, dengan memahami materi secara lebih mendalam. Melalui bermain peran, konsep dan materi kuliah dapat lebih diterima dan masuk dalam ingatan mahasiswa, sehingga prestasi belajarnya meningkat.

Uji Hipotesis Kedua

Hasil pengujian untuk motivasi didapatkan nilai F sebesar 16,392 dengan p sebesar 0,000. Nilai $p < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara yang diberi metode pembelajaran *role playing* dan yang diberi metode pembelajaran CTJ. Rata-rata skor prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal mahasiswa yang mempunyai motivasi sangat baik, yaitu sebesar 67,9623 lebih tinggi

dibandingkan mahasiswa yang mempunyai motivasi baik, yaitu sebesar 57,9048. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Adanya motivasi belajar akan mempengaruhi prestasi belajar. ⁽⁹⁾, ⁽¹⁰⁾ Semakin baik motivasi pada diri mahasiswa, maka prestasi belajarnya juga akan semakin baik.

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal: (a) mengetahui apa yang akan dipelajari; dan (b) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Tanpa motivasi (tidak mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami mengapa hal itu perlu dipelajari) kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil. ⁽¹¹⁾

Motivasi belajar yang ada menyebabkan mahasiswa menyadari tujuan dari belajar, dan bagaimana seharusnya aktivitas belajar yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Adanya motivasi belajar yang tinggi, menyebabkan mahasiswa mempunyai banyak energi untuk melakukan berbagai aktivitas belajar. Selain itu, mahasiswa juga akan lebih fokus dan perhatian pada saat perkuliahan. Hal ini menyebabkan mahasiswa akan mampu memahami materi kuliah dengan lebih baik, sehingga prestasi belajarnya meningkat.

Uji Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian untuk interaksi pembelajaran dan motivasi didapatkan nilai F sebesar 4,398 dengan p sebesar 0,040. Berdasarkan nilai $p < 0,05$ maka disimpulkan bahwa ada pengaruh interaksi metode pembelajaran *role playing* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal. Hal ini menunjukkan adanya motivasi belajar didukung dengan pembelajaran yang inovatif, akan semakin meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Apabila melihat hasil penelitian terdahulu, maka penerapan pembelajaran *role playing* juga berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar.⁽¹²⁾

Motivasi yang ada dalam diri mahasiswa, menyebabkan semangat belajar tinggi. Hal ini didukung dengan pembelajaran *role playing* dengan menampilkan peran untuk memaparkan materi kuliah, sehingga menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa, sehingga motivasi belajar mahasiswa juga semakin meningkat. Melalui metode *role playing*, mahasiswa didukung dengan motivasi belajar yang tinggi, menjadi lebih fokus dalam belajar sehingga mampu untuk merangkai pengetahuan melalui pengamatan dan pembahasan dari peran yang dimainkan. Hal ini menyebabkan mahasiswa dapat lebih memahami materi kuliah, sehingga prestasi belajarnya meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal; 2) ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal; dan 3) ada pengaruh interaksi metode pembelajaran *role playing* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata kuliah kegawatdaruratan maternal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sariyati , Wahyati E, & Kuntjoro CT. Peran Bidan dalam Pelaksanaan Permkenkes Nomor 631/MENKES/ PER/III/2011 Sebagaimana Telah Diubah dengan Permenkes Nomor 2562/MENKES/PER/XII/2011 tentang Petunjuk Teknis Jaminan Persalinan. *SOEPRA Jurnal Hukum Kesehatan*. 2016; 2(2): 217-228.
2. Agung. AKI di Indonesia Masih Tinggi. [Online].; 2019 [diunduh 10 Januari 2019. tersedia dari: <https://www.ugm.ac.id/id/berita/17548-winter.course.2019.aki.di.indonesia.cukup.tinggi>.
3. Handayani S, & Tanjung H. Analisis Penerapan Metode Discussion dan Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Kinerja. *Jurnal Ilmiah Manajemen & Bisnis*. 2017; 18(1): 16-29.
4. Shoimin A. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media; 2014.
5. Alabsi TA. The Effectiveness of Role Play Strategy in Teaching Vocabulary. *Theory and Practice in Language Studies*. 2016 February; 6(2): 227-234.

6. Sutiyanı S, Nurhayati S, & Widiyatmoko A. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Pada Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Tema Global Warming dan Dampaknya Bagi Ekosistem. *Unnes Science Education Journal*. 2015; 4(3): 945-951.
7. Hidayati L, & Pardjono P. The Implementation of Role Play in Education of Pre-service. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*; 2016; Surabaya. Hlm.1-5.
8. Krebt DM. The Effectiveness of Role Play Techniques in Teaching Speaking for EFL College Students. *Journal of Language Teaching and Research*. 2017 September; 8(5): 863-870.
9. Mediawati E. Pengaruh Motivasi Belajar Mahasiswa dan Kompetensi Dosen Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 2010 Desember; V(2): 134-146.
10. Wijaya IGNS. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa di STMIK STIKOM Bali. *Jurnal Bakti Saraswati*. 2018 September; 7(2): 192-198.
11. Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* Jakarta: RajaGrafindo Persada; 2012.
12. Samsibar, Naro W. The Effectiveness of Role Play Method Toward Student Motivation in English Conversation. *Eternal (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*. 2018 June; 4(01): 107-116.