



**PENGARUH TEKNIK *ROLE-PLAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
DAN *SPEAKING SKILLS* MAHASISWA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH BONE**

Syarifuddin¹, Andi Suwarni²

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia^{1,2}

e-mail: syarifuddinwtp01@gmail.com

Diterima: 13/7/20226; Direvisi: 21/7/2026; Diterbitkan: 12/8/2026

ABSTRAK

Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris tidak hanya ditentukan oleh penguasaan unsur kebahasaan, tetapi juga oleh kesediaan mahasiswa untuk terlibat dalam interaksi. Penelitian ini menelaah apakah teknik *role-play* mampu menguatkan kedua sisi tersebut pada mahasiswa semester pertama Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Bone. Sebanyak 56 mahasiswa yang mengikuti pembelajaran selama enam bulan pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2025/2026 terlibat dalam penelitian kuantitatif dengan *quasi-experimental non-equivalent control group design*. Kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing terdiri atas 28 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, tes *speaking*, dan lembar observasi, lalu diolah menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta *Analysis of Covariance (ANCOVA)* pada $\alpha = 0,05$. Setelah skor awal dikendalikan, kelompok *role-play* memperlihatkan capaian yang lebih tinggi pada kedua variabel. Rerata *speaking skills* mencapai 87,07, sedangkan kelompok kontrol 63,96; pada motivasi belajar, rerata masing-masing sebesar 90,07 dan 76,75. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang dibangun melalui pemeranan tidak berhenti pada latihan ujaran, tetapi turut menciptakan ruang bagi mahasiswa untuk berpartisipasi, mencoba menggunakan bahasa, dan mempertahankan keterlibatan selama pembelajaran. Dengan demikian, *role-play* berpotensi menjadi pendekatan yang mempertautkan praktik komunikasi langsung dengan perkembangan motivasi belajar dan kemampuan berbicara di perguruan tinggi.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Role-Play, Speaking Skills*

ABSTRACT

The ability to speak English is determined not only by mastery of linguistic elements but also by students' willingness to engage in interaction. This study examines whether the *role-play* technique can strengthen both aspects among first-semester students of the Undergraduate English Education Study Program at Universitas Muhammadiyah Bone. A total of 56 students who participated in learning activities over six months during the First Semester of the 2025/2026 Academic Year were involved in a quantitative study employing a *quasi-experimental non-equivalent control group design*. The experimental and control groups each consisted of 28 students. Data were collected through a learning motivation questionnaire, a *speaking* test, and observation sheets, and were subsequently analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, as well as *Analysis of Covariance (ANCOVA)* at $\alpha = 0.05$. After controlling for initial scores, the *role-play* group demonstrated higher outcomes on both variables. The mean *speaking skills* score reached 87.07, compared with 63.96 in the control group, while the respective mean learning motivation scores were 90.07 and 76.75.



These differences suggest that the learning experience created through role enactment extends beyond speech practice by providing students with opportunities to participate, experiment with language use, and sustain engagement throughout the learning process. Thus, *role-play* has the potential to serve as an approach that connects direct communication practice with the development of learning motivation and speaking ability in higher education.

Keywords: *Learning Motivation, Role-Play, Speaking Skills*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris pada tingkat perguruan tinggi berhadapan dengan persoalan yang lebih kompleks daripada sekadar seberapa banyak unsur kebahasaan yang telah dikuasai mahasiswa. Pengetahuan mengenai kosakata, tata bahasa, pengucapan, dan kelancaran baru memperoleh makna ketika mahasiswa mampu menggunakannya untuk merespons, menyampaikan gagasan, dan mempertahankan interaksi secara spontan. Dalam praktiknya, penguasaan bentuk bahasa tidak selalu bergerak searah dengan kemampuan menggunakannya ketika mahasiswa harus berhadapan dengan situasi komunikasi yang menuntut respons langsung. Karena itu, ruang belajar yang memungkinkan bahasa digunakan sebagai alat interaksi perlu menjadi bagian dari pengalaman pembelajaran, bukan hanya sebagai materi yang dipelajari secara konseptual. Arah tersebut selaras dengan prinsip pembelajaran komunikatif yang menempatkan penggunaan bahasa dalam interaksi sebagai bagian dari proses pemerolehan kemampuan *speaking* (Laia, 2024; Kasmainsi et al., 2023).

Persoalannya kemudian bukan semata-mata apakah mahasiswa telah mengetahui bagaimana bahasa Inggris digunakan, melainkan apakah mereka memperoleh cukup kesempatan untuk benar-benar menggunakannya. Aktivitas lisan yang terbatas dapat membuat pengetahuan kebahasaan berhenti pada tingkat pemahaman tanpa berkembang menjadi performa komunikasi yang terlatih. Hambatan seperti keterbatasan kosakata, persoalan pengucapan, kelancaran yang belum terbentuk, hingga keraguan untuk berbicara dapat saling berkelindan dan pada akhirnya mengurangi intensitas partisipasi mahasiswa. Situasi semacam ini menjadikan latihan berbicara perlu dirancang sebagai pengalaman yang berulang, interaktif, dan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk merespons bahasa secara langsung. Pengalaman belajar yang demikian lebih memungkinkan mahasiswa membangun kebiasaan menggunakan bahasa daripada sekadar mengingat unsur-unsurnya (Riswanto et al., 2022; Kasmainsi et al., 2023).

Namun, memperbanyak kesempatan berbicara saja belum tentu cukup untuk mengubah pola keterlibatan mahasiswa. Seorang mahasiswa dapat berada dalam aktivitas komunikatif tetapi tetap memilih diam ketika kesalahan dianggap sebagai sesuatu yang memalukan, kemampuan diri diragukan, atau dorongan untuk terlibat belum terbentuk. Penggunaan media pembelajaran juga menghadapi persoalan yang serupa; aplikasi yang membantu memperluas penguasaan kosakata, misalnya, tetap membutuhkan jembatan menuju penggunaan bahasa secara lisan agar pengetahuan tersebut tidak terpisah dari praktik komunikasi (Puspitasari et al., 2022). Artinya, rancangan pembelajaran *speaking* perlu memperhitungkan dua hal secara bersamaan: kualitas pengalaman berbahasa dan kesiapan mahasiswa untuk mengambil bagian dalam pengalaman tersebut. Di titik inilah dimensi afektif tidak lagi menjadi unsur tambahan, tetapi berkaitan langsung dengan bagaimana mahasiswa memasuki dan mempertahankan keterlibatan dalam aktivitas berbicara.

Motivasi belajar dapat dipahami melalui dinamika tersebut sebagai kondisi yang memengaruhi kesediaan mahasiswa untuk terus mengambil risiko komunikatif. Ketika



dorongan untuk belajar cukup kuat, mahasiswa memiliki kecenderungan lebih besar untuk mencoba mengemukakan respons, berinteraksi dengan teman, menerima koreksi, serta mengulang penggunaan bahasa meskipun belum sepenuhnya tepat. Sebaliknya, motivasi yang lemah dapat membuat aktivitas berbicara dipersepsikan sebagai situasi yang harus dihindari, terutama ketika mahasiswa merasa kemampuan mereka belum memadai. Oleh sebab itu, pembelajaran *speaking* tidak cukup hanya mengatur materi dan latihan linguistik; bentuk aktivitas yang dipilih juga perlu menciptakan alasan bagi mahasiswa untuk berbicara dan pengalaman yang membuat mereka bersedia melakukannya kembali. Persoalan pedagogisnya bergeser dari sekadar “berapa banyak latihan diberikan” menuju “pengalaman seperti apa yang membuat mahasiswa mau terlibat dalam latihan tersebut”.

Salah satu bentuk aktivitas yang memungkinkan kebutuhan tersebut bertemu adalah *role-play*. Ketika mahasiswa ditempatkan pada peran, situasi, atau skenario tertentu, bahasa tidak hadir sebagai respons terhadap pertanyaan latihan semata, tetapi menjadi bagian dari tindakan yang harus dijalankan dalam interaksi. Mahasiswa perlu memilih ungkapan yang sesuai, menyusun respons, menyesuaikan ujaran dengan lawan bicara, sekaligus mempertahankan percakapan sesuai konteks yang sedang dimainkan. Dengan karakter demikian, kosakata, pengucapan, tata bahasa, dan kelancaran dapat terlatih dalam satu rangkaian komunikasi yang relatif utuh. Bukti empiris dari berbagai konteks pembelajaran memperlihatkan bahwa *role-play* berkaitan dengan perkembangan kemampuan berbicara sekaligus aspek seperti penguasaan kosakata, kepercayaan diri, dan keterlibatan mahasiswa (Ahmada & Munawaroh, 2022; Katemba & Grace, 2023; Dwiyaniti & Lolita, 2023; Sarifudin & Setyawan, 2025; Esmianti et al., 2025; Ly, 2024; Chen et al., 2025; Gurusinga et al., 2026).

Meski demikian, masih terdapat ruang untuk melihat *role-play* tidak hanya dari hasil linguistik yang dihasilkannya. Sejumlah kajian yang dirujuk dalam penelitian ini memang memperlihatkan kontribusi teknik tersebut terhadap pembelajaran bahasa dan *speaking skills*, tetapi motivasi belajar belum secara konsisten ditempatkan sebagai capaian yang dianalisis bersamaan dengan kemampuan berbicara (Ahmada & Munawaroh, 2022; Katemba & Grace, 2023; Dwiyaniti & Lolita, 2023; Sarifudin & Setyawan, 2025; Esmianti et al., 2025; Gurusinga et al., 2026; Ly, 2024; Chen et al., 2025). Celah tersebut menjadi lebih relevan ketika pembelajaran dipandang sebagai proses yang mempertemukan performa bahasa dengan pengalaman mahasiswa selama menjalani aktivitas komunikasi. Pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bone, persoalan berupa kepercayaan diri yang belum kuat, kekhawatiran melakukan kesalahan, partisipasi yang belum optimal, dan motivasi belajar yang belum memadai memberikan konteks yang sesuai untuk menguji hubungan kedua dimensi tersebut. Dengan demikian, perhatian terhadap *role-play* tidak diarahkan hanya pada pertanyaan apakah mahasiswa menjadi lebih terampil berbicara, tetapi juga apakah pengalaman pembelajaran tersebut berkaitan dengan dorongan mereka untuk terlibat dalam proses belajar.

Atas pertimbangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menguji pengaruh teknik *role-play* terhadap motivasi belajar dan *speaking skills* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bone secara simultan. Fokus tersebut memperluas pembahasan yang selama ini juga menggunakan strategi, pendekatan, maupun media pembelajaran bahasa Inggris untuk mengatasi persoalan praktik berbahasa (Puspitasari et al., 2022; Riswanto et al., 2022; Kasmainsi et al., 2023; Laia, 2024), dengan mempertemukan capaian afektif dan performa komunikasi dalam satu kerangka pengujian. Posisi penelitian ini tidak sekadar menilai *role-play* sebagai teknik untuk menghasilkan skor berbicara yang lebih tinggi, tetapi memeriksa apakah karakter pengalaman komunikatif yang dibangun melalui pemeranan juga berkaitan dengan motivasi



belajar mahasiswa. Melalui fokus tersebut, penelitian diharapkan memberikan bukti empiris yang lebih terpadu mengenai penggunaan *role-play* dalam pembelajaran bahasa Inggris di pendidikan tinggi. Pada saat yang sama, hasilnya dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dosen dalam menyusun aktivitas pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi interaksi, konteks komunikasi, dan keterlibatan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Rangkaian penelitian berlangsung selama enam bulan pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2025/2026 di Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone. Pelaksanaannya melibatkan seluruh mahasiswa semester I yang berada dalam cakupan populasi penelitian, sehingga 56 mahasiswa dapat dilibatkan melalui teknik *total sampling*. Komposisi tersebut terbagi secara seimbang, yakni 28 mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan teknik *role-play*, sementara 28 mahasiswa lainnya tetap memperoleh pembelajaran konvensional. Pola perbandingan kedua kelompok mengikuti rancangan *quasi-experimental* dengan *Non-Equivalent Control Group Design*, sehingga kondisi awal mahasiswa terlebih dahulu dipotret melalui *pre-test* sebelum pembelajaran diberikan, kemudian perubahan setelah proses pembelajaran ditelusuri kembali melalui *post-test*. Urutan pengukuran dan perlakuan pada kedua kelompok mengikuti rancangan penelitian yang disajikan pada Tabel 1.

Pengumpulan data diarahkan pada dua capaian yang ingin diamati secara bersamaan, yaitu motivasi belajar dan *speaking skills*. Untuk menangkap perubahan pada aspek tersebut, mahasiswa mengerjakan angket motivasi dengan skala *Likert*, sementara pengamatan selama pembelajaran didukung oleh lembar observasi motivasi belajar dan lembar observasi aktivitas mahasiswa. Kemampuan *speaking* diperoleh melalui tes lisan yang mencakup lima komponen penilaian, yaitu pelafalan (*pronunciation*), kosakata (*vocabulary*), tata bahasa (*grammar*), kelancaran (*fluency*), dan pemahaman (*comprehension*). Sebelum seluruh perangkat tersebut digunakan untuk memperoleh data penelitian, instrumen terlebih dahulu diperiksa melalui validasi ahli dan pengujian reliabilitas. Dengan prosedur tersebut, teknik *role-play* ditempatkan sebagai variabel bebas, sedangkan motivasi belajar dan *speaking skills* menjadi dua variabel yang diamati sebagai keluaran pembelajaran.

Pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS dengan mempertahankan urutan pemeriksaan yang diperlukan sebelum sampai pada pengujian pengaruh perlakuan. Gambaran awal data diperoleh melalui statistik deskriptif yang mencakup *mean*, simpangan baku, skor minimum, dan skor maksimum pada setiap variabel. Setelah itu, kelayakan data untuk analisis parametrik diperiksa melalui uji normalitas Kolmogorov–Smirnov dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*, masing-masing pada $\alpha = 0,05$. Ketika persyaratan tersebut terpenuhi, skor *post-test* dianalisis menggunakan *Analysis of Covariance (ANCOVA)* dengan skor *pre-test* sebagai kovariat, sehingga pengaruh teknik *role-play* terhadap motivasi belajar dan *speaking skills* dapat diuji dengan tetap mempertimbangkan kondisi awal mahasiswa. Pengujian diarahkan pada dua hipotesis, yakni H1 yang menyatakan adanya pengaruh teknik *role-play* terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bone dan H2 yang menyatakan adanya pengaruh teknik *role-play* terhadap *speaking skills* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bone.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai skor *pretest* dan *posttest* pada variabel *speaking skills* dan motivasi belajar di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Statistik yang disajikan meliputi jumlah sampel (*N*), nilai rata-rata (*mean*), *standard deviation*, nilai minimum, dan nilai maksimum. Ringkasan hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Data Deskriptif

Kelas	Statistik	<i>Pre-Test Speaking Skills</i>	<i>Post-Test Speaking Skills</i>	<i>Pre-Test Motivasi Belajar</i>	<i>Post-Test Motivasi Belajar</i>
Eksperimen (<i>Role-Play</i>)	N	28	28	28	28
	<i>Mean</i>	26,89	87,07	65,00	90,07
	<i>Std. Deviation</i>	5,21	3,38	4,51	3,58
	Minimum	15,00	79,00	59,00	82,00
	Maximum	36,00	93,00	78,00	96,00
Kontrol	N	28	28	28	28
	<i>Mean</i>	26,82	63,96	65,60	76,75
	<i>Std. Deviation</i>	5,25	4,92	4,39	5,60
	Minimum	15,00	55,00	58,00	63,00
	Maximum	35,00	75,00	76,00	88,00
Total	N	56	56	56	56
	<i>Mean</i>	26,85	75,51	65,30	83,41
	<i>Std. Deviation</i>	5,18	12,38	4,42	8,18
	Minimum	15,00	55,00	58,00	63,00
	Maximum	36,00	93,00	78,00	96,00

Berdasarkan Tabel 1, skor rata-rata *pretest* pada variabel *speaking skills* relatif serupa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah perlakuan, rata-rata *posttest* pada kedua kelompok mengalami perubahan dengan nilai yang berbeda. Pola serupa juga terlihat pada variabel motivasi belajar, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Selain nilai rata-rata, penyebaran data yang ditunjukkan oleh *standard deviation* serta rentang nilai minimum dan maksimum juga tersaji sebagai gambaran karakteristik data penelitian.



Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis inferensial, data diuji terlebih dahulu untuk mengetahui pemenuhan asumsi normalitas. Pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian normalitas untuk seluruh variabel penelitian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Statistik	df	Sig.
<i>Pre-Test Speaking Skills</i>	Eksperimen	0,097	28	0,200
	Kontrol	0,156	28	0,077
<i>Post-Test Speaking Skills</i>	Eksperimen	0,144	28	0,145
	Kontrol	0,111	28	0,200
<i>Pre-Test Motivasi Belajar</i>	Eksperimen	0,162	28	0,057
	Kontrol	0,103	28	0,200
<i>Post-Test Motivasi Belajar</i>	Eksperimen	0,133	28	0,200
	Kontrol	0,128	28	0,200

Berdasarkan Tabel 2, seluruh nilai signifikansi hasil uji Kolmogorov–Smirnov berada di atas taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut diperoleh pada seluruh pengukuran, baik *pretest* maupun *posttest*, untuk variabel *speaking skills* dan motivasi belajar pada kedua kelompok penelitian. Dengan demikian, hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal. Temuan ini menjadi dasar untuk melanjutkan pengujian asumsi berikutnya.

Hasil Uji Homogenitas

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok sebelum dilakukan analisis utama. Ringkasan hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig.	Keterangan
<i>Pre-Test Speaking Skills</i>	0,974	Homogen
<i>Post-Test Speaking Skills</i>	0,688	Homogen
<i>Pre-Test Motivasi Belajar</i>	0,643	Homogen
<i>Post-Test Motivasi Belajar</i>	0,114	Homogen

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3, seluruh variabel memiliki nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Hasil tersebut diperoleh baik pada variabel *speaking skills* maupun motivasi belajar untuk data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji tersebut, varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memenuhi asumsi homogenitas. Oleh karena itu, data memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan pada analisis *Analysis of Covariance (ANCOVA)*.

**Hasil Analisis *Analysis of Covariance (ANCOVA)* pada Motivasi Belajar**

Setelah seluruh asumsi analisis terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Analysis of Covariance (ANCOVA)* dengan skor *pretest* sebagai kovariat. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor *posttest* motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah mengendalikan kemampuan awal peserta. Ringkasan hasil analisis *ANCOVA* pada variabel motivasi belajar disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *ANCOVA* Motivasi Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2580,835	2	1290,418	62,134	0,000
Intercept	1017,918	1	1017,918	49,013	0,000
<i>Pretest</i> Motivasi	96,389	1	96,389	4,641	0,036
Kelas	2540,614	1	2540,614	122,332	0,000
Error	1100,718	53	20,768		
Total	393293,000	56			
Corrected Total	3681,554	55			

Berdasarkan Tabel 4, model *ANCOVA* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 pada *Corrected Model*. Variabel kovariat berupa skor *pretest* motivasi belajar memiliki nilai signifikansi sebesar 0,036, sedangkan faktor kelas memperoleh nilai *F* sebesar 122,332 dengan signifikansi 0,000. Selain itu, model menghasilkan nilai R^2 sebesar 0,701 dan *Adjusted R²* sebesar 0,690. Hasil tersebut menunjukkan keluaran analisis *ANCOVA* yang digunakan sebagai dasar pengujian hipotesis pada variabel motivasi belajar.

Hasil Analisis *Analysis of Covariance (ANCOVA)* pada *Speaking Skills*

Pengujian selanjutnya dilakukan terhadap variabel *speaking skills* menggunakan prosedur *Analysis of Covariance (ANCOVA)* dengan skor *pretest speaking skills* sebagai kovariat. Analisis ini digunakan untuk membandingkan skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah mengendalikan kemampuan awal mahasiswa. Hasil analisis *ANCOVA* pada variabel *speaking skills* disajikan pada Tabel 5.

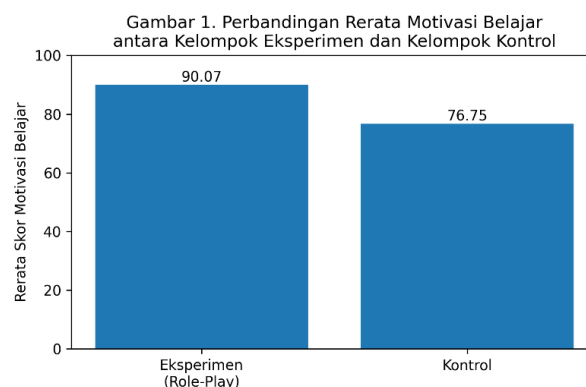
Tabel 5. Hasil Uji *ANCOVA* *Speaking Skills*

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	7577,369	2	3788,685	232,781	0,000
Intercept	9281,843	1	9281,843	570,288	0,000
<i>Pretest Speaking</i>	102,208	1	102,208	6,280	0,015
Kelas	7462,664	1	7462,664	458,515	0,000
Error	862,613	53	16,276		
Total	327805,000	56			
Corrected Total	8439,982	55			

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5, model *ANCOVA* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 pada *Corrected Model*. Variabel kovariat berupa skor *pretest speaking skills* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,015, sedangkan faktor kelas memperoleh nilai *F* sebesar 458,515 dengan signifikansi 0,000. Model analisis juga menghasilkan nilai R^2 sebesar 0,898 dan *Adjusted R²* sebesar 0,894. Seluruh hasil tersebut merupakan keluaran analisis *ANCOVA* yang digunakan dalam pengujian hipotesis pada variabel *speaking skills*.

Hasil Perbandingan Rerata Motivasi Belajar

Selain disajikan dalam bentuk tabel, perbedaan rerata skor *posttest* motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga divisualisasikan dalam bentuk diagram batang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi rerata kedua kelompok. Penyajian grafik bertujuan mempermudah pembaca dalam membandingkan nilai rata-rata antar kelompok secara visual. Grafik perbandingan rerata motivasi belajar disajikan pada Gambar 1.

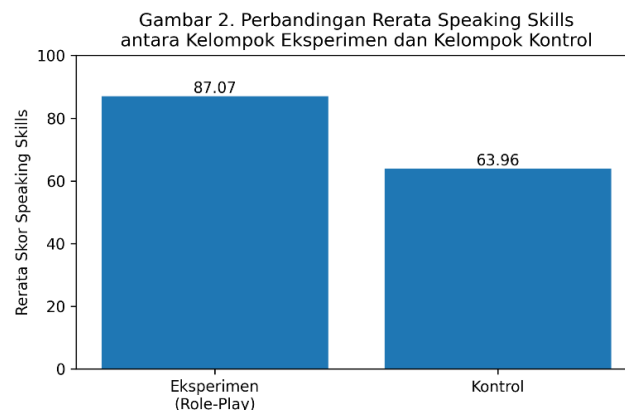


Gambar 1. Perbandingan Rerata Motivasi Belajar antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan Gambar 1, terlihat adanya perbedaan rerata skor *posttest* motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memiliki rerata sebesar 90,07, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rerata sebesar 76,75. Visualisasi grafik menunjukkan perbedaan tinggi batang pada kedua kelompok sesuai dengan hasil statistik deskriptif yang telah disajikan sebelumnya. Penyajian grafik ini melengkapi informasi numerik pada hasil analisis sehingga memudahkan pembaca dalam mengamati perbedaan rerata antar kelompok.

Hasil Perbandingan Rerata *Speaking Skills*

Visualisasi data juga dilakukan terhadap skor *posttest speaking skills* untuk memperlihatkan perbandingan rerata hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penyajian grafik digunakan sebagai pelengkap hasil analisis statistik sehingga pola perbedaan rerata dapat diamati secara lebih mudah. Grafik perbandingan rerata *speaking skills* disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Rerata *Speaking Skills* antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan Gambar 2, rerata skor *posttest speaking skills* pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 87,07, sedangkan kelompok kontrol sebesar 63,96. Perbedaan nilai rerata tersebut ditunjukkan oleh tinggi batang pada masing-masing kelompok dalam grafik. Visualisasi ini memperlihatkan pola hasil yang konsisten dengan data statistik deskriptif dan hasil analisis *ANCOVA* yang telah disajikan pada tabel sebelumnya. Dengan demikian, grafik berfungsi sebagai pelengkap penyajian hasil penelitian tanpa menggantikan informasi yang terdapat pada tabel.

Pembahasan

Perbedaan antara kedua kelompok tidak hanya tampak pada besarnya skor akhir, tetapi juga pada pengalaman belajar yang menyertai pencapaian tersebut. Kelompok yang mengikuti *role-play* mencapai rerata motivasi belajar 90,07 dan *speaking skills* 87,07, sedangkan kelompok kontrol masing-masing berada pada 76,75 dan 63,96. Setelah kemampuan awal dikendalikan melalui *ANCOVA*, faktor kelas tetap menunjukkan pengaruh yang signifikan pada kedua capaian tersebut. Pola ini memberi petunjuk bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar persoalan perbedaan skor setelah pembelajaran, melainkan berkaitan dengan cara mahasiswa mengalami proses belajar bahasa Inggris. Ketika pembelajaran mengharuskan mahasiswa mengambil peran, merespons mitra bicara, dan mempertahankan percakapan, bahasa berpindah dari sesuatu yang dipelajari menjadi sesuatu yang digunakan untuk menyelesaikan tindakan komunikasi.

Perubahan karakter pengalaman tersebut membantu menjelaskan mengapa *role-play* dapat menghasilkan ruang belajar yang berbeda dari aktivitas yang hanya berorientasi pada latihan kebahasaan. Mahasiswa tidak cukup mengingat kosakata atau menyusun kalimat secara benar, sebab setiap peran membawa tuntutan untuk memilih ungkapan yang sesuai dengan situasi dan respons lawan bicara. Ada kebutuhan komunikatif yang membuat penggunaan bahasa memiliki tujuan langsung, sehingga mahasiswa terdorong untuk memperhatikan bukan hanya apa yang ingin disampaikan, tetapi juga bagaimana menyampaikannya dalam konteks interaksi. Dalam situasi seperti ini, partisipasi menjadi bagian dari tugas itu sendiri, bukan aktivitas tambahan yang bergantung sepenuhnya pada kemauan mahasiswa. Pemaknaan tersebut beririsan dengan temuan Ahmada dan Munawaroh (2022), Sarifudin dan Setyawan (2025), serta Siska et al. (2025), sedangkan Faruk dan Mahmud (2026) memberikan landasan



yang relevan melalui penekanan *Communicative Language Teaching* pada interaksi sebagai bagian dari pembelajaran bahasa.

Dari sisi perkembangan kemampuan lisan, keunggulan kelompok *role-play* dapat dipahami melalui kesempatan untuk menggabungkan beberapa komponen *speaking* dalam satu pengalaman komunikasi. Kosakata, *pronunciation*, *grammar*, *fluency*, dan kemampuan memahami lawan bicara tidak muncul sebagai latihan yang berdiri sendiri ketika mahasiswa menjalankan sebuah skenario; seluruhnya bekerja secara bersamaan ketika mahasiswa harus menghasilkan respons. Pengulangan aktivitas semacam ini juga memungkinkan mahasiswa berhadapan dengan kebutuhan untuk berbicara tanpa selalu bergantung pada jawaban yang telah disiapkan. Seiring pengalaman bertambah, respons dapat menjadi lebih spontan karena mahasiswa terbiasa mengambil keputusan bahasa dalam situasi yang berubah. Hasil tersebut selaras dengan Ahmada dan Munawaroh (2022), Sarifudin dan Setyawan (2025), Sumitro dan Rizqi (2024), serta Nouri dan Zarfsaz (2024), yang sama-sama memperlihatkan kontribusi *role-play* terhadap perkembangan performa berbicara.

Menariknya, proses tersebut berlangsung bersamaan dengan perubahan pada sisi afektif mahasiswa. Berbicara melalui karakter atau skenario tertentu dapat menciptakan semacam ruang psikologis antara diri mahasiswa dan tindakan komunikasi yang sedang dilakukan. Kesalahan yang muncul selama pemeranan tidak selalu dipersepsikan sebagai cerminan langsung ketidakmampuan pribadi karena mahasiswa sedang menjalankan sebuah peran. Jarak semacam itu dapat membuat mahasiswa lebih leluasa mencoba ungkapan, memperbaiki respons, atau berbicara meskipun belum sepenuhnya yakin terhadap ketepatan bahasa yang digunakan. Penjelasan ini relevan dengan Ali dan Anwar (2021), Khasbani dan Seli (2021), Dewi (2024), Asnishalina (2025), serta Maulida et al. (2025), yang menempatkan kepercayaan diri dan kecemasan sebagai aspek yang berhubungan dengan pengalaman belajar bahasa Inggris dalam konteks *English as a Foreign Language (EFL)*.

Hubungan antara motivasi dan kemampuan berbicara dalam temuan ini juga lebih tepat dipahami sebagai proses yang saling menguatkan daripada sebagai dua capaian yang sepenuhnya terpisah. Mahasiswa yang merasa terdorong untuk mengikuti aktivitas akan lebih sering mengambil kesempatan berbicara, sementara keberhasilan menyelesaikan percakapan dapat memberikan pengalaman positif yang membuat aktivitas berikutnya terasa lebih mungkin untuk dijalani. Dengan kata lain, keterlibatan dapat membuka kesempatan latihan, sedangkan pengalaman latihan yang berhasil dapat memperkuat kemauan untuk terlibat kembali. Siklus tersebut membantu menjelaskan mengapa peningkatan motivasi belajar muncul bersamaan dengan perkembangan *speaking skills* pada kelompok yang memperoleh *role-play*. Pemaknaan ini sejalan dengan Ahmada dan Munawaroh (2022), Sarifudin dan Setyawan (2025), serta Siska et al. (2025), yang mengaitkan pengalaman komunikatif dan keterlibatan mahasiswa dengan perkembangan kemampuan berbicara.

Dalam pembelajaran *EFL*, temuan tersebut sekaligus mengingatkan bahwa kesempatan berbicara perlu disertai kondisi yang memungkinkan mahasiswa merasa cukup aman untuk mencoba. Interaksi yang lebih sering belum otomatis menghapus keraguan, kecemasan, ataupun kekhawatiran melakukan kesalahan; faktor-faktor tersebut tetap dapat menentukan apakah mahasiswa benar-benar menggunakan kesempatan yang tersedia. Karena itu, nilai *role-play* tidak semata-mata terletak pada frekuensi mahasiswa berbicara, tetapi pada kemampuannya membentuk situasi yang memberi konteks, tujuan, dan struktur bagi interaksi. Cara pandang ini sejalan dengan Faruk dan Mahmud (2026) yang menekankan interaksi dalam pembelajaran komunikatif dan Dewi (2024) yang membahas perubahan karakter lingkungan



pembelajaran bahasa Inggris. Pada saat yang sama, perhatian terhadap kondisi psikologis tetap diperlukan karena persoalan kepercayaan diri dan kecemasan tidak dapat diasumsikan hilang hanya karena mahasiswa mendapatkan lebih banyak kesempatan berbicara, sebagaimana ditekankan oleh Ali dan Anwar (2021), Khasbani dan Seli (2021), Asnishalina (2025), serta Maulida et al. (2025).

Jika keseluruhan temuan dibaca sebagai satu rangkaian, kekuatan *role-play* tampaknya terletak pada kemampuannya mempertemukan tiga pengalaman yang biasanya mudah dipisahkan dalam pembelajaran bahasa: penggunaan bahasa, interaksi dengan orang lain, dan kesiapan afektif untuk terlibat. Mahasiswa tidak hanya diberi kesempatan menghasilkan ujaran, tetapi ditempatkan dalam situasi yang membuat ujaran tersebut memiliki fungsi dan arah. Konteks pemeranan memberi alasan bagi mahasiswa untuk berbicara, sementara interaksi yang berlangsung menyediakan pengalaman langsung untuk menyesuaikan bahasa, merespons, dan memperbaiki penggunaan bahasa dalam prosesnya. Dari sinilah peningkatan *speaking skills* dan motivasi belajar dapat dipahami sebagai dua perubahan yang berjalan beriringan, bukan sebagai hasil yang kebetulan muncul pada waktu yang sama. Dalam konteks Universitas Muhammadiyah Bone, temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang memberi mahasiswa kesempatan untuk mengalami komunikasi secara langsung dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif sekaligus mendukung perkembangan kompetensi lisan dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Role-play dalam pembelajaran bahasa Inggris pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bone tidak hanya berkaitan dengan pencapaian kemampuan berbicara, tetapi juga dengan kesiapan mahasiswa untuk terlibat dalam proses belajar. Pengaruh yang ditemukan pada motivasi belajar dan *speaking skills* menunjukkan bahwa pengalaman komunikasi yang dibangun melalui pemeranan dapat mempertemukan perkembangan kompetensi bahasa dengan keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan menempatkan mahasiswa sebagai pelaku interaksi, pembelajaran memperoleh ruang yang lebih kontekstual untuk melatih penggunaan bahasa sekaligus membangun keberanian dan partisipasi. Temuan ini memberi makna bahwa keberhasilan pembelajaran *speaking* dapat dipandang bukan hanya dari kemampuan menghasilkan bahasa, tetapi juga dari sejauh mana mahasiswa terdorong untuk menggunakannya.

Implikasinya, dosen dapat mempertimbangkan *role-play* sebagai bagian dari rancangan pembelajaran yang memberikan pengalaman komunikasi langsung, terutama pada perkuliahan yang menuntut interaksi lisan. Penerapannya dapat diarahkan secara kontekstual agar skenario yang dimainkan tetap berkaitan dengan kebutuhan komunikasi mahasiswa dan memberi ruang bagi keterlibatan yang bermakna. Karena penelitian ini hanya dilakukan pada satu program studi dan satu perguruan tinggi, temuan tersebut belum cukup untuk menggambarkan efektivitas teknik ini pada konteks yang lebih luas. Kajian berikutnya dapat memperluas karakteristik peserta dan institusi, melibatkan jenjang pendidikan yang berbeda, serta menguji perpaduan *role-play* dengan media digital atau teknologi berbasis *artificial intelligence* sehingga pengaruhnya terhadap perkembangan kemampuan bahasa dan aspek afektif dapat dipahami secara lebih mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmada, A., & Munawaroh, L. (2022). The use of role play method to improve speaking skills. *Darussalam English Journal*, 2(1), 55–82. <https://doi.org/10.30739/dej.v2i1.1506>
- Ali, B. J., & Anwar, G. (2021). Vocabulary learning strategies and foreign language acquisition at private schools. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 6(3), 163–173. <https://doi.org/10.22161/ijels.63.24>
- Asnishalina, E. (2025). Analisis faktor kepercayaan diri berbicara bahasa Inggris pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris. *JIMMI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*, 2(2), 146–161. <https://doi.org/10.71153/jimmi.v2i2.258>
- Chen, A., Jia, J., Li, Y., & Fu, L. (2025). Investigating the effect of role-play activity with GenAI agent on EFL students' speaking performance. *Journal of Educational Computing Research*, 63(1), 99–125. <https://doi.org/10.1177/07356331241299058>
- Dewi, D. S. (2024). Pemanfaatan media sosial dalam transformasi digital pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL) bagi generasi Z. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 98–107. <https://conference.ut.ac.id/index.php/ting/article/view/5085>
- Dwiyanti, A., & Lolita, Y. (2023). The effectiveness of role play in improving speaking skill of EFL students. *Prosodi*, 17(2), 138–148. <https://doi.org/10.21107/prosodi.v17i2.17064>
- Esmianti, F., Puspita, Y., & Andini, I. F. (2025). The meningkatkan English speaking skills melalui metode role play pada mahasiswa DIII Keperawatan Curup Poltekkes Kemenkes Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(3), 268–280. <http://www.ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/jpm/article/view/1209>
- Faruk, A., & Mahmud, M. (2026). Analisis efektivitas pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT) dalam meningkatkan kemampuan *speaking* di perguruan tinggi. *JELEALR: Journal of English Language Education and Applied Linguistics Research*, 1(1), 14–19. <https://ejournal.publish-pusatpublikasiilmiah.com/index.php/jelealr/article/view/13>
- Gurusinga, M. F., Bukit, H. W., & Mutia, M. (2026). Effect of role-play on students' speaking skills in English instruction: Effect of role-play on students' speaking skills in English instruction. *Jurnal Inovasi Kesehatan Masyarakat*, 7(1), 32–39. <https://doi.org/10.36656/jikm.v7i1.3059>
- Kasmairi, Danim, S., Kristiawan, M., Zahrida, S., Sufiyandi, S., & Maharrani, D. (2023). Improving English students' speaking skills through an action learning strategy. *English Review: Journal of English Education*, 11(1), 134–152. <https://doi.org/10.25134/erjee.v11i1.7232>
- Katamba, C. V., & Grace, R. M. (2023). Role-playing improves speaking proficiency skills. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 8(2), 244–268. <https://jurnal.unai.edu/index.php/acuity/article/view/3153>
- Khasbani, I., & Seli, F. Y. (2021). The impact of role-play on students' speaking performance. *Journal of Linguistics and Language Teaching*, 7(2), 1–15. <https://ejournal.uinfasbengkulu.ac.id/index.php/linguists/article/view/4168/0>
- Laia, R. H. (2024). Improving student's speaking skill by using *Communicative Language Teaching* (CLT) method at tenth grade of SMA Negeri 1 Lahusa. *Research on English Language Education*, 6(1), 35–48. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4130257>



- Ly, C. K. (2024). Applying role-play technique on improving EFL students' language learning: A case study at a Vietnamese university. *Journal of Knowledge Learning and Science Technology*, 3(4), 1–10. <https://doi.org/10.60087/jklst.v3.n4.p1>
- Maulida, A. Z., Khotib, R. R., & Rahmatul'Izza, J. N. (2025). Aspek yang mempengaruhi kecemasan berbicara bahasa Inggris pada mahasiswa baru. *Warta Dharmawangsa*, 19(3), 1181–1188. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/6734>
- Nouri, Z., & Zarfsaz, E. (2024). *Effects of using role-play on Iranian female EFL high school students' speaking performance, anxiety and motivation*. <https://www.sid.ir/paper/1155971/en>
- Puspitasari, H., Maharani, R. F., Setyawan, W. H., & Primasari, Y. (2022). Android-based mobile application for vocabulary learning. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(3). <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.40661>
- Riswanto, Anita, Kasmairi, & Imelda, A. (2022). The effect of the Shaw online channel of students' speaking ability. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 7(1), 202–214. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/joall/article/view/20042/9576>
- Sarifudin, S., & Setyawan, W. H. (2025). The effect of using role-play method in improving speaking skills of basic level students at central course. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 29–35. <https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.5190>
- Sarifudin, & Setyawan, W. H. (2025). The effect of using role-play method in improving speaking skills of basic level students at central course. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 29–35. <https://doi.org/10.37478/jpm.v6i1.5190>
- Siska, S., Yelliza, Y., & Ikhsan, M. K. (2025). Role-play technique berbasis konteks *hospitality* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris mahasiswa perhotelan. *MAJAMAS: Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 30–38. <https://ejournal.unim.ac.id/index.php/majamas/article/view/4556>
- Sumitro, E. A., & Rizqi, H. (2024). Kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa sekolah menengah atas: Studi eksperimen metode pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 768–776. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1689>