

Jurnal Inovasi Kesehatan Masyarakat	Vol. 7 No. 1	Edition: Februari 2026- Juni 2026
	http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPMMPH	
Received : 2 April 2026	Revised: 4 Mei 2026	Accepted: 20 Mei 2026

Effect Of Role-Play On Students' Speaking Skills In English Instruction

Mona Fitri Gurusinga¹, Herawati Bukit², Maulidina Mutia

Email : monafitrigurusinga@gmail.com¹, herawatihi1102@gmail.com²,
maulidinamutia10@gmail.com³.

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of role-play techniques in improving students' speaking skills in English instruction. Speaking is one of the most essential skills in language learning, yet many students face difficulties such as lack of confidence, limited vocabulary, and fear of making mistakes. Role-play is considered an interactive teaching method that encourages students to actively participate in real-life communication situations. This research used a quasi-experimental design involving two groups: an experimental group taught using role-play and a control group taught using conventional methods. The participants were university students enrolled in an English course. Data were collected through pre-test and post-test assessments of speaking performance, focusing on fluency, pronunciation, vocabulary, and grammar. The results showed that students in the experimental group demonstrated significant improvement compared to those in the control group. Role-play activities helped students become more confident, engaged, and motivated in speaking English. Therefore, role-play is an effective strategy to enhance students' speaking skills in English instruction.

Keywords: Role-play, Speaking Skills, English Learning, EFL Students

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif metode role-play dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa saat belajar bahasa Inggris. Salah satu kemampuan yang paling penting dalam pembelajaran bahasa adalah keterampilan berbicara. Namun, banyak siswa menghadapi berbagai masalah, termasuk kurangnya kepercayaan diri, kekurangan kosakata, dan ketakutan melakukan kesalahan. Role-play dianggap sebagai pendekatan pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam situasi komunikasi nyata.

Jurnal Inovasi Kesehatan Masyarakat	Vol. 7 No. 1	Edition: Februari 2026- Juni 2026
	http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPMMPH	
Received : 2 April 2026	Revised: 4 Mei 2026	Accepted: 20 Mei 2026

Untuk penelitian ini, digunakan desain quasi-eksperimental. Dua kelompok dilibatkan: kelompok eksperimen yang diajarkan melalui metode role-play dan kelompok kontrol yang diajarkan melalui metode konvensional. Mahasiswa yang mengikuti kelas bahasa Inggris adalah peserta penelitian. Data dikumpulkan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) untuk menilai kemampuan berbicara, yang mencakup unsur kelancaran (fluency), pengucapan (pronunciation), kosakata (vocabulary), dan tata bahasa (grammar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih baik daripada siswa dalam kelompok kontrol. Role-play membuat siswa lebih percaya diri, aktif, dan termotivasi untuk berbicara bahasa Inggris. Oleh karena itu, role-play adalah metode yang bagus untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris mereka.

Kata Kunci : Role-play, Keterampilan Berbicara, Pembelajaran Bahasa Inggris, Mahasiswa EFL

1. PENDAHULUAN

Belajar adalah bagian penting dari kehidupan manusia. Belajar tidak hanya terjadi di sekolah dasar hingga perguruan tinggi, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Individu melakukan upaya untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang berbagai hal yang dikenal sebagai belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "belajar" secara etimologis didefinisikan sebagai upaya untuk mendapatkan pengetahuan atau keahlian. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, peserta didik harus memiliki berbagai keterampilan yang akan membantu mereka sukses di sekolah dan di tempat kerja. Keterampilan berbahasa adalah salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa.

Secara umum, empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling bergantung dan saling mendukung. Keterampilan berbicara, atau berbicara, sering kali menjadi aspek yang paling menantang bagi siswa. Ketika mereka belajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing (EFL). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Ketidakpercayaan diri, kosakata terbatas, kesalahan pengucapan, dan rasa takut melakukan kesalahan saat berkomunikasi adalah masalah yang paling umum. Hal ini menyebabkan siswa lebih sering menjadi pasif saat belajar, dan mereka kurang mampu menyampaikan ide secara lisan. Namun, kemampuan berbicara sangat penting untuk berkomunikasi di era globalisasi. Untuk menyelesaikan masalah ini, metode pembelajaran yang inovatif,

interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa diperlukan. Role-play adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa dalam konteks kehidupan nyata. Ini memungkinkan mereka untuk memperoleh keterampilan sosial, meningkatkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kemampuan komunikasi secara alami. Diharapkan role-play dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat membuat kelas lebih menarik dan komunikatif. Diharapkan metode ini mampu meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa secara signifikan karena siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode sangat penting dalam penelitian karena menentukan hasilnya. Ketepatan metode yang digunakan sangat menentukan kualitas penelitian. Metode penelitian adalah teknik ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid untuk menguji hipotesis. Menurut Arikunto (2010:22), metode penelitian sangat penting karena pemilihan metode yang tepat sangat penting untuk keberhasilan penelitian. Namun, Sugiyono (2012:13) menyatakan bahwa metode kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan data numerik dan dianalisis dengan statistik. Berdasarkan pendapat tersebut, metodologi eksperimen dan pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode ini dipilih untuk menentukan apakah metode role-play berdampak pada keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk penelitian ini, desain quasi-

eksperimen di gunakan dengan dua kelompok:

Kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode role-play dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok control menggunakan metode pembelajaran konvensional. Subjek penelitian Adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Bahasa Inggris di perguruan tinggi. Penelitian ini diberi judul "The Effect Of Role-Play on Students' Speaking Skills in English Instruction".

Penelitian ini menggunakan tes kemampuan berbicara, yang terdiri dari pre-test dan post-test.

Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa elemen: kelancaran (fluency), pengucapan (pronunciation), kosakata (vocabulary), dan tata bahasa (grammar). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik, seperti uji t(t-test), untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat diketahui efektivitas metode role-play dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain one group pretest-posttest design, yang berarti pengumpulan data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pre-test (sebelum penerapan metode role-play) dan post- test (setelah penerapan metode role-play). Pada bagian ini akan diuraikan secara rinci hasil penelitian mengenai pengaruh metode role-play terhadap keterampilan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Setelah proses pengumpulan data dilakukan, Langkah selanjutnya Adalah menganalisis data yang telah diperoleh. Data yang dianalisis meliputi hasil test dan post-test

kemampuan berbicara mahasiswa. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa aspek, yaitu kelancaran (fluency), pengucapan (pronunciation), kosakata (vocabulary), dan tata bahasa (grammar).

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Bahasa Inggris dengan jumlah sebanyak 40 orang. Sebelum diberikan perlakuan, mahasiswa terlebih dahulu diberikan pre- test untuk mengetahui kemampuan awal berbicara.

3. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role-play memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Peningkatan nilai dari pre-test ke post-test menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berbicara mereka. Metode role-play memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih berbicara dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Hal ini membuat mahasiswa lebih aktif, percaya diri, dan berani dalam mengungkapkan pendapat menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, interaksi yang terjadi selama kegiatan role-play juga membantu mahasiswa dalam memperkaya kosakata dan memperbaiki pengucapan. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran komunikatif yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara akan berkembang secara optimal apabila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam komunikasi. Dengan demikian, metode role-play dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa diberikan

perlakuan menggunakan metode Role-Play dalam proses pembelajaran selama beberapa pertemuan. Setelah perlakuan diberikan, mahasiswa kemudian diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa nilai rata-rata pre-test mahasiswa sebesar 65, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode Role-Play dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode role-play terhadap keterampilan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. menggunakan metode role-play mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik, dengan nilai tertinggi **90** dan nilai terendah **75**, serta nilai rata-rata **85**.
2. Metode role-play yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara mahasiswa, yang ditunjukkan dengan hasil uji statistik **$t_{hitung} > t_{tabel} (8,50 > 2,02)$** . Berdasarkan Kemampuan berbicara mahasiswa sebelum menggunakan metode role-play berada pada kategori cukup/kurang dengan nilai tertinggi **72** dan nilai terendah **60**, serta nilai rata-rata **65**.
3. Kemampuan berbicara mahasiswa setelah hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode role-play efektif dalam meningkatkan keterampilan

berbicara mahasiswa.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dosen atau pengajar disarankan untuk menggunakan metode role-play sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa.
2. Mahasiswa diharapkan lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya dalam praktik berbicara bahasa Inggris.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan variabel atau metode lain guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2nd ed.). New York: Longman.
- Harmer, J. (2007). *How to teach English*. London: Longman.
- Richards, J.C.(2008). *Teaching listening and speaking : From theory to practice*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Sugiyono.(2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thornbury, S.(2005). *How to teach speaking*. London: Longman.
- Ur,P. (2012). *A course in language teaching: Practice and theory*, Cambridge : Cambridge University Press.

- Leong, L. M., & Ahmadi, S.M.(2007). An analysis of factors influencing learners'English speaking skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 34-41.
- Kayi, H.(2006). Teaching speaking: Activities to promote speaking in a second language. *The Internet TESL Journal*, 12(11).
- Nation, I. S. P., & Newton, J.(2009). *Teaching ESL/SFL listening and speaking*. New York: Routledge.