Volume 5, Edisi 2, November 2025, Pages. 90–101

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

https://doi.org/10.19166/jtp.v5i2.11591

# Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dan Motivasi Belajar Karyawan Menggunakan *Filmed Role Play* Melalui Youtube di Ati *Business Group* Jakarta

***Herawati*[a], *Rijanto Purbojo* [b]**

[a]*Abdi Teknologi Informasi Business Group, Indonesia*

[b]*Universitas Pelita Harapan, Indonesia*

*Corresponding author e-mail: heraoc2000@gmail.com

ARTICLE INFO

DOI: 10.19166/jtp.v5i2.11591

*Article history:*
Received:
14 July 2026
Accepted:
21 October 2026
Available online:
05 November 2026

*Keywords:*
*English Speaking Skills,*
*Learning Motivation,*
*Learning Collaboration*

*A B S T R A C T*

*This study is intended to see how the application of instructional media filmed of Youtube through role play activities is used to improve English speaking skills, motivation to learn and collaborative learning of employees at the ATI Business Group Jakarta. Mixed design methods (qualitative and quantitative methods) are applied. In this study, the measurement of English-speaking skills is using multiple choice test, oral test and a speaking role play filmed video observation, motivation to learn using questionnaires and collaborative processes known from the learning process filmed role play from beginning to end. The study found an increase in the English-speaking skill 7.28 point and learning motivation 4.5 point. Filmed role play techniques can make respondents interact with each other resulting in more intensive respondents collaborating to improve the collaboration of respondents in the learning process. The use of technology (smartphones, video recording and Youtube) provides an opportunity to explore the potential within themselves and help to find a way out to solve the problems that can be represented in the working world.*

## PENDAHULUAN

Dewasa ini Perusahaan dihadapkan pada persaingan bisnis global menuntut setiap elemen organisasi mengembangkan kemampuan diri siap berkiprah dalam profesionalisme kerja maksimal. ATI *Business Group* Jakarta merupakan Perusahaan di Indonesia berpusat pada produktivitas dan teknologi bidang travel dan aviasi bekerja sama dengan Australia dan Amerika, dalam berkomunikasi digunakan Bahasa Inggris juga salah satu program Perusahaan tahun mendatang "*english day*" akan diberlakukan bagi karyawan maka sangat penting artinya penguasaan Bahasa Inggris. Togimin dan Jaafar (2020) mengatakan Bahasa Inggris digunakan secara luas untuk berkomunikasi *(second language)*. Karyawan sebagian besar berlatar belakang pendidikan beragam dan berusia produktif, diperlukan terobosan pembelajaran sesuai kondisi karyawan. Togimin dan Jaafar (2020) mengungkapkan ketika memberi pembelajaran kepada pembelajar usia produktif, kita harus memahami fakta tentang situasi kemampuan beragam, harapan, tingkat motivasi, pengetahuan juga gaya belajar berbeda-beda. Salah satu cara yang diterapkan dengan memanfaatkan teknologi penggunaan *filmed role play* melalui Youtube untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris. Seperti hasil penelitian Muzdalifah *et al.* (2026) menerapkan teknologi sebagai alat pembelajaran membantu siswa dan guru mencapai hasil belajar efisien dan lebih maksimal. Pembelajaran ini juga dilakukan mendukung program *Divisi Development and Learning* ATI *Business Group* (2014) tentang upaya pengembangan dan pembelajaran Bahasa Inggris jangka panjang menunjang profesionalisme kerja karyawan meningkat. Terampil berbicara Bahasa Inggris merupakan kemampuan yang diperlukan seperti *meeting* dengan klien, berdiskusi melalui *teleconference* untuk *updated* SOP kerja, berbicara melalui telepon, percakapan melalui *chatting*/ketika kegiatan *refresh training*. Dari observasi dan wawancara peneliti pada bulan Desember 2015, diketahui sebagian besar karyawan kurang memiliki motivasi berbicara Bahasa Inggris, mereka cenderung lebih suka bertanya kepada teman dengan berbahasa Indonesia, malu dan tidak percaya diri karena terbebani tidak terlalu menguasai Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Amril pada 26 November 2015 Pimpinan Divisi *Learning and Development* ATI *Business Group*, karyawan kurang termotivasi berbicara Bahasa Inggris karena takut salah berbicara sehingga cenderung pasif dan hanya beberapa orang saja aktif berbicara. Dengan demikian *Leader Divisi* harus memberikan penjelasan ulang tentang materi pekerjaan setelah *meeting* selesai, hal ini membuat pekerjaan tidak efektif dan efisien. Bertolak dari keadaan itu, maka diperlukan langkah kongkrit berupa aktivitas *learning* menarik, bervariasi namun *meaningful* mendukung pembelajaran karyawan dalam praktek nyata tepat sasaran sesuai *goal* dengan suasana menyenangkan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Role Play*

*Role play* merupakan teknik pembelajaran melibatkan satu atau lebih anggota sesuai tujuan tertentu. *Role play* dilakukan dengan memerankan tokoh tertentu dilakukan satu orang, berpasangan/kelompok. Menurut Panjaitan (2022) keunggulan *role play* memberikan situasi menarik pembelajaran, memicu berekspresi aktif kreatif, mendorong bebas berargumen, melatih mandiri dan bertanggung jawab, praktek di lapangan untuk meningkatkan pembelajaran bahasa. Djumingin (2011) memaparkan kelemahan *role play* untuk beberapa topik bahasan tertentu terkadang sulit diterapkan, guru sebagai fasilisator harus benar-benar menguasai setiap langkah secara menyeluruh, membutuhkan waktu lebih lama agar hasil pembelajaran lebih maksimal.

Silberman (2007) mengungkapkan prosedur teknis *role play* adalah guru mempersiapkan belajar bermain peran, belajar mempraktekkan sesuai skenario, guru menyiapkan situasi dan

kondisi, siswa belajar *role play,* dilakukan diskusi, melalui *feedback* dan interaksi satu dengan yang lain siswa dapat mandiri menyelesaikan masalah yang dihadapi. Langkah-langkah pelaksanaan *role play* dirangkum diawali guru mempersiapkan skenario, mempersiapkan siswa, memberikan penjelasan skenario dan menempatkan peran, *role play* dilaksanakan, dilakukan *feedback* dan evaluasi.

Penggunaan Rekam Video dengan *Smartphone* dan Media Jejaring Sosial dalam Pembelajaran Menurut Saed *et al.* (2021) sosial media merupakan berbagai layanan *mobile* berbasis internet memungkinkan pengguna berpartisipasi dalam pertukaran informasi, saling berkontribusi konten secara luas diluar/dalam komunitas *online.* Sosial media Youtube telah menjadi kebutuhan sehari-hari, menghubungkan interaksi komunikasi dan arus informasi tanpa batasan ruang dan waktu. *Role play* direkam menggunakan *smartphone* memanfaatkan Youtube, karyawan dapat merasakan esensi belajar sesungguhnya memberikan kontribusi belajar interaktif dengan *feedback* cepat. Menurut Panjaitan (2022) benefit penerapan multimedia/video menciptakan pembelajaran *student centered*, menumbuhkan kemampuan mandiri, menciptakan suasana belajar dengan *feedback* cepat, memicu pembelajar percaya diri menghadapi permasalahan. Banyak manfaat penerapan rekam video melalui *smartphone* yaitu pembelajar dapat mengalami pengalaman dengan tingkat pemahaman lebih optimal artinya pembelajar dapat lebih termotivasi belajar menggali ilmu pengetahuan bermakna.

**Kemampuan Berbicara**

Menurut Ahmada dan Munawaroh (2022) berbicara adalah keinginan individu menyampaikan ide dan keinginan untuk menyelesaikan permasalahan, menjalin persahabatan sehingga terjalin komunikasi. Kemampuan berbicara merupakan banyaknya kata-kata diucapkan seseorang kepada orang lain dan telah umum dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Thornbury, 2005). Dari pandangan di atas kemampuan berbicara ialah kemampuan seseorang mengungkapkan keinginan antara pembicara dengan lawan bicara sehinggga terjadi komunikasi dan orang memahami apa yang ingin kita sampaikan.

**Pembelajaran Pada *Adult Learning***

Pembelajaran anak sekolah tentunya berbeda dengan pembelajaran *adult learning.* Menurut Saed *et al*. (2021) prinsip dasar pembelajar dewasa sebelum mempelajari sesuatu perlu mengetahui manfaat yang diperoleh, bertanggung jawab, mandiri, pengalaman nyata sangat penting, siap mempelajari hal-hal perlu diketahui, mampu mengarahkan diri belajar teratur dan terarah, motivasi belajar lebih besar perannya: harga diri, tanggung jawab lebih besar, kekuatan dan pencapaian. Diketahui prinsip *adult learner* meliputi menginginkan menjadi diri sendiri, bertanggung jawab, mampu menyelesaikan masalahnya.

**Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan komponen penting menumbuhkan semangat belajar. Seperti dinyatakan Yuniar *et al*. (2026) motivasi merupakan hal muncul dari dalam diri ketika membuat pilihan (1) tujuan untuk mengejar, dan (2) sebesar apa usaha yang dilakukan mencapai tujuan. Motivasi belajar ialah adanya dorongan dalam diri tergerak mengeksplor kemampuan diri berubah lebih baik dari sebelumnya dengan cara menambah ilmu pengetahuan. Monks (2001, 89) menjelaskan ada 2 faktor yang mempengaruhi motivasi belajar: faktor internal (hal dari dalam diri), faktor eksternal (hal yang muncul dari luar diri). Maslow dalam Yuniar *et al*. (2026) mengidentifikasi motivasi terbaik dalam proses belajar ketika siswa berusaha mengaktualisasikan diri dan ketika terealisasi dengan baik maka peta kognitifnya menjadi semakin lebar sehingga terjadi kemajuan perkembangan diri maupun kemampuan berpikirnya. *Role play* menciptakan suasana pembelajaran Bahasa Inggris menarik dan menyenangkan dikarenakan ada unsur permainan *(game)* dengan memerankan

tokoh tertentu sesesuai skenario, maka dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik belajar Bahasa Inggris.

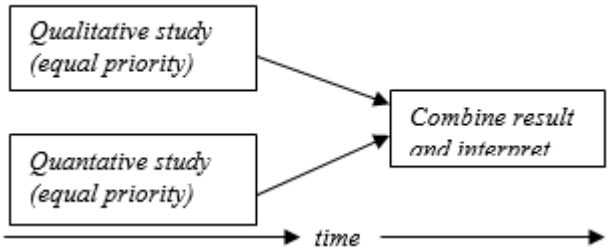
**Pembelajaran Kolaboratif**

Pembelajaran kolaboratif ialah proses belajar kelompok saling mendukung satu sama lain, bukan secara perseorangan (Jiao *et al*., 2026). Belajar kolaboratif merupakan cara belajar bersama-sama mencari jalan keluar menyelesaikan masalah lebih efektif, efisien. Menurut Jiao *et al.* (2026) manfaat belajar kolaboratif menumbuhkan rasa tanggung jawab, mendorong komitmen saling menolong, membutuhkan, saling mengkoreksi. Banyak hal positif belajar kolaboratif yaitu memupuk interaksi sosial sesama rekan, saling membutuhkan dan mendukung satu sama lain

## METODE

***Desain Penelitian***

Penelitian ini menggunakan *mixed method design* terdiri atas metode kuantitatif dan kualitatif. Rizal dan Zamsiswaya (2026) menyatakan *mixed method research* merupakan penelitian dalam studi pelaksanaannya mengkombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Jenis *mixed method design* yang digunakan *triangulation design*, artinya pengumpulan data kuantitatif, kualitatif dan hasil yang didapat dibahas bersamaan sekaligus.




**Gambar 1. Desain Penelitian**
Sumber: Fraenkel dan Wallen (2008)

Metode quantitatif yang digunakan metode eksperimen yaitu *one-group before-after (pretest-posttest) design*. Dilakukan pengukuran dan pengamatan sebelum dan setelah diberikan suatu perlakuan.

| O1 | X | O2 |
|---|---|---|
| *Pretest* | *Treatment* | *Posttest* |

**Gambar 2. Metode *One Group Pretest-Posttest***
Sumber: Fraenkel dan Wallen (2008)

Keterangan :
01 = *pre-test* pada kelompok eksperimen
02 = *post-test* pada kelompok eksperimen
X = perlakuan dengan teknik *filmed role play* yang menggunakan media sosial

***Tempat dan Subyek Penelitian***

Subyek penelitian ini adalah karyawan Abdi Teknologi Informasi *Business Group* Jakarta Pusat, *Analist* Data Divisi *Load Department* berjumlah 14 orang.

### *Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, tes berbicara Bahasa Inggris, observasi video *role play* dan wawancara. Kuesioner diberikan sebelum dan setelah *role play* berlangsung. Tes berbicara Bahasa Inggris dilakukan tes *oral speaking,* tes *speaking skills* soal pilihan berganda sebelum dan setelah *role play*.

Dilakukan penilaian melalui observasi video *role play* melalui video 1 dan video 2. Dilakukan diskusi kelas, wawancara dilakukan sebelum dan setelah *role play.*

### *Analisis Data*

Analisa data menggunakan uji statistik *nonparametric* karena subjek penelitian kurang dari 25 maka distribusi data tidak normal dan menunjukkan data *ordinal*. Widiana *et al*. (2025) uji statistik *nonparametric* digunakan untuk sampel kecil, berskala *nominal* atau *ordinal*. Data kuesioner menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* mengetahui apakah terdapat peningkatan skor *preetest* dan *posttest* keterampilan berbicara Bahasa Inggris sebelum dan sesudah *role play*. Teknik penghitungan menggunakan program *SPSS for Windows* 17.0. Kuesioner dan observasi dirumuskan dalam bentuk statistik deskriptif untuk melihat motivasi belajar *pretest* dan *posttest,* sedangkan observasi untuk melihat peningkatan video 1 dan video 2. Hasil tes *speaking* dihitung menggunakan uji *Wilcoxon* dalam bentuk deskriptif. Hubungan peningkatan *speaking* dan motivasi belajar dihitung menggunakan Uji *Spearman* dan dirumuskan dalam bentuk deskriptif. Hasil perhitungan diperkuat dengan hasil wawancara dan didukung komentar Youtube. Penerapan proses belajar kolaborasi, komentar, saran dilakukan analisis berdasarkan diskusi kelas, catatan pengalaman dan wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris*

Dari uji *Statistic Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) 0.001 yang berarti $H1_1$ diterima dan $Ho_1$ ditolak maka artinya terdapat perbedaan bermakna antara *pretest* dan *posttest,* dapat diinterpretasikan *filmed role play* yang memanfaatkan Youtube dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris.

### *Statistik Deskriptif Test dan Observasi Berbicara Bahasa Inggris*

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* dan *Posttest Speaking Skills*

| No | Nama | Nilai *Pretest* | Nilai *Posttest* | Peningkatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | MA | 88 | 92 | 4 |
| 2 | LH | 92 | 100 | 8 |
| 3 | MR | 64 | 80 | 16 |
| 4 | NE | 92 | 100 | 8 |
| 5 | SMW | 84 | 88 | 4 |
| 6 | AS | 80 | 88 | 8 |
| 7 | MM | 92 | 100 | 8 |
| 8 | SA | 96 | 100 | 4 |
| 9 | YH | 88 | 92 | 4 |
| 10 | RS | 96 | 100 | 4 |
| 11 | CD | 84 | 88 | 88 |
| 12 | APC | 92 | 96 | 4 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13 | DPN | 96 | 100 | 4 |
| 14 | VD | 88 | 96 | 8 |
| **Rata-rata skor** | | **88** | **94.29** | **6.29** |

Tes *speaking skills* pada *pretest* didapatkan paling banyak skor 92, 3 orang mendapat 96 dan 88, 2 orang mendapat 84, 1 orang mendapat 80 serta 1 orang mendapat skor paling rendah 64. Hasil *posttest* menunjukkan sebagian besar responden mendapat nilai 100, 2 orang mendapat 96 dan 92, 3 orang mendapat 88, 1 orang mendapat skor terendah 80. Terdapat peningkatan sebesar 6.29 *point*.

**Tabel 2.** Hasil *Test Oral Speaking Pretest* dan *Posttest*

| **No** | **Nama** | **Nilai *Pretest*** | **Nilai *Posttest*** | **Point Peningkatan** |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SW | 66.67 | 66.67 | 0.00 |
| 2 | AS | 66.67 | 68.00 | 1.33 |
| 3 | MW | 66.67 | 70.67 | 4.00 |
| 4 | SA | 66.67 | 73.33 | 6.67 |
| 5 | CD | 68.00 | 72.00 | 4.00 |
| 6 | RRA | 58.67 | 72.00 | 13.33 |
| 7 | VD | 60.00 | 64.00 | 4.00 |
| 8 | DP | 62.67 | 70.67 | 8.00 |
| 9 | LH | 53.33 | 65.33 | 12.00 |
| 10 | MA | 57.33 | 62.67 | 5.33 |
| 11 | NE | 64.00 | 73.33 | 9.33 |
| 12 | MR | 57.33 | 66.67 | 9.33 |
| 13 | RS | 52.00 | 57.33 | 5.33 |
| 14 | YH | 55.67 | 72.00 | 17.33 |
| **Rata-rata skor** | | **61.12** | **68.19** | **7.14** |

*Test oral speaking English* pada *pretest* rata-rata responden mendapat nilai tertinggi 68.00 dan terendah 52.00. Pada *posttest* nilai tertinggi 73.33. Secara keseluruhan rata-rata terdapat peningkatan sebesar 7.14 *point*.

Dari *test multichoice*, *test oral speaking* peningkatan tidak terlalu tinggi, hal ini dikarenakan secara keseluruhan responden telah memiliki kemampuan *speaking skills* cukup walau masih perlu banyak belajar lagi. Terjadinya peningkatan dikarenakan dengan latihan praktek berulang-ulang mengakibatkan kemampuan *speaking* responden miliki akan meningkat, responden dapat mengetahui hal-hal menjadi kekurangan dan kesalahan masing-masing. Selain itu responden merupakan pembelajar dewasa (usia produktif). Responden sangat memahami belajar *speaking* melalui *role play* nantinya dapat direalisasikan dalam operasional pekerjaan sehari-sehari dan dapat membantu menyelesaikan masalah berkaitan kemampuan *speaking* yang ditemui. Hal ini didukung Geleta dan Raju (2026) prinsip pembelajar dewasa siap mempelajari hal-hal perlu diketahui masa datang dapat diterapkan efektif dalam kehidupan sehari-hari dan ketika pembelajaran tersebut membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi.

**Tabel 3.** Peningkatan Aspek Keterampilan *Speaking* dari Video *Role Play*

| Kompetensi Berbicara Bahasa Inggris | Rata-rata Skor *Pretest* | Rata-rata Skor *Posttest* | Peningkatan |
|---|---|---|---|
| Pronunciation | 66.22 | 71.00 | 4.78 |
| Grammar | 64.80 | 68.60 | 3.80 |
| Vocabulary | 60.00 | 62.40 | 2.40 |
| Fluency | 54.80 | 64.20 | 9.40 |
| Comprehension | 59.60 | 74.80 | 15.20 |
| **Total** | **61.08** | **68.20** | **7.12** |

Tabel 4.4 menunjukkan peningkatan kompetensi tertinggi *comprehension* 15.20, *fluency* 9.40, *pronunciation* 4.78, *grammar* 3.80, peningkatan terendah *vocabulary* 2.40. Peningkatan 7.12 *point* tidak terlalu tinggi, hal ini karena keseluruhan responden telah memiliki kemampuan *speaking skills* cukup biarpun masih perlu ditingkatkan lagi dengan mengeksplor kemampuan yang dimiliki, dengan area bahasa yang kurang dapat tertutupi oleh area bahasa lain yang lebih menonjol, responden yang tidak terlalu menguasai *grammar* namun *pronunciation* dan *fluency* dikuasai sangat baik. Peningkatan yang terjadi disebabkan aktivitas *role play* merupakan teknik memberikan kesempatan melakukan praktek dengan berkreativitas dan mengeksplor kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Rao dan Zakaria (2025) menyebutkan *role play* memacu peningkatan kelancaran lisan Bahasa Inggris. Ladousse (1998, 6) memaparkan *role play* memberi pengalaman belajar menyenangkan dalam situasi berbeda, berbagai kosakata dapat dieksplor sehingga melatih percakapan secara langsung. Hal ini sesuai pernyataan Muzdalifah *et al*. (2026) *fluency*, *comprehension, pronunciation, confidence* merupakan komponen penting harus dikuasai dalam keterampilan berbahasa berbicara (alat komunikasi verbal). Peningkatan paling menonjol *comprehension*, *pronunciation* dan *fluency.* Hal ini didukung komentar dan *feedback* para responden. Komentar Youtube dominan mengenai *comprehension*, *pronunciation* dan *fluency*. Komentar, *feedback* tersebut memberi banyak masukan responden memperbaiki kemampuan berbicara Bahasa Inggris. *Vocabulary* dan *grammar* peningkatan paling rendah. Belajar *vocabulary* tidak bisa hanya belajar dalam waktu tertentu (periode singkat) *vocabulary* seseorang langsung bertambah drastis dan penguasaan *grammar* ketika berbicara Bahasa Inggris praktek dilapangan umumnya tidak terlalu memperhatikan *grammar,* terpenting orang memahami apa yang kita bicarakan.

**Tabel 4.** Hasil Peningkatan *Speaking* Melalui Video *Role Play*

| No | Nama | Nilai Video 1 | Nilai Video 2 | Peningkatan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SW | 61.33 | 65.33 | 4.00 |
| 2 | AS | 59.56 | 63.56 | 4.00 |
| 3 | MW | 60.44 | 68.00 | 7.56 |
| 4 | SA | 56.00 | 65.33 | 9.33 |
| 5 | CD | 59.11 | 64.00 | 4.89 |
| 6 | RRA | 58.67 | 70.22 | 11.56 |
| 7 | VD | 60.00 | 71.11 | 11.11 |
| 8 | DP | 57.33 | 72.00 | 14.67 |
| 9 | LH | 61.33 | 66.67 | 5.33 |
| 10 | MA | 55.56 | 61.78 | 6.22 |
| 11 | NE | 63.56 | 73.78 | 10.22 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | MR | 57.33 | 70.22 | 12.89 |
| 13 | RS | 54.22 | 61.78 | 7.56 |
| 14 | YH | 53.78 | 62.22 | 8.44 |
| **Rata-rata skor** | | **61.12** | **68.19** | **8.41** |

Hasil *test speaking English* pada *pretest* video *role play* diketahui rata-rata responden mendapat nilai tertinggi 63.56 dan pada *posttest* tertinggi mendapat nilai 73.78. Rata-rata keseluruhan terdapat peningkatan 8.41 *poin*t.

Kemampuan berbicara Bahasa Inggris diketahui juga dari video *role play*. Dari tabel 4.5 perbaikan kemampuan berbicara Bahasa Inggris menunjukkan peningkatan dari pemutaran video 2 disebabkan adanya kesempatan melakukan latihan berbicara Bahasa Inggris melalui *role play,* memperbaiki hal yang menjadi kekurangan dan kesalahan dari pemutaran video 1. Karyawan banyak belajar dari video 1 sehingga sebelum melakukan video 2 responden memberi perhatian penuh pada aspek yang menjadi fokus perlu ditingkatkan agar dapat menjadi lebih baik lagi. Melalui pemanfaatan teknologi video maka responden dapat mengevaluasi hal-hal yang menjadi perhatian dalam proses belajar karena dengan video responden tidak hanya mendengar suara tetapi dapat melihat visual keseluruhan sehingga proses belajar lebih efektif, efisien dan menyeluruh. Hal ini didukung Rao dan Zakaria (2025) aktivitas berbicara memberikan peluang melakukan perubahan berdasarkan umpan balik dari teman maupun guru, orang dapat melihat seberapa baik, seberapa sukses maupun masalah bahasa apa yang dialami dan temui ketika praktek berbicara dengan demikian siswa memiliki kesempatan mengaktifkan unsur bahasa yang dimiliki akibatnya dengan proses belajar yang dialami secara bertahap siswa dapat menggunakan kata-kata secara lancar dengan kualitas lebih baik lagi dari sebelumnya. Berikut hasil peningkatan *speaking* secara keseluruhan dapat dilihat dari Tabel 4.6

**Tabel 5.** Hasil Peningkatan *Speaking* Keseluruhan Sebelum dan Setelah *Role Play*

| **No** | **Nama** | **Sebelum *Role Play*** | **Setelah *Role Play*** | **Skor Peningkatan** |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SW | 72.00 | 74.67 | 2.67 |
| 2 | AS | 72.74 | 77.19 | 4.44 |
| 3 | MW | 63.70 | 72.89 | 9.19 |
| 4 | SA | 71.56 | 79.56 | 8.00 |
| 5 | CD | 70.37 | 74.67 | 4.30 |
| 6 | RRA | 65.78 | 76.74 | 10.96 |
| 7 | VD | 70.67 | 78.37 | 7.70 |
| 8 | DP | 72.00 | 80.89 | 8.89 |
| 9 | LH | 67.56 | 74.67 | 7.11 |
| 10 | MA | 69.63 | 74.81 | 5.19 |
| 11 | NE | 70.52 | 78.37 | 7.85 |
| 12 | MR | 68.89 | 77.63 | 8.74 |
| 13 | RS | 67.41 | 73.04 | 5.63 |
| 14 | YH | 65.48 | 76.74 | 11.26 |
| **Rata-rata skor** | | **69.17** | **76.45** | **7.28** |

Berdasarkan hasil tes *multi choice*, *test oral speaking*, video *role play* hasil *speaking* keseluruhan mengalami peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris 7.28 *point*. Hal ini dikarenakan responden sangat memahami pentingnya belajar meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Setelah mendapat *feedback* melalui komentar Youtube dari teman-teman, peneliti dan *expert* serta masukan dari diskusi kelas, keseluruhan responden berusaha melakukan perbaikan dengan cara latihan *role play,* mempersiapkan video 2 agar lebih baik dari video sebelumnya. Hal ini didukung Rao dan Zakaria (2025) aktivitas berbicara memberi peluang untuk melakukan perubahan berdasarkan umpan balik teman maupun guru, semua orang dapat melihat seberapa baik, seberapa sukses maupun masalah bahasa apa yang mereka alami dan temui ketika praktek berbicara dilakukan dengan demikian siswa memiliki kesempatan mengaktifkan unsur bahasa yang dimiliki akibatnya dengan proses belajar yang dialami bertahap siswa dapat menggunakan kata-kata, prase secara lancar dengan kualitas lebih baik lagi dari sabelumnya. Karyawan berusaha mencari cara dan mengeksplor potensi mengenai kemampuan berbicara Bahasa Inggris sesuai *feedback* dan masukan dari para responden lain melalui komentar video Youtube. Hal ini didukung Röhl *et al*. (2025) umpan balik diperlukan dalam proses pembelajaran agar terjadi interaksi antara guru, materi pembelajaran, juga antar peserta didik.

## Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar

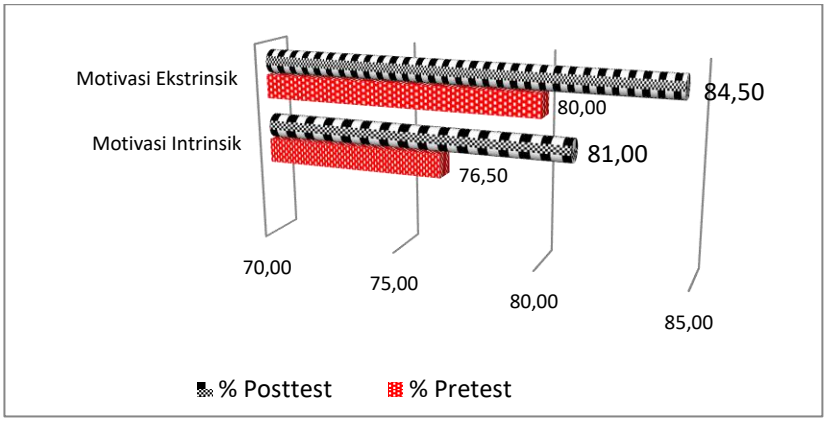
Dari uji *Statistic Wilcoxon Signed Ranks* yang telah dilakukan didapatkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0.014 yang berarti $H1_2$ diterima dan $Ho_2$ ditolak artinya terdapat perbedaan bermakna antara *pretest* dan *posttest* maka dapat diinterpretasikan *filmed role play* yang memanfaatkan Youtube dapat meningkatkan motivasi belajar.

## *Statistik Deskriptif Motivasi Belajar*

**Tabel 6.** Perbandingan Rata-Rata Skor *Pretest* Dan *Posttest* Motivasi Belajar

| **Item Motivasi** | **Rata-rata Skor *Pretest*** | **Rata-rata Skor *Posttest*** | **Nilai Peningkatan** |
|---|---|---|---|
| Motivasi Intrinsik | 76.50 | 81.00 | 4.50 |
| Motivasi Ekstrinsik | 80.00 | 84.50 | 4.50 |
| **Total** | **78.25** | **82.75** | **4.50** |

Motivasi belajar *pretest* total rata-rata 78.25, hasil *posttest* menunjukkan skor total rata-rata 81.00. Dengan demikian peningkatan motivasi intrinsik 4.5 *point* dan peningkatan motivasi ekstrinsik sebesar 4.5 *point*.




**Gambar 3. Peningkatan Motivasi belajar Intrinsik dan Ekstrinsik**

***Motivasi Belajar Intrinsik***

Motivasi belajar intrinsik peningkatannya 4.50 *point*, peningkatan tidak terlalu tinggi karena padatnya aktivitas pekerjaan menyita energi mempengaruhi psikologis seseorang menyebabkan kondisi emosi responden kurang baik sangat mempengaruhi motivasi belajar dalam mempelajari sesuatu hal. Abdullah *et al*. (2026) menyatakan faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar berupa aspek bersifat afektif yaitu labilnya emosi/sikap seseorang juga faktor konsentrasi. Dengan tidak stabilnya keadaan fisiologis sudah kelelahan mengakibatkan konsentrasi responden dalam keadaan kurang baik. Wang *et al*. (2024) mengungkapkan faktor konsentrasi merupakan unsur penting memusatkan kekuatan perhatian penuh pada situasi belajar, keterlibatan mental sangat berpengaruh besar dalam menghadapi keadaan tertentu.

Peningkatan motivasi belajar menunjukkan kenyataan responden menyadari sepenuhnya dari dalam diri melakukan *role play* melalui Youtube menyenangkan dan bermanfaat. Hal ini didukung pengakuan responden melalui wawancara keseluruhan responden mengatakan sangat menikmati *role play* merupakan pengalaman belajar menyenangkan, melatih dan mengeksplor kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Responden sangat antusias melaksanakan *role play* karena ada unsur *game* berupa bermain peran dengan kondisi berbeda-beda sehingga responden merasa tertantang menggali kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Responden dari dalam diri senang dan menyukai *role play* menyajikan kondisi belajar yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya. Hal ini selaras pernyataan Lepper et al 2005) dari diri menikmati *role play* dan rasa senang yang dimilikili responden (motivasi intrinsik) berpengaruh positif meningkatkan pencapaian kompetensi dalam belajar.

***Motivasi Belajar Ekstrinsik***

Peningkatan motivasi belajar ekstrinsik 4.5 *point*. Peningkatan tidak terlalu tinggi karena faktor lingkungan kerja dengan kondisi pekerjaan sangat padat dengan tuntutan tanggung jawab pekerjaan yang diemban sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar responden. Hal ini didukung Narfais *et al.* (2024) keadaan dari luar diri (eksternal) salah satunya faktor lingkungan orang tersebut berada. Kondisi orang tersebut berada sangat mempengaruhi proses belajar dan motivasi belajar. Muzdalifah *et al.* (2026) menambahkan motivasi merupakan terjadinya perubahan energi dalam diri individu sangat besar pengaruhnya ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi mencapai tujuan yang diinginkan. Peningkatan yang terjadi karena responden memahami kemampuan berbicara Bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam proses operasional pekerjaan. Ini artinya responden memiliki pemahaman aktivitas *role play* memiliki manfaat besar mengembangkan diri dalam rangka mendukung dan meningkatkan profesionalisme kerja maksimal. Hal ini seperti diungkapkan Wang *et al*. (2024) motivasi ekstrinsik mengacu melakukan sesuatu karena mengarah pada hasil tertentu.

***Hubungan Peningkatan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar***

Dari uji *Spearman's rho* didapatkan nilai *Sig. (2-tailed)* 0,233, dapat diinterpretasikan terdapat hubungan peningkatan *speaking* dan motivasi belajar walau hubungannya lemah, dikatakan *filmed role play* melalui Youtube dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan motivasi belajar dan hubungannya lemah dikarenakan peningkatan *speaking* lebih besar daripada peningkatan motivasi belajar maka hubungannya lemah. Tetap ada hubungan peningkatan dilihat dari sisi bermain peran bisa menambah wawasan, peta kognitif menjadi lebih besar karena responden belajar mandiri menyelesaikan masalah ketika berperan sebagai *client* pasti akan berbeda ketika berperan sebagai *staff* dengan demikian responden mengalami peningkatan kognitif dari pergantian peran yang dimainkannya. Hal ini didukung Abdullah *et al.* (2026) *role play* memberi kesempatan memecahkan masalah, mendorong siswa terlibat aktif dan kreatif

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan penerapan *filmed role play* yang memanfaatkan sosial media Youtube terdapat peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Inggris dan motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik serta terdapat hubungan peningkatan keterampilan berbicara dan motivasi belajar.

### *Saran*

Institusi perlu memberi perhatian dengan menyediakan akses media teknologi pembelajaran, fasilitas logistik lebih terintegrasi (kontekstual) untuk peningkatan *value learning* bagi karyawan. Untuk penelitian selanjutnya *role play* sebaiknya dilakukan waktunya lebih panjang, hendaknya pengukuran *grammar* dilakukan sampai tingkat leksikal, prase, menyediakan *performance support tools* berupa pemberian kelas *grammar* dan menyediakan *vocabulary* mengenai skenario. Dengan meningkatnya keterampilan berbicara Bahasa Inggris apakah dapat meningkatkan kinerja kerja karyawan secara langsung perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

## REFERENSI

Abdullah, A. R., Nasution, S., & Ardis, N. (2026). The impact of fatigue on learning concentration through self-esteem as a mediating variable: Path analysis among Indonesian university students. *Educational Guidance and Counseling Development Journal, 9*(1), 60–69. https://doi.org/10.24014/egcdj.v9i1.39405

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

Djumingin, S. (2011). *Strategi dan aplikasi model pembelajaran inovatif bahasa dan sastra*. Penerbit UNM.

Geleta, T. O., & Raju, T. S. (2026). The role of adult learning principles in the professional performance of instructors in Ethiopia. *Discover Education, 5*, 1–12. https://doi.org/10.1007/s44217-025-01032-1

Jiao, Y., Bai, B., & Li, J. (2026). Profiling EFL students' motivation and anxiety in collaborative learning: Associations with teachers' support, self-regulated learning, and achievement. *International Journal of Applied Linguistics, 36*(2), 979–994. https://doi.org/10.1111/ijal.12831

Lepper, M. R., Corpus, J. H., & Iyengar, S. S. (2005). Intrinsic and extrinsic motivational orientations in the classroom: Age differences and academic correlates. *Journal of Educational Psychology, 97*(2), 184–196. https://doi.org/10.1037/0022-0663.97.2.184

Muzdalifah, I., Toresa, D., Wiza, F., Indriyani, V., & Alhusna, A. (2026). Improving EFL learners' speaking proficiency through role play and digital media. *Journal of English Education, 12*(1), 65–80. https://doi.org/10.30606/jee.v12i1.4375

Narfais, A. D. M., Lestari, G. D., Widodo, W., & Yulianingsih, W. (2024). Motivation for adults learning English in the work environment. *Lembaran Ilmu Kependidikan, 53*(1), 11–18. https://doi.org/10.15294/lik.v53i1.2482

Panjaitan, J. D. P. (2022). Enhancing Grade VIII students' English speaking skills through role play. *Lingua Pedagogia, 2*(2), 68–75. https://doi.org/10.21831/lingped.v2i2.37707

Rao, K. V., & Zakaria, N. Y. K. (2025). Role-playing as a tool for improving ESL learners' communication skills: A systematic review. *Jurnal Pendidikan Malaysia, 50*(1), 18–34. https://doi.org/10.17576/JPEN-2025-50.01-02

Rizal, R., & Zamsiswaya, Z. (2026). Metode penelitian mixed methods: Konsep, desain, dan implementasinya dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 10*(2), 15800–15806. https://doi.org/10.31004/jptam.v10i2.40401

Röhl, S., Bijlsma, H., & Schwichow, M. (2025). Can feedback from students to teachers improve different dimensions of teaching quality in primary and secondary education? A hierarchical meta-analysis. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability, 37*, 35–71. https://doi.org/10.1007/s11092-024-09450-9

Saed, H. A., Haider, A. S., Al-Salman, S., & Hussein, R. F. (2021). The use of YouTube in developing the speaking skills of Jordanian EFL university students. *Heliyon, 7*(7), Article e07543. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07543

Silberman, M. (2007). *Active learning: 101 strategi pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani.

Thornbury, S. (2005). *How to teach speaking*. Pearson Longman.

Togimin, S. C., & Jaafar, N. M. (2020). Role play activities: An innovative approach to teaching speaking skills in an ESL classroom. *LSP International Journal, 7*(2), 19–36. https://doi.org/10.11113/lspi.v7.16310

Wang, X., & Liu, H. (2026). Exploring the moderating roles of emotions, attitudes, environment, and teachers in the impact of motivation on learning behaviours in students' English learning. *Psychological Reports, 129*(1), 492–518. https://doi.org/10.1177/00332941241231714

Widiana, D. R., Syafiuddin, Sriwijayasih, I., Aju, I. R., Praharsi, Y., & Novianarenty, E. (2025). Penerapan uji Wilcoxon signed rank test untuk menganalisis perbedaan nilai test sebelum dan setelah pelatihan digital marketing. *Jurnal Teknologi Maritim, 8*(2), 23–32. https://doi.org/10.35991/jtm.v8i2.73

Yuniar, W., Suhadianto, S., & Noviekayati, I. (2026). Motivasi belajar pada siswa sekolah dasar: Tinjauan sistematis faktor penyebab. Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 6(2), 309–314. https://doi.org/10.57251/ped.v6i2.2198