



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/ghancaran>

E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.v7i2.20669



**Integrasi *Spotify* dalam Metode *Role
Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan
Keterampilan *Public Speaking* Mahasiswa**

Suntoko*, Rizki Teja Pratama, & Achmad Suherman***

*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

**Universitas Horizon Indonesia, Indonesia

Alamat surel: suntoko@fkip.unsika.ac.id; rizki.pratama.krw@horizon.ac.id;

achmad.suherman@fe.unsika.ac.id

Abstract

Keywords:

Spotify
Assisted role
playing;
Public
speaking;
Learning
motivation.

This research is motivated by the low public speaking skills of students, characterized by a lack of courage to speak, fluency in conveying ideas, and low learning motivation in class presentation activities. This condition requires learning actions that provide active, contextual, and interesting speaking experiences. This study aims to improve public speaking skills and student learning motivation through the implementation of the Role Playing method assisted by Spotify. The study used a Classroom Action Research (CAR) design which was carried out in two cycles on class 2C students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program at Singaperbangsa University, Karawang, with 30 research subjects. Data collection techniques included speaking skills tests, learning motivation questionnaires, observation, and documentation. The results of the study showed an increase in students' public speaking skills from the initial condition which only got an average score of 57.22, then increased in cycle I with an average of 74.67 and increased in cycle II with an average of 85.00, which was marked by an increase in the average score to exceed the completeness criteria and increased active participation of students in speaking activities. In addition, student learning motivation also increased from the low category to the good category. The study's key findings indicate that the Spotify-assisted role-playing method effectively increased students' speaking confidence and learning engagement. Therefore, the implementation of the Spotify-assisted role-playing method has been proven to significantly improve students' public speaking skills and learning motivation.

Abstrak

Kata Kunci:

Role playing
berbantuan Spotify;
Public speaking;
Motivasi belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan *public speaking* mahasiswa yang ditandai oleh kurangnya keberanian berbicara, kelancaran penyampaian gagasan, serta rendahnya motivasi belajar dalam kegiatan presentasi kelas. Kondisi tersebut menuntut adanya tindakan pembelajaran yang memberikan pengalaman berbicara secara aktif, kontekstual, dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* dan motivasi belajar mahasiswa melalui penerapan metode *Role Playing* berbantuan *Spotify*. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada mahasiswa kelas 2C Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Singaperbangsa Karawang dengan subjek penelitian berjumlah 30 mahasiswa. Teknik pengumpulan

data meliputi tes keterampilan berbicara, angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *public speaking* mahasiswa dari kondisi awal yang hanya mendapat nilai rata-rata 57,22, kemudian mendapat peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 74,67 dan peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 85,00, yang ditandai oleh meningkatnya rata-rata nilai hingga melampaui kriteria ketuntasan serta meningkatnya partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan berbicara. Selain itu, motivasi belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan dari kategori rendah menjadi kategori baik. Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berbantuan *Spotify* efektif meningkatkan kepercayaan diri berbicara dan keterlibatan belajar mahasiswa. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* berbantuan *Spotify* terbukti mampu meningkatkan keterampilan *public speaking* dan motivasi belajar mahasiswa secara signifikan.

Dikirim: 23 Juni 2026; Revisi: 14 November 2025; Diterbitkan: 9 Januari 2026

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang penting sebagai sarana komunikasi lisan, khususnya dalam konteks *public speaking* yang menuntut keberanian, kelancaran, dan kemampuan menyampaikan gagasan secara jelas kepada audiens (Guntur, dkk., 2023; Siregar & Tamsil, 2022). Namun, dalam praktik pembelajaran di perguruan tinggi, keterampilan ini masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari banyaknya mahasiswa yang belum mampu menyampaikan materi secara lisan dengan percaya diri dan cenderung hanya membaca makalah saat presentasi, sehingga berdampak pada rendahnya kualitas komunikasi dan hasil akademik (Sari & Putikadyanto, 2023). Rendahnya keterampilan *public speaking* mahasiswa tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan penguasaan materi tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis dan lingkungan, seperti rendahnya kepercayaan diri, kecemasan berbicara di depan umum, serta kurangnya motivasi belajar. Pola pembelajaran yang bersifat satu arah dan minimnya kesempatan berlatih turut memperparah kondisi tersebut (Rahmah & Sodiq, 2021; Situmorang, dkk., 2023). Akibatnya, mahasiswa sering menunjukkan gejala kecemasan, baik secara fisik maupun emosional yang menghambat partisipasi aktif dalam pembelajaran (Kholisin, 2014; Ramaiah, 2003).

Dalam perspektif teori, *Self-Determination Theory* menegaskan bahwa motivasi belajar akan meningkat ketika mahasiswa memiliki otonomi dan merasa pembelajaran relevan dengan kebutuhannya (Deci & Ryan, 2000; Ulfah, dkk., 2023). Selain itu, *Social Cognitive Theory* menekankan pentingnya *self-efficacy* sebagai faktor kunci dalam keberhasilan *public speaking*, karena keyakinan terhadap kemampuan diri berpengaruh

langsung terhadap keberanian, performa, dan motivasi untuk berlatih (Bandura, 1977; Fauziyah, dkk., 2022; Wijaya & Mbato, 2020). Praktik pembelajaran keterampilan berbicara di lingkungan kampus masih cenderung berjalan secara konvensional, dosen berperan sebagai pusat informasi dan pembelajaran berfokus pada metode ceramah, sebagaimana halnya keterampilan berbahasa lainnya (Roestiyah, 1994; Sulaeman, 1998). Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan mahasiswa menganggap mata kuliah yang berkaitan dengan aspek keterampilan berbicara sebagai sesuatu yang mudah dan membosankan, meskipun kenyataannya capaian pembelajaran mereka belum mencerminkan penguasaan yang memadai (Ayu & Amelia, 2020). Kemampuan berbicara mahasiswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara masih tergolong rendah, terutama dalam penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah tata bahasa. Berdasarkan survei pra-siklus pada 19 September 2024 serta hasil wawancara dengan dosen, permasalahan ini berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar dan kurangnya efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini terlihat jelas pada mahasiswa semester II Universitas Singaperbangsa Karawang yang menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dalam berbicara.

Fenomena tersebut seharusnya menjadi dorongan bagi dosen untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan melalui penerapan metode yang berpusat pada mahasiswa (Ulfah, dkk., 2023). Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, mengingat generasi mahasiswa saat ini khususnya generasi Z telah akrab dengan media digital. Dalam konteks ini, dosen dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai media dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Effendi & Wahidy (2019) yang menyatakan bahwa pendidik profesional harus mampu berinovasi dan menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan strategi pedagogis yang meningkatkan intensitas interaksi dan membantu mahasiswa menumbuhkan rasa percaya diri serta motivasi belajar mahasiswa, sebagai langkah untuk mengatasi hambatan belajar keterampilan berbicara.

Metode pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* mahasiswa adalah role playing berbantuan *Spotify* sebagai media pembelajaran berbasis platform digital. Integrasi keduanya dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual, ekspresif, dan reflektif sehingga mahasiswa tidak hanya berlatih berbicara tetapi juga membangun pemahaman situasional dalam komunikasi lisan.

Role playing merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang bertujuan mengembangkan imajinasi dan pemahaman mahasiswa melalui kegiatan memerankan karakter tertentu. Metode ini bersifat spontan, tidak bergantung pada naskah atau latihan yang kaku, serta memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi isu sosial dan mengembangkan komunikasi interpersonal di dalam kelas (Hamalik, 2006; Sudjana, 1989). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan keberanian tampil secara signifikan (Dumaini & Ardhiani, 2023; Kamalia, 2014; Saputri, dkk., 2023; Widyari, dkk., 2018).

Keunggulan *role playing* terletak pada kemampuannya membina keterampilan berbahasa lisan agar lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens (Djamarah & Aswan, 2006). Melalui metode ini, mahasiswa berlatih *public speaking* dengan memperhatikan aspek verbal dan nonverbal, seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, intonasi, serta pengungkapan emosi. Selain itu, *role playing* juga mendorong penguatan kosakata, regulasi emosi, pemahaman nilai sosial, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara reflektif.

Penggunaan *Spotify* dalam pembelajaran tidak diposisikan sebagai media pendamping semata, melainkan sebagai bagian integral dari *proses role playing*. Konten audio pada *Spotify* seperti dialog, monolog, *podcast*, atau simulasi situasi komunikasi dapat berfungsi sebagai pemicu konteks peran, model ujaran, dan stimulus emosional yang membantu mahasiswa membangun imajinasi peran secara lebih autentik. Dengan demikian, *Spotify* memperkuat kualitas pengalaman bermain peran, meningkatkan kesiapan berbicara, serta menjembatani latihan *public speaking* dengan situasi komunikasi nyata.

Fitur *podcast* dalam *Spotify* yang merupakan akronim dari *iPod Broadcasting*, didefinisikan sebagai bentuk komunikasi monologis yang menyajikan pembahasan tematik dalam format rekaman audio (Sucin & Utami, 2020). Pemilihan *Spotify* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya menghadirkan *immersive learning environment* yang fleksibel, personal, dan berbasis audio sehingga sangat sesuai dengan karakteristik metode *Role Playing* yang menekankan aspek ekspresi verbal dan penghayatan peran. Dibandingkan dengan media lain, *Spotify* memiliki keunggulan dalam menyediakan konten audio yang variatif, interaktif, dan mudah diakses tanpa gangguan visual yang dapat mengalihkan fokus. Menurut Lubis & Wahono (2024) fitur interaktif seperti *commenting system* pada *Spotify*

mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar karena memberikan ruang refleksi serta umpan balik secara spontan.

Spotify memungkinkan integrasi antara musik, podcast edukatif, dan latihan berbicara yang relevan dengan konteks akademik, yang terbukti meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa secara signifikan (Yuanita, 2024; Shafwati, dkk., 2022). Teori *Self-Determination Theory* menurut Deci & Ryan (2000) juga menjelaskan bahwa media yang memberi kebebasan kontrol dan otonomi belajar, seperti *Spotify*, dapat meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa karena mereka merasa memiliki kendali atas pengalaman belajarnya. Dalam konteks ini, *Spotify* menyediakan lingkungan belajar yang *autonomy-supportive* melalui personalisasi *playlist* dan kebebasan memilih konten sesuai kebutuhan individu.

Berbeda dengan *YouTube* yang berfokus pada aspek visual dan dapat mengalihkan perhatian dari aspek lisan atau aplikasi seperti *Orai* yang lebih bersifat evaluatif dan berbasis simulasi teknis, *Spotify* lebih mendukung proses *authentic communication practice* yang alami dan berkelanjutan. Penelitian terdahulu oleh A'yun & Wahyuni (2024) serta Siregar, dkk. (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Spotify* dalam pembelajaran bahasa berkontribusi signifikan terhadap penguatan keterampilan fonologi dan pelafalan, terutama melalui fitur *real-time lyrics* dan pengulangan audio. Temuan ini menegaskan bahwa *Spotify* berpotensi melampaui fungsi hiburan semata dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis audio untuk meningkatkan aspek kebahasaan mahasiswa.

Kajian-kajian tersebut masih berfokus pada aspek mikro keterampilan berbicara, seperti pelafalan dan fonologi, serta belum secara komprehensif mengkaji integrasi *Spotify* dengan metode pembelajaran aktif, khususnya *Role Playing*, dalam konteks pengembangan keterampilan *public speaking* yang bersifat performatif, komunikatif, dan kontekstual. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menempatkan *Spotify* sebagai media pendukung pasif, belum sebagai bagian integral dari desain pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dengan demikian, terdapat celah penelitian pada upaya mengintegrasikan *podcast Spotify* secara sistematis ke dalam metode *Role Playing* untuk membangun keterampilan *public speaking* mahasiswa, tidak hanya dari sisi kebahasaan, tetapi juga dari aspek kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan kemampuan berkomunikasi di depan publik. Penelitian ini menawarkan kontribusi kebaruan dengan mengembangkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Spotify* yang menempatkan *podcast* sebagai stimulus peran dan konteks komunikasi

sehingga pembelajaran *public speaking* menjadi lebih autentik, bermakna, dan relevan dengan ekosistem digital mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Spotify* memiliki potensi kuat untuk meningkatkan interaktivitas, partisipasi, serta kepercayaan diri mahasiswa dalam berkomunikasi, khususnya pada konteks pembelajaran *public speaking*. Namun, meskipun efektivitas *Role Playing* telah banyak dibahas dalam literatur, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *Spotify* sebagai media penguat *affective engagement* dalam proses pembelajaran tersebut. Padahal, fitur-fitur *Spotify* seperti kemudahan akses audio, penyusunan *playlist* tematik, dan dukungannya terhadap pembelajaran mandiri berpeluang memperdalam keterlibatan emosional mahasiswa, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar mereka. Berangkat dari kesenjangan ini, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menerapkan desain pembelajaran *public speaking* berbasis *Role Playing* yang terintegrasi dengan *Spotify*, sekaligus menguji pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan *public speaking* dan motivasi belajar mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Desain PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara siklus berulang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I bertujuan untuk menerapkan tindakan awal berupa metode *Role Playing* berbantuan *Spotify* dalam pembelajaran keterampilan *public speaking* mahasiswa. Siklus II merupakan tindak lanjut yang dilakukan sebagai bentuk perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Singaperbangsa Karawang Semester II Kelas C. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun akademik berjalan dalam mata kuliah keterampilan berbicara.

Jenis data kuantitatif, berupa skor keterampilan *public speaking* mahasiswa dan skor motivasi belajar dengan menghitung rata-rata dan persentase peningkatan dari siklus I ke siklus II. Sementara itu, jenis data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas pembelajaran, hasil wawancara, serta dokumentasi proses pembelajaran. Dalam menjamin keabsahan data maka hasil dari data kedua tersebut diintegrasikan menggunakan teknik triangulasi, yaitu membandingkan data dari tes, observasi, dan

wawancara. Adapun, sumber data diperoleh melalui (1) mahasiswa, sebagai sumber utama data keterampilan berbicara dan motivasi belajar; (2) dosen/peneliti, sebagai pengamat dalam proses pembelajaran; (3) dokumen, berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan rekaman pembelajaran.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu terdiri atas (1) tes performa berbicara untuk mengukur keterampilan *public speaking* mahasiswa yang meliputi aspek artikulasi, intonasi, kelancaran, ekspresi, dan kepercayaan diri; (2) angket motivasi belajar yang digunakan khusus untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa, dengan *skala Likert*; (3) observasi untuk mengamati keterlibatan mahasiswa dan pelaksanaan tindakan selama proses pembelajaran; (4) wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan tes.

Berikut di bawah ini merupakan prosedur penelitian serta kegiatan yang dilakukan dalam penelitian.

No	Tahap Penelitian	Kegiatan Penelitian
1	Perencanaan	Menyusun perangkat pembelajaran, skenario Role Playing, rubrik penilaian, dan angket motivasi
2	Pelaksanaan Tindakan	Menerapkan metode Role Playing berbantuan Spotify dalam pembelajaran public speaking
3	Observasi	Mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data keterampilan berbicara serta motivasi belajar.
4	Pelaporan hasil dan Refleksi	Menganalisis hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Table 1. Alur Penelitian (Sumber: Arikunto, 2019)

Perbedaan antar-siklus terletak pada penyempurnaan skenario *Role Playing*, pemilihan materi audio, dan strategi pendampingan mahasiswa berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pelaksanaan Siklus I

Observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan *public speaking* mahasiswa semester II Universitas Singaperbangsa Karawang masih berada di bawah kriteria yang diharapkan. Mahasiswa cenderung menunjukkan rasa gugup, kurang percaya diri, serta keterbatasan dalam mengembangkan ide secara lisan. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya *self-efficacy* berbicara dan keterlibatan afektif mahasiswa dalam pembelajaran. Setelah penerapan metode *role playing* berbantuan media *Spotify* pada Siklus I, terjadi peningkatan pada beberapa aspek keterampilan berbicara dan motivasi mahasiswa. Ringkasan hasil Siklus I disajikan pada Tabel 2.

Aspek yang diamati	Kondisi Awal	Siklus I
Keberanian tampil	Rendah	Cukup
Kelancaran berbicara	Rendah	Cukup

Struktur dan koherensi ujaran	Rendah	Cukup
Ekspresi dan vokal	Rendah	Cukup
Motivasi dan partisipasi aktif	Rendah	Baik

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Public Speaking Mahasiswa pada Siklus I

Tabel tersebut menunjukkan bahwa penerapan *role playing* memberikan dampak positif terutama pada aspek keberanian tampil dan motivasi belajar, meskipun kualitas performa berbicara mahasiswa belum sepenuhnya optimal.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Temuan ini juga menegaskan rendahnya keterlibatan afektif (*affective engagement*) mahasiswa dalam proses komunikasi yang menurut Mayer (2001) berpengaruh langsung terhadap efektivitas pemrosesan informasi dalam konteks pembelajaran multimedia. Dengan demikian, diperlukan intervensi pembelajaran yang tidak hanya memberikan pengalaman berbicara tetapi juga meningkatkan motivasi, keberanian tampil, dan kualitas performa mahasiswa melalui pendekatan yang bersifat kontekstual, kolaboratif, dan performatif.

Berdasarkan dua kali pertemuan dalam Siklus I, terlihat adanya perkembangan kemampuan mahasiswa dalam mengonstruksi karakter dan mengembangkan imajinasi terhadap tokoh yang diperankan. Mahasiswa mulai menunjukkan keberanian untuk tampil, serta lebih mampu mengekspresikan dialog secara natural. Meskipun masih terdapat beberapa mahasiswa yang belum fokus atau konsisten dalam mengikuti alur skenario, secara umum tampak bahwa motivasi, minat, dan antusiasme mahasiswa terhadap pembelajaran berbicara meningkat.

Secara konseptual, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* berbantuan *Spotify* mampu meningkatkan *affective engagement* dan *behavioral engagement* mahasiswa. Hal tersebut konsisten dengan teori Bandura mengenai peran modeling dalam menumbuhkan kepercayaan diri, serta teori Mayer yang menekankan pentingnya penyajian multimedia untuk memperkuat pemahaman dan retensi. Dengan

demikian, pertemuan kedua memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan tindakan pada pertemuan selanjutnya.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, peneliti dan dosen merancang serangkaian perbaikan untuk dilaksanakan pada Siklus II. Perbaikan ini dirumuskan untuk mengatasi temuan kelemahan pada siklus sebelumnya, terutama terkait kurangnya penghayatan peran, kurang fokusnya beberapa mahasiswa, serta perlunya stimulus multimodal untuk meningkatkan keberanian berbicara. Dengan demikian, rancangan tindakan pada Siklus II dirancang lebih terarah pada penguatan *self-efficacy*, peningkatan *affective engagement*, dan pendalaman praktik komunikasi melalui penggunaan media, peran yang lebih kontekstual, dan interaksi yang lebih autentik.

Tahap Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, tindakan pada Siklus II difokuskan pada penguatan penghayatan peran, peningkatan fokus mahasiswa, serta optimalisasi penggunaan media sebagai stimulus berbicara. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten dibandingkan Siklus I, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3.

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
Keberanian tampil	Cukup	Baik
Kelancaran berbicara	Cukup	Baik
Struktur dan koherensi ujaran	Cukup	Baik
Ekspresi dan vokal	Cukup	Baik
Motivasi dan partisipasi aktif	Baik	Sangat Baik

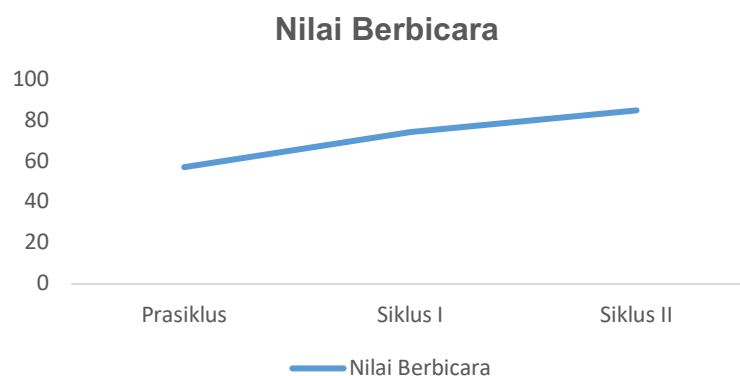
Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan *Public Speaking* Mahasiswa pada Siklus II

Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya lebih berani berbicara tetapi juga lebih mampu mengembangkan dialog secara natural dan kontekstual. Penerapan *role playing* memberikan ruang aman bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara melalui peran tertentu. Hal ini sejalan dengan teori *observational learning* Bandura. Pemodelan dan praktik langsung mampu meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam

berbicara di depan umum. Penggunaan video dan contoh dialog berfungsi sebagai multimodal modeling yang membantu mahasiswa memahami performa berbicara secara lebih konkret. Temuan ini konsisten dengan teori Mayer yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui saluran visual dan auditori dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar. Metode *role playing* mendorong mahasiswa untuk terlibat secara aktif, baik secara kognitif maupun afektif. Diskusi kelompok, pembagian peran, dan umpan balik sejawat terbukti meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta memperbaiki kualitas interaksi lisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi *role playing* dengan media multimodal efektif untuk meningkatkan keterampilan *public speaking* mahasiswa. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada dosen, melainkan memberi kesempatan mahasiswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi berkelanjutan.

Peningkatan Keterampilan *Public Speaking* Mahasiswa

Berikut di bawah ini merupakan peningkatan nilai berbicara mahasiswa mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Grafik 1. Peningkatan Nilai Rata-Rata Keterampilan Berbicara Mahasiswa

Berdasarkan diagram tersebut, nilai rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa pada pra-siklus adalah 57,22 atau 16,66%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan menjadi 74,67 atau 50%. Selanjutnya, pada siklus II, hasil belajar kembali meningkat secara sangat signifikan menjadi 85 atau 93,33%. Peningkatan ini tidak hanya disebabkan oleh metode *Role Playing* tetapi juga oleh integrasi *Spotify* sebagai media pendukung pembelajaran. *Spotify* memberikan kontribusi melalui penyediaan berbagai materi audio, seperti *podcast*, contoh pidato, dan model komunikasi lisan yang autentik sehingga mahasiswa dapat meniru intonasi, diksi, ritme bicara, dan gaya penyampaian yang efektif. Akses berulang melalui platform ini

juga memfasilitasi pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel dan menarik bagi mahasiswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* berbantuan *Spotify* berkontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Peningkatan ini tidak semata-mata disebabkan oleh paparan audio tetapi oleh cara mahasiswa memanfaatkan konten audio sebagai model autentik dalam konteks performatif. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan, melainkan mengadaptasi intonasi, pelafalan, dan ekspresi bahasa ke dalam situasi bermain peran sehingga terjadi proses internalisasi keterampilan berbicara secara kontekstual.

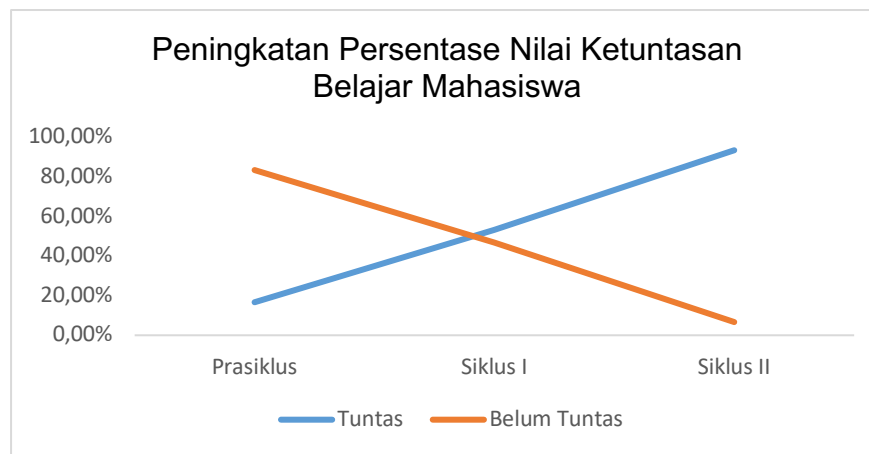
Secara analitis, temuan ini menguatkan pandangan Bandura (1977) tentang *social learning*, khususnya pada aspek modeling tetapi dengan perluasan konteks pada media digital. *Spotify* berfungsi sebagai sumber model ujaran yang fleksibel dan berulang, memungkinkan mahasiswa melakukan observasi dan imitasi secara mandiri sebelum mempraktikkannya dalam aktivitas *role playing*. Hal ini sejalan dengan temuan A'yun & Wahyuni (2024) serta Siregar, dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa media audio digital berbasis *streaming* mampu meningkatkan akurasi fonologis dan kepercayaan diri berbicara karena menyediakan contoh bahasa yang autentik dan mudah diakses.

Lebih lanjut, efektivitas pembelajaran tidak hanya terletak pada aspek audio sebagaimana ditekankan dalam pendekatan audio-lingual tetapi pada integrasi pengalaman belajar yang bersifat aktif dan reflektif. *Role Playing* mendorong mahasiswa untuk memproduksi bahasa secara spontan dalam situasi simulatif, sementara *Spotify* berperan sebagai pemantik kualitas ujaran. Temuan ini memperluas teori Mayer (2001) tentang *multimedia learning* dengan menunjukkan bahwa saluran audio, ketika dipadukan dengan aktivitas performatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara meskipun tanpa dominasi visual.

Dengan demikian, peningkatan kemampuan berbicara mahasiswa dalam penelitian ini tidak hanya membuktikan relevansi teori-teori pembelajaran yang ada tetapi juga menunjukkan bahwa kombinasi *Role Playing* dan *Spotify* merupakan strategi pedagogis yang adaptif terhadap karakteristik pembelajar abad ke-21 yang menuntut pembelajaran autentik, fleksibel, dan berbasis teknologi digital. Pendekatan ini sekaligus memberikan implikasi praktis bagi dosen untuk merancang pembelajaran berbicara yang tidak hanya teoritis tetapi juga berorientasi pada pengalaman nyata berbahasa.

Peningkatan Ketuntasan Belajar Berbicara

Berikut di bawah ini merupakan peningkatan persentase nilai ketuntasan belajar mahasiswa mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Grafik 2. Peningkatan Persentase Nilai Ketuntasan Belajar Mahasiswa

Berdasarkan diagram tersebut, pada tahap pra-siklus persentase ketuntasan belajar berbicara hanya mencapai 16,66%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan bahwa ketuntasan kemampuan berbicara mahasiswa yang memanfaatkan *Spotify* meningkat menjadi 53,33%. Pada siklus II, setelah penerapan strategi yang lebih terstruktur, ketuntasan kembali meningkat hingga 93,33%. Hasil tersebut mendukung pandangan Shaftel & Shaftel (1967) bahwa *role playing* menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual sehingga mahasiswa lebih berani dan terampil dalam mengekspresikan gagasan secara lisan. Integrasi *Spotify* memperkuat pengalaman tersebut dengan menyediakan model komunikasi lisan yang dapat diamati dan direkonstruksi dalam konteks performatif.

Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa

Berikut di bawah ini merupakan peningkatan persentase nilai ketuntasan belajar mahasiswa mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Grafik 3. Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mengikuti Pembelajaran Berbicara

Berdasarkan diagram tersebut, motivasi belajar berbicara pada pra-siklus hanya mencapai 13,13%. Setelah penerapan metode *Role Playing* berbantuan *Spotify* pada siklus I, motivasi mahasiswa meningkat menjadi 19%, dan pada siklus II kembali mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 21,97%. Perkembangan ini juga tampak pada skor motivasi belajar. Pada pra-siklus skor motivasi berada pada kategori kurang (10,17), kemudian naik menjadi 12,87 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 13,90 pada siklus II, keduanya berada dalam kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *Spotify* dalam metode *Role Playing* mampu menumbuhkan motivasi mahasiswa secara bertahap dan konsisten.

Efektivitas metode *Spotify-assisted Role Playing* dapat dijelaskan melalui beberapa landasan teoretis. Menurut Shaftel dan Shaftel (1967) dalam *Role-Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies*, kegiatan bermain peran menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual sehingga memungkinkan peserta terlibat secara emosional dan kognitif. Pandangan ini sejalan dengan peningkatan motivasi yang terjadi dari prasiklus hingga siklus II. Selanjutnya, Keller (1987) melalui *ARCS Motivational Design Model* menekankan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Melalui *Spotify*, mahasiswa memperoleh stimulus audio yang menarik sehingga memicu perhatian (*attention*) sekaligus menyediakan materi yang relevan dengan konteks komunikasi (*relevance*). Keberhasilan mahasiswa melakukan *Role Playing* setelah mendengarkan model berbicara dari *Spotify* juga meningkatkan rasa percaya diri (*confidence*) dan menciptakan kepuasan belajar (*satisfaction*).

Dari perspektif teori pembelajaran sosial Bandura (1977), motivasi dapat meningkat melalui proses observasi dan modeling. *Spotify* menyediakan contoh intonasi, artikulasi, dan ritme berbicara yang dapat diamati dan ditiru mahasiswa, sehingga praktik *Role*

Playing menjadi lebih efektif karena mahasiswa sudah memiliki model auditif yang jelas. Selain itu, teori Multimedia Learning oleh Mayer (2001) menjelaskan bahwa penggunaan media auditori dapat memperkuat pemrosesan informasi dan meningkatkan keterlibatan kognitif. Ketika audio *Spotify* digunakan sebelum kegiatan *Role Playing*, mahasiswa tidak hanya menerima informasi secara auditif tetapi juga mengolahnya melalui aksi verbal dalam bermain peran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan memotivasi.

Apabila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, kombinasi *Role Playing* dan *Spotify* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Perpaduan teori *experiential learning* (Shaftel & Shaftel), *motivational design* (Keller), *social cognitive modeling* (Bandura), dan multimedia learning (Mayer) menunjukkan bahwa peningkatan motivasi mahasiswa bukan semata-mata akibat metode *Role Playing* saja, tetapi merupakan hasil dari sinergi antara aktivitas bermain peran dan dukungan media auditif *Spotify*. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar dari prasiklus hingga siklus II dapat dipahami sebagai konsekuensi logis dari penerapan metode pembelajaran yang kaya stimulus, relevan, dan bermakna.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *Spotify* dalam metode *Role Playing* berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sejak awal, yaitu meningkatkan keterampilan *public speaking* dan motivasi belajar mahasiswa melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Penerapan strategi ini mampu mengatasi permasalahan utama pembelajaran berbicara, khususnya rendahnya kepercayaan diri, keterlibatan, dan keberanian mahasiswa dalam menyampaikan gagasan di depan publik. Secara pedagogis, keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata terletak pada penggunaan metode *Role Playing* atau media *Spotify* secara terpisah, melainkan pada sinergi keduanya. *Role Playing* menyediakan ruang aman dan autentik bagi mahasiswa untuk berlatih berbicara secara performatif, sementara *Spotify* berperan sebagai sumber model auditif yang memperkaya penghayatan peran, kualitas intonasi, serta kesiapan berbicara. Kombinasi ini mendorong mahasiswa untuk tidak hanya meniru, tetapi juga mengadaptasi praktik berbahasa ke dalam situasi komunikasi yang relevan.

Dari sisi teoretis, temuan penelitian ini memperkuat teori *Social Learning* dengan menunjukkan bahwa proses modeling berbasis media digital dapat meningkatkan *self-efficacy* berbicara ketika diintegrasikan dalam aktivitas performatif. Selain itu, penelitian ini memperluas perspektif *Multimedia Learning* dengan menegaskan bahwa stimulus audio, meskipun tanpa dominasi visual, tetap efektif apabila dipadukan dengan

pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran *public speaking* yang adaptif terhadap karakteristik pembelajar di era digital. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Spotify* dapat diposisikan sebagai media pembelajaran strategis, bukan sekadar pendukung, dalam pengajaran keterampilan berbicara. Dosen dapat memanfaatkan konten audio digital sebagai pemantik konteks, penguat afektif, dan sarana pembelajaran mandiri yang fleksibel, sehingga pembelajaran *public speaking* menjadi lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan ekosistem digital mahasiswa.

Penelitian ini membuka peluang pengembangan lebih lanjut, baik melalui penerapan model *Spotify-assisted Role Playing* pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda, pengintegrasian dengan platform digital lain, maupun pengkajian dampaknya terhadap aspek komunikasi lain seperti berpikir kritis, argumentasi lisan, dan literasi digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya relevan untuk konteks kelas yang diteliti, tetapi juga berpotensi diterapkan secara lebih luas dalam inovasi pembelajaran bahasa dan komunikasi di perguruan tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- A'yun, K. N. Q. & Wahyuni, R. (2024). The Use of Song on Spotify App to Improve Students' Listening Ability. *English Journal Antartika*, 2(2), 45–50.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning di Era Digital. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 56–61.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Djamarah, S. B., & Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Fauziyah, N., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2022). Eksplorasi Nilai-Nilai Sosial Budaya pada Remaja Millenial. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 6(2), 218-232.
- Guntur, M., Rahayu, E. P., Ilise, R. N., Setyawati, N. S., Santi, N., Sangia, R. A., Isroani, F., Isniwati, & Fono, Y. M. (2023). *Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini*. Selat Media Patners.
- Hamalik, O. (2006). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Kamalia, L. (2014). *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Teknik Bermain Peran pada Siswa Kelas III MI Ziyadatul Huda Jakarta Timur Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Keller, J. M. (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Kholisin, K. (2014). Kecemasan Berbicara Ditinjau dari Konsep Diri dan Kecerdasan

- Emosional. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 34(1), 77-102.
- Lubis, D. N., & Wahono, S. S. (2024). Enhancing EFL Speaking Skills Through Spotify: the Power of Interactive Comments. *English Review: Journal of English Education*, 12(2), 685–694.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Rahmah, A., & Sodik, S. (2021). Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara Kelas VII-C SMP Negeri 15 Gresik dan Solusinya. *Bapala*, 8(6), 17–24.
- Ramaiah, S. (2003). *Kecemasan: Bagaimana Mengatasi Penyebabnya*. Pustaka Populer Obor.
- Roestiyah, N. K. (1994). *Masalah Pengajaran: Sebagai Suatu Sistem*. Rineka Cipta.
- Saputri, A. N., Setiawan, A., & Nugroho, W. (2023). Pengaruh Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 25–34.
- Sari, S. Y. & Putikadyanto, A. P. A. (2023). Aplikasi Orai: Pemanfaatan Media Pembelajaran Alternatif Guna Melatih Kelancaran dan Kepercayaan Diri Public Speaking Mahasiswa. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 409–419.
- Shaftel, F. R., & Shaftel, G. (1967). *Role Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies*. Prentice Hall.
- Shafwati, D., Manifatullah, F., & Nurdiana, N. (2022). The Effect of Storytelling on Students' Speaking Ability. *Journal of English Education Forum (JEEF)*, 2(2), 28–34.
- Siregar, H. S., Azmy, N. P., Nasution, R. F. A., & Lubis, Y. (2025). Utilizing Spotify as a Tool for Phonology Learning in English Language Education. *Jurnal Research and Education Studies*, 5(2), 741–748.
- Siregar, N. S. S., & Tamsil, I. S. (2022). *Buku Ajar Public Speaking*. Scopindo Media Pustaka.
- Situmorang, L., Bangun, K., Sitohang, T., Siagian, A., & Sitorus, J. (2023). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara dan Faktor Penyebabnya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa-Siswi Kelas X SMA Yapim Taruna Sei Rotan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Sucin, S., & Utami, L. S. S. (2020). Konvergensi Media Baru dalam Penyampaian Pesan Melalui Podcast. *Koneksi*, 4(2), 235-242.
- Sudjana, N. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sulaeman, D. (1998). *Teknologi/Metodologi Pengajaran*. Dirjen Dikti Depdikbud.
- Ulfah, A., Jesica, E., Fitriyah, L., Amalia, G. S. P., Yulianingtyas, M., & Amelya, P. D. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Model Pembelajaran Olah Alur pada Pembelajaran Menulis Cerpen. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 38–48.
- Widyari, I. A. M., Ganing, N. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Teks Dialog Terhadap Kompetensi Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 95–103.
- Wijaya, K. F., & Mbato, C. L. (2020). English Language Education Students Perceptions of Self Efficacy in Public Speaking Class. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(1), 29-43.
- Yuanita, R. A. (2024). *Can Spotify Application Help the Students in Learning Speaking Skills? 2020, ELTT*, 10(1), 16–20.