PENGARUH METODE *ROLE* PLAY TERHADAP KEMAMPUAN

BERBICARA BAHASA JEPANG SISWA SMAN 7 PADANG

**Wensih Fantri Lisna1, Reny Rahmalina2**

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang1 (Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang2 (Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : **Wensih98@gmail.com**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sejarah Artikel** |  | **Abstract** |
| Submit : YYYY-MM-DDDiterima : YYYY-MM-DDDiterbitkan : YYYY-MM-DD |  | *Japanese language lessons in Indonesian schools have several obstacles, especially in ability to speak Japanese. The existence of grammatical differences between Indonesian and Japanese makes it difficult for students to learn Japanese. One of the causes is the use of inappropriate media and methods. Based on what the when carrying out the Educational Field Practice (PLK) at SMAN 7 Padang, it showed that students' interest and ability in speaking Japanese were still low so that students' communication skills in giving and receiving information were not fluent. So that, the achievement of learning objectives is not optimal. Therefore, we need a method, namely, the role play method, to help the learning process and improve the skill. The purpose of this study was to determine the effect of the role play method on the ability to speak Japanese in class X IPS 4 SMAN 7 Padang. This study used a quasi-experimental, with a posttest only control group design. The sampling technique used purposive sampling technique. The sample in this study were students of class X IPS 4 with a total of 32 people. The results of data analysis~~,~~ obtained t\_count with t\_table with a significant level of 0.05% is 2.04 with degrees of freedom dk=n1+n2-2. This means that t\_count > t\_table (2,72>2,04). Then the hypothesis is accepted, because t\_count > t\_table. So, the role play method has an effect on the ability to speak Japanese in class X IPS 4 students of SMAN 7 Padang*. |
| **Kata Kunci:**The Effect, Speaking, Japanese, Role Play Method, Students.  |

**PENDAHULUAN**

Bahasa mempunyai peran penting dikarenakan bahasa berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi antar masyarakat dalam menyampaikan ide, pikiran, atau pesan dari diri sendiri kepada orang lain. Terdapat banyak bahasa di dunia salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah Indonesia Dalam mempelajari bahasa Jepang siswa dituntut untuk bisa memiiki 4 kemampuan bahasa yaitu kemampuan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara (Djiwandono, 2011: 8). Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh siswa agar mampu berkomunikasi dengan baik. Menurut Slamet (2009: 33) berbicara dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu proses untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

Pelajaran bahasa Jepang yang diberikan kepada siswa masih dalam tingkat dasar mulai dari perkenalan diri dalam bahasa Jepang, mengucapkan salam dalam bahasa Jepang (*aisatsu*), pengenalan huruf dalam bahasa Jepang, pengenalan kosa kata dan tata bahasa dalam bahasa Jepang, sampai melakukan percakapan sederhana dalam bahasa Jepang. Ketika siswa melakukan percakapan dalam bahasa Jepang siswa kesulitan menerima informasi yang disampaikan sehingga komunikasi menjadi tidak lancar. Kesulitan yang dialami siswa ini didasari karena adanya perbedaan tata bahasa antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang. Jarang melakukan percakapan dalam bahasa Jepang, sedikitnya *native speaker* atau penutur asli, dan adanya perbedaan penulisan dengan cara baca dalam bahasa Jepang serta proses pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Menurut Rahmalina dan Suciaty (2019: 96) menggunakan metode konvensional seperti ceramah mempunyai kekurangan yaitu sedikitnya interaksi antara siswa dengan guru sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini dikarenakan adanya kesempatan antar siswa untuk mengobrol, akibatnya siswa tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru dan akhirnya siswa sulit untuk memahami pelajaran. Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang kreatif sehingga membuat siswa tidak memiliki minat dan kepercayaan diri untuk belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis pada saat melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 7 Padang, menunjukkan bahwa masih rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jepang sehingga kemampuan berkomunikasi siswa dalam memberi dan menerima informasi menjadi tidak lancar. Dilihat dari hasil belajar beberapa ulangan harian, penilaian harian dan tugas video dari 39 siswa hanya 30% yang memenuhi kriteria minimal (KKM) yakni 80. Permasalahan ini tentunya juga berkaitan dengan keaktifan siswa dalam belajar.

Ketika berbicara dalam bahasa Jepang, siswa berpikir dengan menggunakan bahasa indonesia lalu mentransfernya ke dalam bahasa Jepang hal ini mengakibatkan komunikasi tidak berjalan dengan lancar. Siswa juga bermasalah dengan pengucapan huruf つ (tsu) dan し (shi) serta bunyi konsonan rangkap (*sokuon*), bunyi tunggal (*tan-on*), bunyi panjang (*chouon*), dan bunyi-bunyi pendek (*tan-on*). Contoh beberapa kata yang sering salah pengucapannya oleh siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang yaitu, ます (masu), です (desu), すこし (sukoshi), こうてい (koutei), おとうと (otouto), dan おとうきん (otousan).

Mengenai adanya beberapa asumsi mengapa sulitnya siswa dalam berbicara bahasa Jepang yaitu: (1) kurangnya metode pembelajaran sehingga siswa tidak memiliki minat dalam mempelajari bahasa Jepang. (2) kurangnya ketertarikan siswa untuk berbicara bahasa jepang. (3) Adanya perbedaan tata bahasa antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang. Bercermin dari permasalahan di atas, maka penulis memberikan suatu metode yakni metode bermain peran (*Role play)* untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang.

Metode bermain peran (*role play*) adalah latihan berkomunikasi yang dilakukan oleh pembelajar dengan peran tertentu dengan memilih ungkapan sendiri dengan situasi dan kondisi yang telah ditentukan. Suamiarti dan Asra (dalam Soemarni, 2017: 225) mengatakan bahwa metode *role play* adalah bermain peran yang bertujuan menggambarkan, peristiwa masa lampau, masa kini maupun mendatang. Pemeran melakukan perannya sendiri sesuai dengan daya khayal atau imajinasi tentang pokok yang diperankannya. Dengan menggunakan metode *role play*, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuannya dalam berbicara Bahasa Jepang.

Rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa dan dengan diterapkan metode *role play*, serta untuk mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Penelitian ini membahas kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang dari buku nihonggo kira-kira dengan materi bab empat tentang *cici ha supootsu ga suki desu*. KD dari materi bab empat tentang *cici ha supootsu ga suki desu*, yaitu Peserta didik mampu memahami informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasahaan sesuai dengan konteks penggunaanya.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dikatakan sebagai penelitian kuantitatif adalah karena penelitian ini menggunakan angka-angka sebagai data, yaitu sebagai skor data yang diolah dengan ilmu statistik. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sutedi (2018: 64) mengemukakan metode eksperimen merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini adalah untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Eksperimen semu merupakan penelitian yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013: 144). Desain yang akan digunakan yaitu *Posttest Only Control Group Design*. Arikunto (2010: 212) menjelaskan bahwa *Posttest Only Control Group Design* ini adalah desain yang menggunakan sekelompok subjek penelitian dari suatu populasi tertentu, kemudian dikelompokkan menjadi dua kelompok kelas yaitu, kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, atau objek-objek yang ditentukan dalam suatu penelitian (Molani dan Cahyani, 2016: 39). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMAN 7 Padang tahun ajaran 2020/2021. Menurut Sutedi (2018: 176) Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*). Teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti atas dasar pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud dan tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang, yakni sebanyak 32 siswa, 16 siswa sebagai kelas kontrol dan 16 siswa sebagai kelas eksperimen.

Data dalam penelitian ini adalah skor hasil tes kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode *role play* dan skor hasil tes kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play*. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2018: 151). Dalam penelitian ini akan menggunakan instrumen penelitian berupa tes, yaitu tes kemampuan berbicara bahasa Jepang. Tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Jenis tes yang akan diberikan yaitu tes lisan sebanyak 10 soal dengan skor masing-masing 10.

Tahapan pelaksanaan metode *role play* yaitu Kelompok eksperimen diberikan metode *role play* pada saat pembelajaran. Sedangkan kelompok kontrol belajar hanya dengan metode konvensional. Eksperimen ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama, penyajian teori dan langsung melakukan *treatment*. Pertemuan kedua dan Pertemuan ketiga melaksanakan *treatment*. Pertemuan keempat melaksanakan *posttest*. Waktu untuk menyelesaikan soal lisan selama 7 menit untuk setiap siswa. Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*construct validity*) sebagai metode kevalidan tes dengan Uji kelayakan instrumen berupa analisis butir soal. Analisis butir soal minimal mencakup tingkat kesukaran (TK), daya pembeda (DP) dan analisis distraktor (Sutedi, 2018: 208).

Adapun langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, *Pertama,* pelaksanaan *posttest*. *Kedua,* pemeriksaan dan pemberian skor, memeriksa hasil tes kemampuan berbicara siswa berdasarkan kriteria atau rubrik yang sudah ditentukan. *Ketiga,* mengolah skor menjadi nilai yang menggunakan rumus presentase. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data dengan langkah-langkah berikut ini. *Pertama,* menentukan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. *Kedua,* mengklasifikasikan hasil kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa dengan dan tanpa menggunakan metode *role play* berdasarkan konversi skala 10. *Ketiga*, mendistribusikan nilai kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang ke dalam diagram batang. *Keempat,* melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. *Kelima,* membuat pembahasan terkait hasil analisis data dan membuat kesimpulan hasil penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

***Temuan penelitian***

Berdasarkan analisis terhadap skor tes kemampuan berbicara berbicara Bahasa Jepang yang diikuti oleh 16 orang siswa kelas eksperimen dan 16 orang siswa kelas kontrol. Pada kedua kelas sampel dilakukan perhitungan rata-rata dan simpangan baku. Hasil perhitungan dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 1**

**Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Nilai** |
| 1 | Nilai Tertinggi | 90 |
| 2 | Nilai Terendah | 60 |
| 3 | Rata-Rata | 73,62 |
| 4 | Standar Deviasi | 8,98 |

**Tabel 2**

**Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Nilai** |
| 1 | Nilai Tertinggi | 94 |
| 2 | Nilai Terendah | 68 |
| 3 | Rata-Rata | 81,87 |
| 4 | Standar Deviasi | 8,21 |

**Tabel 3**

**Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Per-indikator**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kontrol** | **Eksperimen** |
| Indikator  | 1 | 2 | Indikator  | 1 | 2 |
| Nilai Tertinggi | 96 | 84 | Nilai Tertinggi | 100 | 88 |
| Nilai Terendah | 56 | 60 | Nilai Terendah | 72 | 64 |
| Rata-Rata | 74,5 | 72,5 | Rata-Rata | 85 | 79 |
| Standar Deviasi | 11,76 | 6,67 | Standar Deviasi | 9.40 | 7,37 |

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol. Serta simpangan baku kelas eksperimen lebih kecil dari simpangan baku kelas kontrol.

Hal ini menunjukkan bahwa nilai tes akhir kelas ekperimen lebih relatif sama dan mendekati rata-rata dibandingkan dengan kelas kontrol yang lebih beragam. Untuk menjawab hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa ada atau tidaknya pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang diketahui dengan cara membandingkan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role play* dan tanpa menggunakan metode *role play*. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada table berikut.

**Tabel 4**

**Perbandingan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa dan dengan menggunakan metode *role play***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok** | **N** | $$\sum\_{}^{}X$$ | **Rata-rata** |
| 1 | Eksperimen  | 16 | 1310 | 81,87 |
| 2 | Kontrol  | 16 | 1178 | 73,62 |

Berdasarkan tabel 31 di atas, dapat dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Sebelum dilakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas berikut ini.

**Tabel 5**

**Uji Normalitas**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok** | **N** | **Taraf nyata** | $$L\_{0}$$ | $$L\_{t}$$ | **distribusi** |
| 1 | Eksperimen | 16 | 0,05 | 0,086 | 0,213 | Normal |
| 2 | Kontrol | 16 | 0,05 | 0,115 | 0,213 | Normal |

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa (1) data berdistribusi normal pada taraf signifikan 0,05 untuk n = 16 setelah diberi perlakuan menggunakan metode *role play* yaitu $L\_{0}$ kecil dan $L\_{t}$ (0,086<0,213). (2) data berdistribusi normal pada taraf signifikan 0,05 untuk n = 16 tanpa diberi perlakuan menggunakan metode *role play* yaitu $L\_{0}$ kecil dan $L\_{t}$ (0,115<0,213).

**Tabel 6**

**Uji Homogenitas**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok** | **N** | **Taraf Nyata** | $$F\_{hitung}$$ | $$F\_{tabel}$$ | **Keterangan** |
| 1 | Eksperimen | 18 | 0,05 | 1,19 | 2,40 | Homogen  |
| 2 | Kontrol | 14 | 0,05 | Homogen |

Berdasarkan tabel 32 di atas, disimpulkan bahwa kelompok data memiliki varian yang homogen pada taraf signifikan 0,05 dengan dk = n-1 karena $F\_{hitung} $kecil dari $F\_{tabel}$ (1,19 < 2,40). Berdasarkan hasil uji-t kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play* dan dengan menggunakan metode *role play* dengan melakukan uji-t. jika dilihat dari $t\_{hitung}$ dengan $t\_{tabel}$ taraf signifikan 0,05% adalah 2,04 dengan derajat kebebasan dk=n1+n2-2. Hal ini berarti $t\_{hitung}$ > $t\_{tabel}$ (2,72 >2,04). Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena $t\_{hitung}$ > $t\_{tabel}$. Maka, metode *role play* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang.

***Pembahasan***

Hasil analisis data menunjukkan nilai kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play* memiliki rata-rata 73,62 pada kualisifikasi lebih dari cukup dan baik. Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap 16 orang sampel penelitian kelas kontrol siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 5 orang dan dibawah KKM sebanyak 11 orang. Pada penelitian ini, dapat diketahui kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play* dari dua indikator yang dinilai. Indikator tersebut adalah (1) mampu memberikan informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai dan (2) mampu menerima informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai.

Pertama, untuk indikator 1 (mampu memberikan informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai) diperoleh rata-rata hitung sebesar 74,5. Jika nilai rata-rata tersebut dibandingkan dengan KKM kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang untuk bahasa Jepang adalah 80. Maka kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa belum memenuhi KKM. Nilai yang diperoleh kelas kontrol tergolong rendah dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen.

Kedua, untuk indikator 2 (mampu menerima informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai) diperoleh rata-rata hitung sebesar 72,5. Jika nilai rata-rata tersebut dibandingkan dengan KKM kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang untuk bahasa Jepang adalah 80. Maka kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa belum memenuhi KKM. Nilai yang diperoleh kelas kontrol tergolong rendah dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen.

Selanjutnya, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode *role play* memiliki rata-rata 81,87 pada kualisifikasi baik dan baik sekali. Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap 16 orang sampel penelitian kelas eksperimen siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 10 orang dan dibawah KKM sebanyak 6 orang. Pada penelitian ini, dapat diketahui kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play* dari dua indikator yang dinilai. Indikator tersebut adalah (1) mampu memberikan informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai dan (2) mampu menerima informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai.

Pertama, untuk indikator 1 (mampu memberikan informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai) diperoleh rata-rata hitung sebesar 85. Jika nilai rata-rata tersebut dibandingkan dengan KKM kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang untuk bahasa Jepang adalah 80. Maka kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sudah memenuhi KKM.

Kedua, untuk indikator 2 (mampu menerima informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai) diperoleh rata-rata hitung sebesar 79. Jika nilai rata-rata tersebut dibandingkan dengan KKM kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang untuk bahasa Jepang adalah 80. Maka kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa belum memenuhi KKM. Namun nilai yang diperoleh kelas eksperimen tergolong tinggi diabndingkan dengan kelas kontrol.

Jika dibandingakan antara nilai rata-rata kelas kontrol dengan kelas eksperimen perindikator terlihat perbedaan yang signifikan. Hal ini disebabkan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan metode *role play* untuk membantu siswa lebih aktif dan antusias untuk berbicara bahasa Jepang khususnya semua kosakata yang ada di materi *chichi ha supootsu ga suki desu*.

Perbedaan rata-rata kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa dan dengan menggunakan metode *role play*, dianggap sebagai pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan metode *role play* yang diberikan pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang.

Kemudian, jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan metode *role play*, dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Soemarmi (2017) yang meneliti tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Metode Bermain Peran (*Role Play*). Dalam penelitiannya, Soemarmi menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role play)* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada kelas XII Jurusan Bahasa 6 SMKN 3 Blitar. Menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian tindakan kelas siklus I kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 24,3%. Dalam penelitian ini, penggunaan metode *role play* juga berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Perolehan nilai *posttest* siswa, pada kelas eksperimen nilai terendah yaitu 68 dan nilai tertinggi 94 dengan nilai rata-rata 81,87, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai 60 untuk nilai terendah dan 90 untuk nilai tertinggi dengan nilai rata-rata 73,62. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* efektif dan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang. Pada penelitian ini, metode *role play* dirancang dengan menuliskan setiap kosakata disertai gambar agar siswa dapat memahami arti dari setiap kosa kata yang disediakan.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan tiga hal, yaitu:

1. Kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play* berada pada kualifikasi lebih dari cukup yakni 73,62.
2. Kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode *role play* berada pada klasifikasi baik yakni 81,87.
3. Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang karena $t\_{hitung}$ > $t\_{tabel}$ (2,72 >2,04). Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang yang menggunakan metode *role play* efektif terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang daripada tanpa menggunakan metode *role play*.

**REFERENSI**

Abdurrahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: jurusan bahasa dan sastra indonesia FBS UNP.

 Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Darmuki, Agus. 2019. “Peningkatan Dalam Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Tingat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademi 2018/2019”*. Jurnal Kredo* (Nomor 2). Hlm. 256.

Desti, Amri dan Nova Yulia. 2018. “Korelasi Antara Penguasaan Tata Bahasa *(Bunpou)* Dengan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang (*Hanasu Koto*) Siswa Kelas X Matematika Dan Ilmu Alam (Mia) 7 Sma Negeri 10 Padang Tahun Ajaran 2016/2017”: *jurnal* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.

Djiwandono, Soenardi. 2011. *Tes bahasa pegangan bagi pengajar bahasa*. Jakarta: PT Indeks.

Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Priyambodo, Bagus. 2013. “Bimbingan Melalui Metode Role Play Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Smkn 1 Temanggung”. (Online) (http://lib.unnes.ac.id), diakses pada 27 November 2020.

Rahmalina, Reny dan Suciaty, Prisyanti. 2019. *Persepsi Siswa Terhadap Kompetensi Pedagogic Guru Bahasa Jepang Di Sma Kartika 1-5 Kota Padang*. Padang: UNP.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Soemarmi, Karjati. 2017. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Metode Bermain Peran (*Role Play*)” (Online)(http://www.jurnal.unblitar.ac.id/index.php/briliant),diakses pada 19 mei 2020.

St.Y. Slamet. 2009. *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press.

Sugiyono. 2016. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2012. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sumiati, & Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang.* Bandung: Humaniora.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2018. *Penelitian pendidikan bahasa jepang.* Bandung: Humaniora

Tarigan. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.