



## PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG SISWA SMAN 7 PADANG

Wensih Fantri Lisna<sup>1</sup>, Reny Rahmalina<sup>2</sup>

<sup>1</sup> (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

<sup>2</sup> (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email Penulis : [Wensihft@gmail.com](mailto:Wensihft@gmail.com)

### Sejarah Artikel

Submit : 2021-07-12  
Diterima : 2021-10-30  
Diterbitkan : 2021-12-14

### Abstract

*Japanese lessons in Indonesian schools have limited learning methods, especially in ability to speak Japanese which has an impact on student's interest in speaking Japanese. Therefore, a method is needed such as a role play method to help improve student's speaking ability in Japanese. The purpose of this study was to determine the effect of the role play method on ability to speak Japanese in class X IPS 4 SMAN 7 Padang. This research was a quantitative research with a quasi-experimental type, with a posttest only control group design. While the sampling technique used purposive sampling technique. The sample in this study were students of class X IPS 4 with a total 32 students, 16 students as the control class and 16 students as experimental class. The data in this study are the posttest result from the control class and the experimental class. The result of data analysis, obtained  $t_{count}$  and  $t_{table}$  a significant level of 0,05% is 2.04 with degree of freedom  $dk=n1+n2$ . This means  $t_{count} > t_{table}$  ( $2,72 > 2,04$ ). 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 bahasa Jepang. Di sekolah-sekolah Indonesia bahasa Jepang salah satu bahasa asing yang dipelajari. Dalam mempelajari bahasa Jepang, siswa dituntut

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 15-08-2021

<sup>2</sup>Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

untuk bisa memiliki empat kemampuan bahasa yaitu kemampuan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara (Djiwandono, 2011: 8). Salah satu kemampuan berbahasa yang penting dikuasai oleh siswa adalah berbicara supaya dapat berkomunikasi dengan baik. Menurut Slamet (2009:33), berbicara dapat diartikan sebagai transmisi maksud, yang dapat menyalurkan isi batin, pikiran, dan gagasan, kepada orang lain. Eric (dalam Darmuki dkk., 2019) menyatakan bahwa berbicara merupakan komunikasi verbal secara lisan dan langsung antara penutur dan mitra tutur yang bisa menggunakan media komunikasi audio atau audiovisual supaya gagasan itu dapat dipahami. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa berbicara yaitu bahasa lisan yang dapat dipahami orang lain untuk menyatakan, mengungkapkan, dan menyampaikan gagasan, pikiran, atau isi hati.

Pelajaran bahasa Jepang yang diberikan kepada siswa masih dalam tingkat dasar, mulai dari pengenalan diri bahasa Jepang, mengatakan *aisatsu* bahasa Jepang (salam), pengenalan huruf bahasa Jepang, pengenalan kosakata dan tata bahasa bahasa Jepang sampai melakukan percakapan sederhana bahasa Jepang. Ketika siswa melakukan percakapan bahasa Jepang, siswa kesulitan menerima informasi yang disampaikan sehingga komunikasi menjadi tidak lancar. Kesulitan yang dialami siswa ini, didasari karena perbedaan di antara tata bahasa Indonesia dan 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 antarsiswa untuk mengobrol. karena siswa tidak memperhatikan yang disampaikan guru sehingga siswa sulit untuk memahami pelajaran. Penggunaan metode yang diajarkan kurang kreatif membuat siswa tidak memiliki minat dan kepercayaan diri untuk belajar bahasa Jepang.

Berbicara dalam bahasa Jepang disebut dengan *hanasu ginou* (Sutedi, 2018: 39). Kida (dalam Desti, 2018: 45) mengatakan pengertian berbicara sebagai berikut:

話す行為は、言いたい内容を考え、言いたい表現を選び、音声に出して相手に伝えるというプロセスをたどります。

*Hanasu kouji wa, itai naiyou wo kangae, itai hyougen wo erabi, onsei ni dashite aite ni tsutaeru toiu puroseshu wo tadorimasu.*

(bahwa berbicara meliputi suatu proses memikirkan isi yang ingin disampaikan, memilih ungkapan yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan, lalu menyampaikannya kepada lawan berbicara melalui suara).

Saat melaksanakan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 7 Padang penulis melakukan observasi, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa masih rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jepang, sehingga kemampuan berkomunikasi siswa dalam memberi dan menerima informasi menjadi tidak lancar. Berdasarkan hasil belajar beberapa ulangan

harian, penilaian harian dan tugas video dari 39 siswa terdapat 30% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 80. Tentunya ini juga berkaitan dengan keaktifan siswa dalam belajar.

Ketika berbicara dalam bahasa Jepang, siswa berpikir menggunakan bahasa Indonesia setelah itu menerjemahkan ke bahasa Jepang, hal ini mengakibatkan komunikasi tidak berjalan dengan baik. Siswa juga bermasalah dengan pengucapan huruf つ (tsu) dan し (shi) serta bunyi *sokuon* (konsonan rangkap), *I tan-on* (tungga), *chouon* (panjang), dan bunyi-bunyi *tan-on* (pendek). 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) Perbedaan tata bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang. Bercermin dari permasalahan di atas, maka penulis memberikan suatu metode untuk membantu proses belajar dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jepang yakni metode bermain peran (*role play*).

Metode bermain peran (*role play*) merupakan komunikasi antara pembelajar dengan melakukan peran tertentu yang memilih ungkapan sendiri berdasarkan situasi dan kondisi. Suamiarti dan Asra (dalam Soemarni, 2017: 225) mengatakan bahwa metode *role play* merupakan bermain peran dengan tujuannya menceritakan, kejadian masa lalu, sekarang dan masa depan. Siswa menjalankan perannya sesuai imajinasi atau daya khayal yang diperankan. Dengan menggunakan metode *role play*, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuannya dalam berbicara Bahasa Jepang.

Rumusan masalah dan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterampilan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa dan dengan diterapkan metode *role play*, juga 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 Nihongo Kira-Kira dengan materi Bab IV tentang *cici ha supootsu ga suki desu*. KD dari materi Bab IV tentang *cici ha supootsu ga suki desu*, yaitu peserta didik mampu memahami informasi tentang keluarga (*kazoku*), karakter dan hal-hal yang disukai pada teksinteraksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

Penelitian penulis relevan dengan penelitian berikut. (1) Maharani (2015) meneliti tentang Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) pada Siswa melalui Penerapan Metode *Role Playing*. (2) Priyambodo (2013) meneliti tentang Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Melalui Bimbingan Metode *Role Play*. (3) Nimah (2015) meneliti tentang Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yaitu kuantitatif. Penelitian kuantitatif karena penelitian ini datanya menggunakan angka-angka yaitu skor yang dioalah dengan menggunakan ilmu statistik. Metode eksperimen adalah metode yang digunakan penulis dalam penelitian. Sutedi (2018: 64) menyebutkan metode eksperimen adalah metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh dan ketepatan dari teknik, pendekatan pembelajaran dan media pengajaran. Jenis eksperimen penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Sugiyono (2013: 144) menyebutkan bahwa eksperimen semu penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak untuk mengontrol variabel luar dalam pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *posttest only control group design*. Arikunto (2010: 212) mengatakan *Posttest only control group design* merupakan desain yang menggunakan sekelompok subjek penelitian dari populasi tertentu, setelah itu dibagi menjadi dua kelas yakni kontrol dan eksperimen.

Populasi merupakan seluruh kelompok orang, kejadian, atau objek-objek yang ditentukan dalam sebuah penelitian (Maolani, 2016: 39). Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X IPS SMAN 7 Padang tahun ajaran 2020/2021. Menurut Sutedi (2018: 176) sampel merupakan sebagian dari populasi untuk dijadikan sumber data. Cara mengambil sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sampling* (teknik sampel bertujuan). Teknik *purposive sampling* merupakan teknik mengambil sampel yang digunakan peneliti berdasarkan pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan tujuan dan sasaran tertentu yang secara ilmiah dapat dipertanggungjawabkan. Sampel penelitian ini yaitu kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang, yakni sebanyak 32 siswa, 16 siswa kelompok kontrol dan 16 siswa kelompok eksperimen.

Variabel merupakan objek atau titik fokus dari suatu penelitian. Variabel bias diartikan klasifikasi yang logis dari dua atribut atau lebih (Margono, 2010: 133). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu terikat dan bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara bahasa Jepang (variabel X) dan variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role play* (variabel Y). Penelitian ini data yaitu 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*. *Instrument* penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan variasi data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2018: 151). Instrumen penelitian ini 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 metode *role play* pada saat pembelajaran diberikan pada Kelompok eksperimen. Sedangkan kelompok kontrol cuma dengan metode konvensional. Eksperimen ini dikerjakan dengan 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. Validitas diketahui dengan cara memerinci dan memasang butir soal dengan setiap aspek dalam indikator. (Arikunto, 2016: 83) mengatakan pelaksanaannya dikerjakan dengan logika, tidak pengalaman.

Pengumpulan data dilakukan dengan bermacam sumber dan cara (Sugiyono, 2016: 308). Data penelitian yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah skor dan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Prosedur pengumpulan data penelitian 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 memakai rumus presentase. Abdurrahman dan Ellya Ratna (2003: 264) menyebutkan bahwasanya untuk mencari nilai yang didapat siswa bisa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{SM}{SI} \times S_{max}$$

Ket :

- N : tingkat kemampuan  
 SI : skor yang harus diraih  
 SM : skor yang didapat  
 $S_{max}$  : skala yang digunakan (100%).

Lalu dilanjutkan menganalisis data dengan langkah-langkah di bawah ini. *Pertama*, menentukan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. *Kedua*, membuat distribusi frekuensi kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa. *Ketiga*, mengklasifikasikan hasil kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa dengan dan tanpa menggunakan metode *role play* berdasarkan konversi skala 10.

**Tabel 1.** Pedoman konversi skala

| No. | Tingkat Penguasaan | Nilai diubah Skala |                  |
|-----|--------------------|--------------------|------------------|
|     |                    | 10                 | Tafsiran         |
| 1   | 0% - 15%           | 1                  | Buruk Sekali     |
| 2   | 16% - 25%          | 2                  | Buruk            |
| 3   | 26% - 35%          | 3                  | Kurang Sekali    |
| 4   | 36% - 46%          | 4                  | Kurang           |
| 5   | 46% - 55%          | 5                  | Hampir Cukup     |
| 6   | 56% - 65%          | 6                  | Cukup            |
| 7   | 66% - 75%          | 7                  | Lebih dari Cukup |
| 8   | 76% - 85%          | 8                  | Baik             |
| 9   | 86% - 95%          | 9                  | Baik Sekali      |
| 10  | 96% - 100%         | 10                 | Sempurna         |

(Nurgiyantoro, dalam Abdurrahman dan Ellya Ratna, 2003: 265)

*Keempat*, mendistribusikan nilai kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang ke dalam diagram batang. *Kelima*, supaya mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dilakukan pengujian hipotesis. *Keenam*, membuat pembahasan terkait hasil analisis data dan membuat kesimpulan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Temuan penelitian

Analisis skor tes kemampuan berbicara bahasa Jepang diikuti oleh 16 siswa kelompok eksperimen dan 16 siswa kelompok kontrol. Kemudian, dilakukan perhitungan rata-rata dan simpangan baku pada kedua kelas sampel. Hasil perhitungan dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.** 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 3.** 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 4.** Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Per-indikator

| Indikator       | Kontrol |      | Indikator       | Eksperimen |      |
|-----------------|---------|------|-----------------|------------|------|
|                 | 1       | 2    |                 | 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 tabel di atas, bisa dilihat nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen nilai rata-rata siswa lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol. Serta simpangan baku kelas eksperimen lebih kecil dari simpangan baku kelas kontrol.

Ini menunjukkan nilai tes akhir kelas eksperimen lebih relatif sama dan mendekati rata-rata dibandingkan dengan kelas kontrol yang lebih beragam. Menyatakan 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 yang menggunakan metode

*role play* dan tidak menggunakan metode *role play*. Supaya lebih jelas, silahkan dilihat di tabel berikut ini.

**Tabel 5.** 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 di atas, dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum uji-t, sebagai berikut.

**Tabel 6.** 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     |

Dari tabel 6 di atas, ditarik kesimpulan (1) data berdistribusi normal pada taraf tersignifikan 0,05 untuk  $n = 16$  setelah diberi perlakuan menggunakan metode *role play* yaitu  $L_0$  kecil dan  $L_t$  ( $0,086 < 0,213$ ). (2) untuk  $n = 16$  tanpa diberi perlakuan menggunakan metode *role play* yaitu  $L_0$  kecil dan  $L_t$  ( $0,115 < 0,213$ ) data berdistribusi normal pada taraf tersignifikan 0,05.

**Tabel 7.** 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 7 di atas, ditarik kesimpulan 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. Diliat berdasarkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  taraf tersignifikan 0,05% adalah 2,04 dengan derajat kebebasan  $dk=n_1+n_2-2$ .  $H_0$  ini mempunyai arti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,72 > 2,04$ ). Oleh karena itu, disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Maka, metode *role play* mempunyai pengaruh pada kemampuan berbicara bahasa Jepang 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* mempunyai rata-rata 73,62 dengan kualifikasi lebih dari cukup dan baik. Analisis data yang dilakukan terhadap 16 orang sampel penelitian kelas kontrol siswa yang nilainya 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. Dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen nilai yang diperoleh kelompok kontrol tergolong rendah.

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. Dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen nilai yang diperoleh kelompok kontrol tergolong rendah.

Selanjutnya, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode *role play* memiliki rata-rata 81,87 pada kualifikasi baik dan baik sekali. Analisis data yang dilakukan terhadap 16 orang sampel penelitian kelas eksperimen siswa yang nilainya melebihi KKM sebanyak 10 siswa dan dibawah KKM sebanyak 6 siswa. 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 didapat kelompok eksperimen tergolong tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Terlihat perbedaan yang signifikan jika dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol dengan kelas eksperimen perindikator. Ini dikarenakan pada 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*, disebut sebagai pengaruh diakibatkan dari penggunaan metode *role play* yang dilakukan siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Sehingga bisa disimpulkan penggunaan metode *role play* berpengaruh tersignifikan pada 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) tentang peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui metode bermain peran (*role play*). Dalam penelitiannya, Soemarmi menyimpulkan bahwa penggunaan dari metode bermain peran (*role play*) mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang kelas XII Jurusan Bahasa 6 SMKN 3 Bilitar. Peningkatan kemampuan berbicara siswa ini dilihat dari hasil penelitian tindakan kelas siklus I lalu dilanjutkan siklus II dengan peningkatan nilai rata-rata 24,3%. Dalam penelitian ini, penggunaan metode *role play* juga memiliki pengaruh pada kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Perolehan nilai *posttest* siswa-siswa, di kelas eksperimen nilai tertinggi yaitu 94 dan nilai terendah 68 dengan rata-rata 81,87, sedangkan di kelas kontrol diperoleh 90 untuk nilai tertinggi dan nilai 60 untuk nilai terendah dengan rata-rata 73,62. Dengan begitu, bisa tarik sebuah simpulan yakni penggunaan metode *role play* efektif dan memberikan peningkatan yang signifikan pada 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

Didapatkanlah tiga buah kesimpulan dari hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan. *Pertama*, 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. *Dua*, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang menggunakan metode *role play* diklasifikasikan baik yakni 81,87. *Ketiga*, hasil dari uji-t didapat kesimpulan adanya pengaruh tersignifikan dari digunakannya metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dikarenakan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,72 > 2,04$ ). Oleh karena itu, bisa 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*.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka dikemukakan saran sebagai berikut. *Pertama*, kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang kelas X IPS SMAN 7 Padang disarankan agar bervariasi media, model, dan metode

pembelajaran, agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran. Hal ini disebabkan model, media dan metode pembelajaran ini memiliki peran untuk mewujudkan tujuan suatu pembelajaran, dan guru mata pelajaran bahasa Jepang agar menerapkan metode *role play* dalam pembelajaran dengan baik khususnya dalam praktek berbicara bahasa Jepang. Ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan serta dapat mencuri perhatian siswa dalam belajar. *Kedua*, untuk siswa X IPS SMAN 7 Padang untuk lebih banyak berlatih berbicara dalam bahasa Jepang dengan menggunakan kalimat sederhana, agar kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa dapat ditingkatkan lagi. *Ketiga*, peneliti selanjutnya, sebagai referensi serta perbandingan untuk melakukan penelitian yang terkait dengan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Dengan adanya perbandingan dari peneliti ini, akan menjadi acuan dalam melakukan penelitian dengan penggunaan media ataupun metode pembelajaran yang berbeda.

## REFERENSI

- Abdurrahman dan Elya Ratna. (2003). *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Buku Ajar: 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 Tingkat 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. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*.
- Djiwandono, Soenardi. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Maharani, Sri Devi. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas VII B Mts Al-Khairiyah Tegallingsah. (Online) (<http://ejournal.undiksha.ac.id>), diakses pada 27 November 2020.
- Maolani, Rakaesih A. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nimah, Khoirun. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri. (Online) (<http://etheses.uin-malang.ac.id>), diakses pada 27 November 2020.
- Priyambodo, Bagus. (2013). Bimbingan Melalui Metode Role Play Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa SMKN1 Temanggung. (Online) (<http://lib.unnes.ac.id>), diakses pada 27 November 2020.
- Rahmalina, Reny dan Prisyanti Suciaty. (2019). *Persepsi Siswa Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Bahasa Jepang di SMA Kartika 1-5 Kota Padang*. *Prociding Minasan 1*, Padang: 22 Oktober 2019. Hal. 95-103.
- Slamet, St.Y. (2009). *Dasar-Dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press.
- Soemarni, 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.
- Sugiyono. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sutedi, Dedi. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.