

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

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan*



**WENSIH FANTRI LISNA  
17180030**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

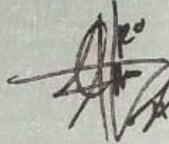
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

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

**Nama** : Wensih Fantri Lisna  
**NIM** : 17180030  
**Program Studi** : Pendidikan Bahasa Jepang  
**Jurusan** : Bahasa dan Sastra Inggris  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

Padang, September 2021

Disetujui oleh,  
Pembimbing



Reny Rahmalina, S.S, M.Pd  
NIP. 198803282018032001

Mengetahui  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris  
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D  
NIP. 19710525 199802 2 002

## PENGESAHAN

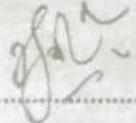
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra  
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang  
dengan judul

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

Nama : Wensih Fantri Lisna  
NIM : 17180030  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, September 2021

#### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	
2. Sekretaris : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd	
3. Anggota : Reny Rahmalina, S.S., M.Pd	



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS**

Jl. Belibis Air Tawar, Kampus Selatan FBS UNP, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347

---

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wensih Fantri Lisna  
NIM/TM : 17180030/2017  
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul “Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa SMAN 7 Padang” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.  
NIP.19710525.199802.2.002

saya yang menyatakan,



Wensih Fantri Lisna  
17180030

## ABSTRAK

**Wensih Fantri Lisna**, 2021. “Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa SMAN 7 Padang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Pelajaran bahasa Jepang di sekolah Indonesia mempunyai keterbatasan metode pembelajaran khususnya pada kemampuan berbicara bahasa Jepang yang berdampak kurangnya minat siswa dalam berbicara bahasa Jepang. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode yakni metode bermain peran (*role play*) untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu, dengan menggunakan *posttest only control group design*. Sedangkan teknik penyampelannya menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 4 dengan jumlah 32 siswa, 16 siswa sebagai kelas kontrol dan 16 siswa sebagai kelas eksperimen. Data dalam penelitian ini yaitu hasil *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  taraf signifikan 0,05% adalah 2,04 dengan derajat kebebasan  $dk=n_1+n_2-2$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,72 > 2,04$ ). 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.

**Kata kunci:** Pengaruh, Berbicara, Bahasa Jepang, Metode *Role Play*, Siswa.

## ABSTRACT

**Wensih Fantri Lisna**, 2021. "The Effect of The Role Play Method On The Japanese Speaking Ability of SMAN 7 Padang Students". Japanese Language Education Study Program. Department Of English Language And Literature. Faculty Of Language And Art. Padang State University.

*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  $dk=n_1+n_2$ . 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.*

**Keywords:** *The Effect, Speaking, Japanese, Role Play Method, Students.*

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang “**Pengaruh Metode Role Play terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa SMAN 7 Padang**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan dorongan pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orangtua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
2. Ibu Reny Rahmalina, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. selaku dosen penguji dan ketua prodi pendidikan bahasa Jepang.
4. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd. selaku dosen penguji.
5. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd. selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasihat dan bantuan selama masa perkuliahan.
6. Dosen-dosen prodi pendidikan bahasa Jepang UNP.
7. Ibu Dra. Enny Sasmita, M.Pd. selaku kepala sekolah SMAN 7 Padang.
8. Ibu Yasmina, S.Hum. selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 7 Padang.
9. Siswa-siswi SMAN 7 Padang.
10. Teman-teman mahasiswa pendidikan bahasa Jepang UNP angkatan 2017.
11. *Senpaitachi* dan *Kouhaitachi* prodi pendidikan bahasa Jepang UNP.
12. EXO selaku idol yang selalu memberikan support untuk selalu semangat.
13. Semua pihak yang telah membantu perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari para pembaca.

Padang, September 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Kemampuan Berbicara.....	9
2. Metode <i>Role Play</i> .....	12
B. Penelitian Relevan.....	16
C. Kerangka Konseptual .....	19
D. Hipotesis Penelitian .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	21
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	21
B. Populasi dan Sampel .....	22
C. Variabel dan Data.....	23
D. Instrumen Penelitian.....	24
E. Prosedur Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	29
G. Uji Persyaratan Analisis .....	29
H. Teknik Analisis Data .....	32

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b> .....	35
A. Deskripsi Data.....	35
B. Analisis Data .....	41
C. Pembahasan .....	62
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	71
<b>LAMPIRAN</b> .....	73

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Desain penelitian .....	22
2. Kisi-kisi tes kemampuan berbicara .....	25
3. Rubrik Keterampilan Berbicara .....	25
4. Rubrik penilaian tes.....	25
5. Interpretasi nilai r .....	26
6. Tahap pelaksanaan metode <i>role play</i> .....	28
7. Uji normalitas .....	31
8. Uji homogenitas .....	32
9. Pedoman konversi skala .....	33
10. Kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas kontrol .....	36
11. distribusi frekuensi kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas kontrol .....	36
12. Klasifikasi nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas kontrol .....	37
13. Kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas eksperimen .....	38
14. Distribusi frekuensi kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas eksperimen .....	39
15. Klasifikasi nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas eksperimen .....	39
16. Konversi penilaian KKM klasifikasi nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa dan dengan menggunakan metode <i>role play</i> .....	41
17. Kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas kontrol Padang tanpa menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 1.....	42
18. Distribusi frekuensi kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 1 (mampu memberikan informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	43
19. Klasifikasi nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 1 (mampu memberikan informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	43
20. Kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas kontrol Padang tanpa menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 2 .....	46
21. Distribusi frekuensi kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 2 (mampu menerima informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	47
22. Klasifikasi nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 2 (mampu menerima informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	47

23. Kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas kontrol Padang dengan menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 1 .....	50
24. Distribusi frekuensi kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 1 (mampu memberikan informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	51
25. Klasifikasi nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 1 (mampu memberikan informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	52
26. Kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas kontrol Padang dengan menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 2 .....	54
27. Distribusi frekuensi kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 2 (mampu menerima informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	55
28. Klasifikasi nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode <i>role play</i> untuk indikator 2 (mampu menerima informasi tentang keluarga ( <i>kazoku</i> ), karakter dan hal-hal yang disukai) .....	55
29. Perbandingan rata-rata dan simpangan baku kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk indikator 1 .....	58
30. Perbandingan rata-rata dan simpangan baku kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk indikator 2 .....	59
31. Perbandingan rata-rata kemampuan berbicara bahasa jepang siswa X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa dan dengan menggunakan metode <i>role play</i> ....	60

## DAFTAR GAMBAR

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Bagan kerangka konseptual .....	19
2. Diagram Batang Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips 4 SMAN 7 Padang Tanpa Menggunakan Metode <i>Role Play</i> .....	38
3. Diagram Batang Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips 4 SMAN 7 Padang dengan Menggunakan Metode <i>Role Play</i> .....	40
4. Diagram Batang Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips 4 SMAN 7 Padang Tanpa Menggunakan Metode <i>Role Play</i> Untuk Indikator 1(Mampu Memberikan Informasi Tentang Keluarga ( <i>Kazoku</i> ), Karakter Dan Hal-Hal Yang Disukai) .....	45
5. Diagram Batang Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips 4 SMAN 7 Padang Tanpa Menggunakan Metode <i>Role Play</i> Untuk Indikator 2 (Mampu Menerima Informasi Tentang Keluarga ( <i>Kazoku</i> ), Karakter Dan Hal-Hal Yang Disukai) .....	49
6. Diagram Batang Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips 4 SMAN 7 Padang Dengan Menggunakan Metode <i>Role Play</i> Untuk Indikator 1(Mampu Memberikan Informasi Tentang Keluarga ( <i>Kazoku</i> ), Karakter Dan Hal-Hal Yang Disukai) .....	53
7. Diagram Batang Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ips 4 SMAN 7 Padang Dengan Menggunakan Metode <i>Role Play</i> Untuk Indikator 2 (Mampu Menerima Informasi Tentang Keluarga ( <i>Kazoku</i> ), Karakter Dan Hal-Hal Yang Disukai) .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Identitas dan Nilai Kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas kontrol .....	73
2. Identitas dan Nilai Kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas eksperimen .....	74
3. Kisi-kisi tes kemampuan berbicara bahasa Jepang kelas X SMAN 7 Padang .....	75
4. Soal tes kemampuan berbicara bahasa Jepang .....	76
5. Lembar jawaban .....	79
6. Kunci jawaban .....	80
7. Perhitungan pengukuran reliabilitas soal uji coba .....	81
8. Daftar nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas X SMAN 7 padang tanpa menggunakan metode <i>role play</i> indikator 1 dan 2 .....	84
9. Daftar nilai kemampuan berbicara bahasa jepang siswa kelas X SMAN 7 padang dengan menggunakan metode <i>role play</i> indikator 1 dan 2 .....	86
10. Instrument tes .....	88
11. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol .....	89
12. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen .....	95
13. Silabus .....	113
14. Uji normalitas kelas kontrol .....	123
15. Uji normalitas kelas eksperimen .....	124
16. Uji homogenitas .....	125
17. Uji hipotesis .....	126
18. Tabel uji liliefors .....	128
19. Tabel distribusi F .....	129
20. Tabel distribusi T .....	131
21. Dokumentasi penelitian .....	132
22. Surat izin penelitian dari fakultas .....	136
23. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan .....	137
24. Surat izin penelitian dari SMAN 7 Padang .....	138
25. Surat konsultasi proposal penelitian .....	139
26. Surat konsultasi skripsi .....	140

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

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 memiliki 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. Eric (dalam Darmuki dkk., 2019) menyatakan bahwa berbicara merupakan komunikasi verbal secara lisan dan langsung antara penutur dan mitra tutur yang bisa juga dengan menggunakan media komunikasi audio atau audiovisual agar gagasan itu dapat dipahami. 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 Praktek 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 32 siswa hanya 30% yang memenuhi

Kriteria Ketuntasan 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. Sumiati 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. Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Soemarmi (2017) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Metode Bermain Peran (*Role Play*)” dalam jurnal Unublitar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan kemampuan untuk berbicara siswa dalam melihat hasil saat siklus pertama penelitian masih belum baik. Rata-rata hasil adalah 63,4%. Masih dalam aspek pengucapan yang tidak baik, ekspresi wajah dan gerakan tubuh adalah cara berbicara dan kemampuan wacana untuk memenuhi lawan dan situasi. Pada siklus kedua peningkatan kinerja dapat dilihat dengan rata-rata hasil mencapai 87,8%.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan uji coba metode *role play* pada siswa kelas X IPS 4 di SMAN 7 Padang. Kelas ini dipilih karena kemampuan bahasa Jepang dari 32 siswa hanya 30% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 80. Dengan menggunakan metode *role play*, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuannya dalam berbicara bahasa Jepang.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa SMAN 7 Padang**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik bahwa pada penelitian ini terdiri dari tiga identifikasi masalah, yaitu sebagai berikut: Pertama, siswa sulit

dalam memahami pelajaran bahasa Jepang. Kedua, kurangnya minat siswa untuk berbicara dalam bahasa Jepang. Ketiga, kurangnya metode pembelajaran bahasa Jepang yang inovatif dan kreatif.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang dari buku nihongo kira-kira dengan materi bab empat tentang *cici ha supootsu ga suki desu* menggunakan metode *role play*.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa diterapkan metode *role play*?
2. Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan diterapkan metode *role play*?
3. Bagaimana pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa diterapkan metode *role play*.
2. Mendeskripsikan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan diterapkan metode *role play*.

3. Mendeskripsikan pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang ?

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam penelitian, khususnya terkait dengan pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.
- b. Bagi pengajar mata pelajaran Bahasa Jepang, dengan digunakannya metode *role play* dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadi alternatif penggunaan metode dalam pengajaran Bahasa Jepang.
- c. Bagi siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang, memberikan pengalaman belajar menggunakan metode *role play* dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat dalam meningkatkan kemampuan berbicara.
- d. Bagi penelitian lain, dapat memberikan informasi dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini sehingga mendorong pembaca dan peneliti lain untuk melaksanakan penelitian sejenis secara lebih luas dan mendalam.

## G. Definisi Operasional

Pada bagian definisi operasional ini, perlu dijelaskan 3 pengertian yang dipakai dalam proses penulisan yaitu (1) pengaruh, (2) kemampuan berbicara bahasa Jepang, (3) metode *role play*. Berikut penjelasan dari ketiga istilah tersebut.

### 1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan atau efek yang ditimbulkan dari penggunaan metode *role play* terhadap kemampuan berbicara bahasa Jepang kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Pengaruh atau efek yang dimaksud akan dianalisis menggunakan rumus statistik melalui uji persamaan rata-rata atau uji-t.

### 2. Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang

Kemampuan berbicara merupakan hal dasar yang harus dimiliki siswa dalam belajar bahasa Jepang. Siswa dituntut memiliki kemampuan berbicara agar sewaktu-waktu mampu menyampaikan informasi kepada siapa saja dengan baik. Jadi, kemampuan berbicara dalam penelitian ini bagaimana siswa mampu berbicara bahasa Jepang dengan baik.

### 3. Metode *Role Play*

Metode *role play* adalah latihan berkomunikasi yang dilakukan oleh pembelajar dengan peran tertentu dengan memilih ungkapan sendiri dengan situasi dan kondisi yang telah ditentukan. Menurut Sumiati dan Asra (dalam Soemarni, 2017: 225) 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. Metode ini dipilih karena dianggap tepat dan menarik untuk membantu siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kemampuan Berbicara**

###### **a. Definisi Kemampuan Berbicara**

Keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar asing ada 4 aspek dasar, yaitu: keterampilan mendengarkan atau menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan berasal dari kata dasar terampil yang berarti cakap, mampu, dan cekatan dalam menyelesaikan tugas. Keterampilan secara bahasa adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas dan kecakapan dalam pemakaian bahasa baik secara lisan maupun tulisan, sedangkan keterampilan secara tematis adalah kesanggupan pemakai bahasa untuk menanggapi secara benar secara stimulus lisan atau tulisan, menggunakan pola gramatikal dan kosa kata secara tepat, dan menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain. Keterampilan berbahasa hanya dapat diraih melalui kegiatan berbahasa yang dilakukan secara terus-menerus. Salah satu aspek keterampilan dasar yang harus dimiliki adalah berbicara. Keterampilan berbicara sangat berperan dalam upaya melahirkan generasi muda yang aktif, kreatif, cerdas, dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara tepat, cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat siswa berbicara. Oleh karena itu, kemampuan berbicara bahasa Jepang harus dimiliki siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dalam mempelajari bahasa Jepang.

Menurut Slamet (2009: 33) berbicara dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang 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 juga dengan menggunakan media komunikasi audio atau audiovisual agar gagasan itu dapat dipahami. Hal ini, bisa dijadikan untuk melatih keterampilan berbicara pada anak.

Berbicara merupakan salah satu alat komunikasi penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Berbicara adalah tingkah laku yang harus dipelajari terlebih dahulu, kemudian baru bisa dikuasai. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih maka semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada seorang pun yang memiliki keterampilan berbicara tanpa melalui proses berlatih. Analogi tersebut tepat bila dihubungkan dengan keterampilan berbahasa yang diterapkan kepada siswa. Semakin sering siswa diberikan kesempatan belajar dan berlatih maka semakin berkembang dan terampil kemampuan berbicaranya. Peran guru dalam proses pembelajaran dengan memilih pendekatan, metode, media dan teknik yang tepat dalam pembelajaran sangat membantu dalam menentukan keberhasilan keterampilan berbahasa siswa khususnya keterampilan berbicara.

#### **b. Tujuan Berbicara**

Tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi, menyampaikan pikiran, ide, gagasan dan keinginan secara efektif dan mudah dimengerti, kemudian mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar. Jika tidak mampu berbicara dengan baik, komunikasi menjadi tidak lancar sehingga apa yang ingin disampaikan kepada lawan bicara tidak tersampaikan.

### c. Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang di SMA

SMAN 7 Padang mengajarkan pelajaran bahasa Jepang pada kelas peminatan dengan tujuan dapat berguna sebagai bekal keterampilan berbahasa asing selain bahasa Inggris. Pelajaran bahasa Jepang diajarkan pada siswa kelas X, XI, dan XII. Untuk mencapai tujuan tersebut guru menerapkan berbagai metode dalam pengajaran bahasa Jepang agar siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang dengan baik. Namun, pada kenyataannya, sebagian besar siswa masih menganggap bahwa Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit. siswa sulit memahami pelajaran bahasa Jepang secara baik, mereka masih merasa takut untuk berbicara.

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 koui wa, iitai naiyou wo kangae, iitai hyougen wo erabi, onsei ni dashite aite ni tsutaeru toiu puroseseu 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.

Berdasarkan dari kurikulum SMA, kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran

intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut, yaitu siswa mampu mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Penelitian ini membahas kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang dari buku nihongo 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 kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.. Agar tujuan berbicara dapat tercapai, maka pada pembelajaran akan diberikan metode yang menarik. Metode yang digunakan yaitu metode *role play*.

## **2. Metode Role Play**

### **a. Pengertian**

Metode bermain peran (*role play*) adalah metode alternatif yang penulis gunakan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang. Menurut Sumiati dan Asra (dalam Soemarni, 2017: 225) 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.

Metode bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa. Ini merupakan salah satu metode yang digunakan supaya siswa bisa menguasai pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Bentuk pengajaran yang diberikan kepada siswa adalah serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Dengan bermain peran siswa dapat mengembangkan imajinasinya dan melakukan penghayatan terhadap karakter yang diperankan. Dari metode bermain peran (*role play*) ini diperoleh kemampuan kerja sama, kekompakan, komunikatif, dan menginterpretasikan serta siswa dapat mengekspresikan perasaan, ide, dan gagasan. Siswa dituntut aktif karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi.

#### **b. Langkah-Langkah Metode *Role Play***

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sebelum mereka memainkan peran (*role play*). Materi bab empat tentang *cici ha supootsu ga suki desu* memiliki 24 kosakata. Yang mana anggota keluarga mempunyai 9 kosakata, kata sifat mempunyai 7 kosakata, dan terakhir hal-hal yang disukai mempunyai 8 kosakata. Pada hari pertama guru akan membagi siswa ke dalam tiga kelompok yang mana setiap kelompok mendapatkan 7-9 kosakata tergantung materi mana yang didapat kelompok. Bermain peran (*role play*) ini dilaksanakan dengan sistem *rolling* pada pertemuan berikutnya dengan tujuan semua siswa dapat mengetahui setiap kosakata pada bab empat tentang *cici ha supootsu ga suki desu*. Langkah-langkah pembelajaran *role play*, sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok, guru membagikan 7-9 kosakata kepada setiap kelompok.
- 2) Setiap seorang pemain dalam setiap kelompok memilih satu kosakata lalu mendeskripsikan kosakata tersebut.
- 3) Peserta didik yang lain dalam setiap kelompok bertugas menyebutkan kosakata yang dimaksud.

**c. Tujuan Metode *Role Play***

Tujuan dari metode *Role Play* sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memerankan tokoh tertentu dengan pengucapan yang tepat.
- 2) Siswa dapat menirukan gaya tokoh yang diidentifikasi dengan ucapan yang mirip dan sama.

**d. Manfaat Penerapan Metode *Role Play***

Manfaat dari metode *Role Play* sebagai berikut:

- 1) Bermain peran dapat memberikan semacam *hidden practise*, yang mana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baru yang sedang dipelajari.
- 2) Bermain peran dapat membuat siswa merasa senang karena bermain peran pada dasarnya adalah sebuah permainan. Dengan bermain siswa merasa lebih santai dalam belajar sehingga siswa merasa senang. Dunia bermain adalah dunia siswa, jadi kita harus memasukkan unsur-unsur yang bisa membuat siswa senang belajar yaitu dengan cara bermain peran.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Play***

Kelebihan dan kekurangan metode *role play* (Jumanta, 2014) adalah:

##### 1) Kelebihan

- a) Melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan. Sehingga daya ingat siswa semakin tajam.
- b) Siswa mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama.
- c) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi penuh.
- d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e) Permainannya mudah digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- f) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

##### 2) Kelemahan

- a) Menghabiskan banyak waktu, baik itu waktu mempersiapkan dalam rangka memahami materi maupun pelaksanaan bermain peran.
- b) Membutuhkan tempat yang cukup luas.
- c) Dapat mengganggu kelas lain ketika bermain peran melalui suara-suara keributan yang tidak sengaja dibuat.
- d) Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan, dan waktu yang cukup lama. Membutuhkan guru yang kreatif supaya kelas tidak menjadi bosan.
- e) Siswa yang enggan memerankan suatu karakter karena merasa rendah diri atau malu.

- f) Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, maka guru tidak dapat mengambil kesimpulan apapun yang mana itu berarti tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian penulis antara lain:

1. Soemarmi (2017) yang meneliti tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Metode Bermain Peran (*Role Play*). Dalam penelitiannya, Karjati Soemarmi menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada kelas XII JB 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 yaitu peningkatan rata-rata nilai sebesar 24,3%.
2. Maharani (2015) yang meneliti tentang Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) pada Siswa Kelas VII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII B MTs Al-Khairiyah Tegallingsah. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa. Sebelum diberikan tindakan, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 65% (cukup), namun setelah diberikan tindakan pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 74,5% (baik) dan nilai rata-rata siswa pada siklus II 80,5% (baik). Persentase peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan pada siklus I,

meningkat sebanyak 9,5% dan dari tindakan siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 6%.

3. Priyambodo (2013) yang meneliti tentang Bimbingan Melalui Metode *Role Play* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa SMKN 1 Temanggung. Dalam penelitiannya, menunjukkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XI SMKN 1 Temanggung dapat ditingkatkan dengan bimbingan belajar melalui *Role Playing*. Prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus I dibandingkan dengan tes awal menunjukkan belum terjadi peningkatan yang berarti. Hal ini ditunjukkan skor pada indikator kemampuan berbahasa, kemampuan membaca, kemampuan mendengar, dan kemampuan tata bahasa belum mencapai 50%. Prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus II dibandingkan dengan tes awal terjadi peningkatan, tetapi belum mengalami perubahan yang berarti. Prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus III dibandingkan dengan tes awal terjadi peningkatan dan sudah mengalami perubahan yang berarti. Hal ini ditunjukkan dengan skor masing-masing indikator mengalami perubahan 50%.
4. Nimah (2015) yang meneliti tentang Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri. Dalam penelitiannya, Khoirun Nimah menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* menunjukkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas kelas X IIS 3 berjalan dengan efektif. Hal ini terlihat

peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap tindakan. Pada siklus I persentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%, siklus II persentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi pada siklus I ke siklus II presentase peningkatan keaktifan siswa sebesar 56%.

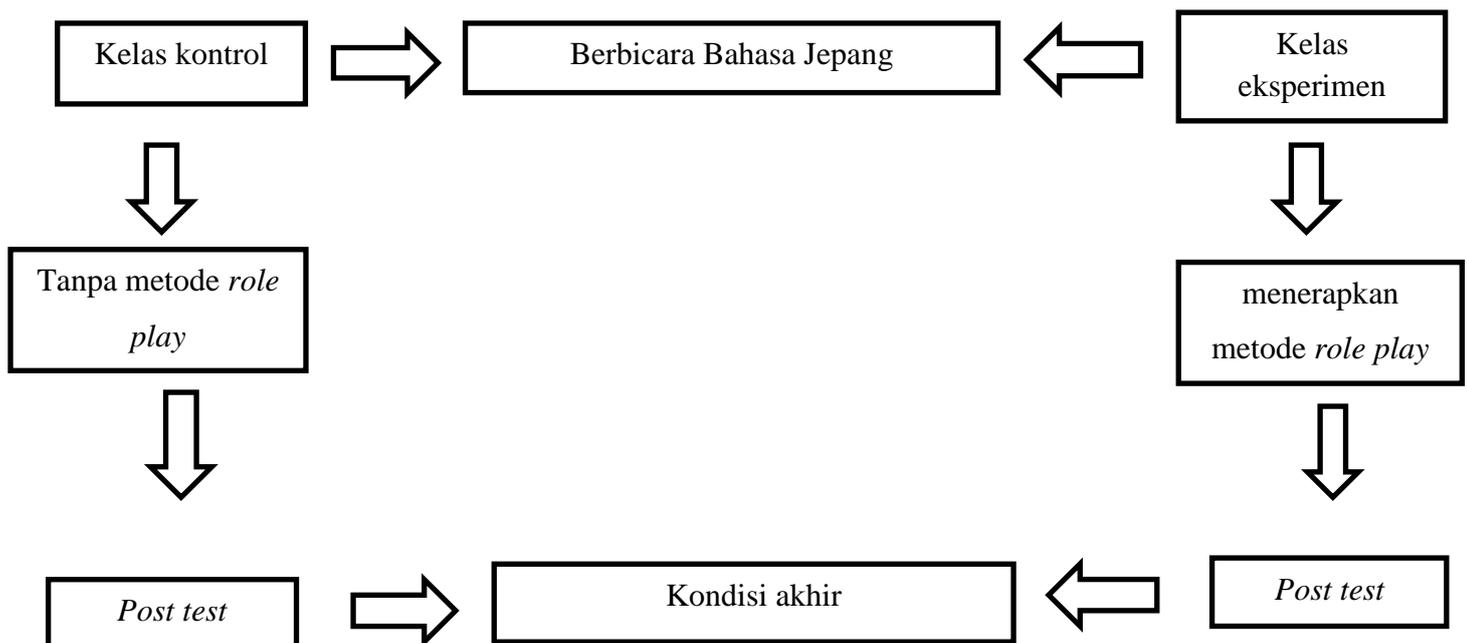
Persamaan penelitian ini dengan penelitian Karjati Soemarmi (2017), Indriati (2017), Sri Devi Maharani (2015), Bagus Priyambodo (2013), dan Khoirun Nimah (2015) yaitu sama-sama menggunakan metode bermain peran (*role play*). Di samping ada persamaan dengan penelitian sebelumnya juga terdapat perbedaan yaitu, terletak pada objek, jenis penelitian, dan tujuan penelitian serta fokus penelitian. Objek penelitian adalah siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang, jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*). Fokus penelitian mengenai pengaruh dari metode bermain bermain peran (*role play*) terhadap siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Kontribusi dari penelitian-penelitian di atas adalah terdapat teori-teori yang dapat dijadikan referensi untuk mengkaji lebih jelas mengenai pengertian, langkah-langkah, manfaat, tujuan serta kelebihan dan kekurangan dari metode bermain bermain peran (*role play*).

### C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dibahas sebelumnya,

Maka dapat dibuat bagan kerangka konseptual dari penelitian ini sebagai berikut:

**Gambar 1**  
**Bagan kerangka konseptual**



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari Hipo yang berarti “kurang dari” dan thesis berarti “pendapat”. Hipotesis merupakan pernyataan dari dugaan relatif peneliti tentang hubungan variabel-variabel yang diteliti. Jadi hipotesis berarti pendapat (kesimpulan) yang belum final. Hipotesis penelitian secara statistik:

$H_0$  : metode *role play* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Hipotesis tidak diterima bila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n_1 + n_2) - 2$  pada taraf signifikansi 0,05.

$H_1$  : metode *role play* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang. Hipotesis diterima bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n_1 + n_2) - 2$  pada taraf signifikansi 0,05.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal. *Pertama*, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play* berada pada kualifikasi lebih dari cukup (73,62). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang untuk mata pelajaran bahasa Jepang adalah 80. Jika KKM tersebut dibandingkan dengan rata-rata kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang tanpa menggunakan metode *role play* belum memenuhi KKM.

*Kedua*, kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode *role play* berada pada klasifikasi baik (81,87). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang untuk mata pelajaran bahasa Jepang adalah 80. Jika KKM tersebut dibandingkan dengan rata-rata kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan menggunakan metode *role play* sudah memenuhi KKM.

*Ketiga*, 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 kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang dengan diberi perlakuan metode *role play* lebih baik daripada tanpa menggunakan metode *role play*.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka dikemukakan saran berikut. *Pertama*, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang kelas X IPS SMAN 7 Padang untuk lebih memvariasikan model, media dan metode pembelajaran, agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran. Hal ini disebabkan model, media dan metode pembelajaran sangat berperan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, dan disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang agar menerapkan penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran dengan baik khususnya dalam praktek berbicara bahasa Jepang. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan serta dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. *Kedua*, disarankan kepada 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*, bagi peneliti selanjutnya, sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Dengan adanya perbandingan dari peneliti ini, akan menjadi acuan dalam melakukan penelitian dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: jurusan bahasa dan sastra indonesia FBS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 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 Akademik 2018/2019". *Jurnal Kredo*. No. 2. Hal 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*. Vol. 1, No. 1. Hal 45-46.
- 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.
- 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 Smkn 1 Temanggung". (Online) (<http://lib.unnes.ac.id>), diakses pada 27 November 2020.