
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG DENGAN METODE *ROLE PLAY* BERBASIS KARTU BERGAMBAR PADA SISWA SMK

Muhammad Peri Syaprizal (SMK Negeri 1 Teluk Kuantan)
email: perisyap@yahoo.com

Abstract

Speaking ability is the most frequently used language ability in daily communication. The teaching of Japanese speaking ability at SMKN 1 Teluk Kuantan is also carried out using a communication approach, namely the role play method. Role play instructions are spoken by the teacher or freely according to students ideas with provisions according to the subject matter of the lesson. However, this teaching method has not been able to improve students speaking ability. For this reason, the researcher intends to make improvements to teaching by changing the role play instructions from oral to using illustrated role play cards. This improvement is carried out by implementing the classroom action research method. This study aims to improve students speaking ability in Japanese through the use of illustrated role play cards as learning media and is carried out in 2 cycles, using Kemmis and MC Taggart theory with the steps (1) Planning, (2) Implementation (acting), (3) Observing, (4) Reflecting. Data were taken using observation, documentation, and oral tests. The results of this study found that there was an increase in students completeness scores and class average scores. In the initial phase before the action the class average for speaking ability was 58.08, at the end of the first cycle the percentage of students completeness was 61.54% (enough) with an average class score of 62.88, and at the end of the second cycle the percentage of students completeness was 92.31% (very good) with an average class of 80.38. Thus, it can be concluded that the use of illustrated role play cards can improve Japanese speaking ability.

Keywords: *Japanese language teaching, role play, picture cards, speaking ability, Japanese language*

Abstrak

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan berbahasa yang paling sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Pengajaran kemampuan berbicara bahasa Jepang di SMKN 1 Teluk Kuantan pun dilakukan dengan pendekatan komunikasi, yaitu dengan metode role play. Instruksi role play diucapkan oleh guru atau bebas sesuai ide siswa dengan ketentuan sesuai dengan pokok bahasan pelajaran. Akan tetapi cara pengajaran ini belum mampu meningkatkan kemampuan berbicara para siswa. Untuk itu peneliti bermaksud mengadakan perbaikan pengajaran dengan cara mengganti instruksi role play dari lisan menjadi kartu role play bergambar. Perbaikan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang melalui penggunaan kartu role play bergambar sebagai media pembelajaran dan dilaksanakan dalam 2 siklus, menggunakan teori Kemmis dan MC Taggart dengan langkah-langkah (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan (acting), (3) Pengamatan (observing), (4) Refleksi (reflecting). Data diambil menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes lisan. Hasil dari penelitian ini diketahui terdapat peningkatan pada nilai ketuntasan siswa dan nilai rata-rata kelas. Pada fase awal sebelum tindakan rata-rata kelas untuk kemampuan berbicara adalah 58.08, pada akhir siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 61.54% (cukup) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 62.88, dan pada akhir siklus II persentase ketuntasan siswa sebesar 92.31% (sangat baik) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 80.38. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu role play bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Keyword: *pengajaran bahasa Jepang, role play, kartu bergambar, kemampuan berbicara, bahasa Jepang*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang sangat penting untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Hubungan interaksi tidak akan harmonis tanpa komunikasi. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, para pembelajar memerlukan empat kemampuan berbahasa yaitu kemampuan mendengar (聴く能力/ *kaku nouryoku*), membaca (読む能力/ *yomu nouryoku*), berbicara (話す能力/ *hanasu nouryoku*), dan menulis (書く能力/ *kaku nouryoku*). Dari empat kemampuan tersebut dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu kemampuan reseptif (kemampuan mendengar dan membaca) dan kemampuan produktif (kemampuan berbicara dan menulis). Oleh karena itu, dalam proses pembelajarannya, empat kemampuan berbahasa tersebut tidak dapat terpisahkan satu dengan yang lainnya dan akan menentukan keberhasilan peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang.

Yuriko Asano dalam Sudjianto (2014: 97) mengatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa perlu diarahkan kepada penggunaan bahasa dalam situasi yang *real*. Situasi yang *real* ini ditentukan oleh berbagai faktor seperti (1) peserta bicara, (2) tempat dan

waktu pelaksanaan interaksi berbahasa, (3) topik pembicaraan, (4) sarana pembicaraan, (5) tujuan pembicaraan, (6) perasaan yang berlangsung dalam pembicaraan (Sudjianto, 2014: 99). Dalam era globalisasi sekarang ini, bahasa asing memegang peranan penting untuk bisa berkomunikasi dengan masyarakat dari berbagai negara, salah satunya adalah bahasa Jepang. Sekarang ini bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa yang banyak dipelajari oleh masyarakat dari berbagai negara termasuk Indonesia.

Di Indonesia, bahasa Jepang masih menjadi salah satu bahasa asing primadona bagi pembelajar Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya data yang diperoleh berdasarkan “*Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2018*” yang diterbitkan oleh Japan Foundation. Berdasarkan hasil survei tersebut, Indonesia menduduki peringkat ke-2 sebagai negara dengan penduduk yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak di dunia, yaitu berjumlah 709.479 orang. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia diyakini akan terus meningkat jika para pengajar berusaha dengan maksimal dalam menerapkan dan mengembangkan berbagai inovasi metode pengajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Inovasi metode pengajaran yang aktif, komunikatif, menarik, menyenangkan dan perpihak pada murid

sangat diperlukan oleh pengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga para pembelajar akan merasa senang dan tidak merasa bosan serta lebih termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang.

SMK Negeri 1 Teluk Kuantan merupakan salah satu sekolah yang menyelenggarakan program pengajaran bahasa Jepang pada seluruh siswa kelas XII dengan jumlah 12 kelas yang bertujuan agar dapat berguna sebagai bekal keterampilan berbahasa asing di dunia Industri. Bahasa Jepang ini merupakan mata pelajaran yang mempelajari tata bahasa tingkat dasar sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing. Pembelajaran tata bahasa merupakan bagian dari pembekalan kemampuan dan pengetahuan kebahasaan yang paling mendasar yang terkait dengan pemerolehan kosakata dan penggunaan pola-pola kalimat. Untuk mencapai tujuan tersebut guru menerapkan berbagai metode dalam pengajaran bahasa Jepang agar siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang sehari-hari. Namun, pada kenyataannya, sebagian besar siswa masih menganggap bahwa bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit. Mereka kesulitan memahami secara baik, siswa masih merasa takut untuk berbicara serta kurangnya pengetahuan siswa tentang beberapa kosakata bahasa Jepang yang

membuat mereka kesulitan ketika diminta untuk membuat kalimat sesuai dengan pola kalimat yang telah diajarkan. Mereka merasa takut dan kebingungan, selain itu kurangnya keberanian dari siswa untuk mencoba mengungkapkan pendapatnya sendiri di kelas karena mereka merasa minder dan takut salah, kemudian kurangnya inisiatif dari siswa untuk bertanya kepada guru bahasa Jepang ketika menemui kesulitan atau ketika mereka belum memahami penjelasan dari guru.

Selain itu, di SMKN 1 Teluk Kuantan pada umumnya siswa hanya menerima bahan pelajaran melalui informasi yang disampaikan oleh guru melalui metode ceramah, *ekspositori* dan tanya jawab yang kurang mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan metode baru yakni *role play* berbasis kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian ditemukan bahwa metode ini pada prinsipnya merupakan metode untuk “menghadirkan” peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam suatu “pertunjukan peran” di dalam kelas yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa dapat memberikan penilaian. Misalnya menilai keunggulan dan kelemahan masing-masing dan kemudian memberikan

saran dan pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode bermain peran (*role play*) mempunyai keistimewaan yaitu dapat melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Selain itu, melalui metode bermain peran (*role play*) siswa lebih dapat memahami makna dari ungkapan dalam percakapan sehari-hari dibandingkan dengan hanya berlatih pengucapan atau hanya membaca dialog saja tanpa mempraktikkannya dengan bermain peran.

Menurut Kida (2007: 62) 「ロールプレイとは」決められた状況や場面で、学習者がある役割になって、自分で表現を選んで、コミュニケーションする練習をロールプレイとよびます。(Yang disebut bermain peran atau *role play* adalah latihan berkomunikasi yang dilakukan oleh pembelajar dengan peran tertentu dengan memilih ungkapan sendiri dengan situasi dan kondisi yang telah ditentukan.)

Berdasarkan kajian yang peneliti telaah, diketahui bahwa terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa metode *role play* yang disertai bantuan kartu dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Penelitian tersebut di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mawarti dan

Krisdiana, dkk. Menurut Mawarti (2018) penggunaan kartu situasi telah berhasil meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia khususnya dalam bernegosiasi. Sedangkan Krisdiana, dkk (2018) menyatakan bermain peran yang digabungkan dengan kartu kata efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris untuk komunikasi.

Sunarni & Aprilianti (2020) mengatakan kelebihan penggunaan kartu *role play* dalam pembelajaran percakapan bahasa Jepang menurut responden adalah mempermudah pemahaman penggunaan tata bahasa dan mempermudah penyusunan alur pembicaraan. Sedangkan kekurangan pada penggunaan *roleplay* adalah penggunaan bahasa yang terbatas karena sudah ditentukan situasinya, belum dapat menggunakan bahasa yang tepat, dan memakan waktu dalam penyelesaiannya.

Merry & Lapasau (2017) mengatakan penerapan metode *role play* dan media animasi dalam pembelajaran bahasa Jepang dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang pemula. Guru dalam melakukan pengajaran bahasa Jepang di kelas tidak harus selalu berorientasi pada perolehan hasil ulangan harian sebagai tujuannya. Ada hal yang lebih menantang yang dapat dilakukan guru, seperti bagaimana membekali siswa dengan keterampilan-keterampilan yang lebih menjanjikan bagi kehidupannya kelak dan

sangat dibutuhkan pada era globalisasi nanti seperti keterampilan berbicara dengan bahasa asing. Untuk dapat memenuhi tujuan itu, guru seyogianya lebih kreatif menjadikan pembelajaran tampak lebih hidup, lebih nyata dan lebih bermakna, dan salah satu di antaranya melalui metode *role play* dan media animasi.

Ningsih, dkk. (2019) mengatakan Implementasi *role play* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Singaraja dilaksanakan melalui kegiatan *ouyou renshuu* (latihan membuka kalimat) meningkatkan keterampilan berbicara. Hal ini dikarenakan *role play* yang digunakan oleh guru sejalan dengan konsep komunikatif dalam langkah *ouyou renshuu*.

Soemarmi (2017) dan Purnami, dkk. (2015) mengatakan kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran (*role play*), kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan yang lebih baik, dengan ditunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata kelas.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berharap metode *role play* berbasis kartu bergambar juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan.

METODE PENELITIAN

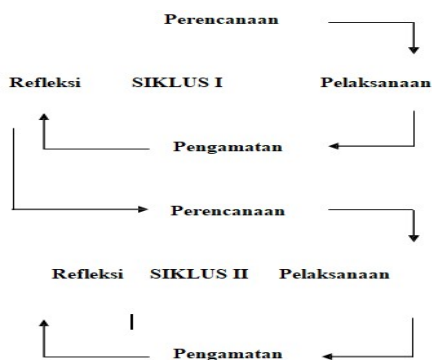
Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian

ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang melalui penggunaan kartu *role play* bergambar. Menurut Mulyasa (2012:11) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar siswa dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan peneliti. Arikunto (2008:3) mengemukakan bahwa PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September hingga bulan Oktober 2022 dan dirancang dalam 2 siklus. Satu siklus terdiri dari 3 pertemuan, waktu yang dibutuhkan setiap pertemuan adalah 2 x 45 menit. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan alur yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart dalam (Arikunto, 2008:16) dengan langkah-langkah sebagai berikut (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*) dan dilaksanakan secara siklus yang berulang dan berkelanjutan. Masing-masing siklus

dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model Kemmis dan Mc Taggart

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat perencanaan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: (1) Membuat RPP materi memperkenalkan diri. (2) Membuat lembar kegiatan siswa. (3) Membuat lembar observasi siswa dan guru. (4) Merumuskan langkah-langkah bermain peran. (5) Menyiapkan cerita/materi yang akan dimainkan. (6) Menyampaikan aspek yang dinilai.

Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan tahapan sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Guru menerapkan metode *role play* berbasis kartu bergambar.

Pada tahap observasi dilakukan oleh *observer*. *Observer* mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data mengenai segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran tersebut, baik yang terjadi pada guru, siswa maupun situasi

kelas sesuai dengan *instrument* observasi. *Observer* hanya mencatat dan memberikan tanda *checklist* apa yang dilihat dan didengar bukan memberikan penilaian. *Observer* dalam melakukan observasi berada di ruang kelas dimana proses pembelajaran terjadi.

Pada tahap refleksi hasil observasi yang telah diperoleh, didiskusikan oleh peneliti dan *observer* untuk ditelaah dan diambil suatu keputusan apakah hasil yang diharapkan sudah tercapai atau belum tercapai. Hasil refleksi akan digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan siklus selanjutnya yang merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya.

Subyek penelitian adalah siswa kelas XII TKJ 1 SMK Negeri 1 Teluk Kuantan. dengan jumlah siswa 26 orang, terdiri dari 11 orang siswa perempuan, dan 15 orang siswa laki-laki. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan tes lisan. Observasi dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengamati aktivitas siswa dan guru. Lembar observasi untuk siswa menggunakan skala. Bentuk pengukuran skala menggunakan jawaban: (BS) baik sekali, (B) baik, (C) cukup dan (K) kurang. Pemberian skor untuk masing-masing kriteria adalah Baik Sekali=4, Baik=3, Cukup=2, dan Kurang=1. Jumlah aspek yang diamati sebanyak 7 pernyataan. Sedangkan observasi aktivitas guru dengan menggunakan

instrument observasi yang di dalamnya memuat kegiatan pembelajaran. Pengukurannya dengan mengisi lembar *ceklist* menggunakan jawaban ya atau tidak yang berjumlah 10 pernyataan. Observasi dilakukan oleh salah seorang guru bahasa Inggris di SMK Negeri 1 Teluk Kuantan.

Dokumentasi yakni mengumpulkan seluruh bukti hasil kegiatan. Dalam penelitian ini dokumentasi berupa rekaman video, foto-foto, dan dokumen. Metode tes lisan merupakan seperangkat rangsangan (stimulus) yang mendapat jawaban langsung dan dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Metode tes lisan ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media bermain peran (*role play*) berbasis kartu bergambar pada pembelajaran bahasa Jepang sebagai bentuk evaluasi. Metode lisan yang digunakan oleh peneliti menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek penggunaan tata bahasa yang tepat, intonasi/pelafalan, kesesuaian gerakan atau ekspresi dengan ucapan dan kelancaran berbicara. Masing-masing aspek penilaian memiliki *score* maksimal 25. Tes lisan diberikan pada siklus 1 dan siklus 2 di pertemuan ke tiga setiap siklusnya. Batas minimal ketuntasan siswa adalah nilai 60.

Analisis data dilakukan pada tahap refleksi dimana teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap: 1) reduksi data

2) paparan data 3) penarikan kesimpulan (Djajadi, 2019:45). Penarikan kesimpulan mengacu kepada persentase ketuntasan siswa serta hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa. Penelitian dikatakan berhasil jika hasil penelitian berkualifikasi baik (B) atau sangat baik (SB) dari presentase ketuntasannya maupun aktivitas guru dan siswa (Aqib, 2008: 160). Adapun formula untuk menghitung presentase ketuntasan siswa, aktivitas siswa dan aktivitas guru sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Banyaknya siswa Tuntas}}{\text{Banyaknya Siswa}} \times 100 \%$$

Gambar 2. Rumus Presentase Ketuntasan

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah butir pernyataan} \times \text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Gambar 3. Rumus Presentase Aktivitas Siswa

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Ya}}{\text{jumlah butir pernyataan}} \times 100 \%$$

Gambar 4. Rumus Presentase Aktivitas Guru

Hasil dari penghitungan tersebut, selanjutnya mengacu kepada kriteria keberhasilan berikut:

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan dalam Proses Pembelajaran

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Skor/ Nilai	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85-100%	4	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65-84%	3	Baik (B)	Berhasil
55-64%	2	Kurang (K)	Tidak Berhasil
0-54%	1	Sangat Kurang (SK)	Tidak Berhasil

(Aqib dkk, 2008:160)

Tabel 2. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85-100%	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65-84%	Baik (B)	Berhasil
55-64%	Kurang (K)	Tidak Berhasil
0-54%	Sangat Kurang (SK)	Tidak Berhasil

(Aqib dkk, 2008: 161)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Prasiklus

Prasiklus dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa terkait kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang. Dari hasil pengukuran kemampuan berbicara prasiklus, kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jepang yang didapatkan dari nilai ulangan lisan masih sangat kurang yaitu dengan persentase keberhasilan siswa sebesar 57,69% dan rata-rata kelas 58.08. Penelitian kemudian dilanjutkan dengan siklus I.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan (2x 45 menit). Pertemuan pertama (2x 45 menit), kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini adalah persiapan meliputi (1) Menyampaikan materi yang akan dipelajari yakni pengenalan diri dalam bahasa Jepang (*Jiko Shoukai*), (2) Menyampaikan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara yang akan dicapai dengan metode bermain peran (*role play*), (3) Guru memberi contoh percakapan tentang memperkenalkan diri dalam bahasa

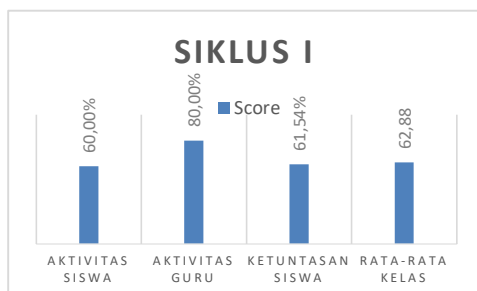
Jepang, (4) Menggali informasi dari siswa tentang kosa kata pengenalan diri dalam bahasa Jepang, (5) Bersama siswa mempelajari kosakata baru tentang pengenalan diri dengan menunjukkan kartu bergambar, guru mengucapkan siswa memperhatikan dan mengulangi (6) Siswa mempelajari kalimat atau ungkapan yang digunakan untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang.

Pertemuan kedua (2x 45 menit), kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini adalah persiapan meliputi (1) Menyampaikan materi yang akan dipelajari yakni memperkenalkan orang lain dalam bahasa Jepang, (2) Menyampaikan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara yang akan dicapai dengan metode bermain peran (*role play*), (3) Guru memberi contoh percakapan tentang memperkenalkan orang lain dalam bahasa Jepang, (4) Menggali informasi dari siswa tentang kosa kata memperkenalkan orang lain dalam bahasa Jepang, (5) Bersama siswa mempelajari kosakata baru tentang memperkenalkan orang lain dengan menunjukkan kartu bergambar, guru mengucapkan siswa memperhatikan dan mengulangi (6) Siswa mempelajari kalimat atau ungkapan yang digunakan untuk memperkenalkan orang lain dalam bahasa Jepang.

Kemudian pada pertemuan ke tiga (2x 45 menit) kegiatan meliputi: (1) Guru membentuk kelompok dan membimbing

siswa untuk berlatih percakapan tentang memperkenalkan diri dan orang lain bersama dengan kelompoknya, (2) Guru menjelaskan langkah-langkah bermain peran serta materi bermain peran dan meminta siswa untuk berperan sebagai orang yang memperkenalkan diri (penutur) dan sebagai orang yang menjadi lawan bicara, (3) Siswa berlatih bersama pasangannya seperti contoh yang diberikan oleh guru, (4) Setelah selesai berlatih, guru membimbing siswa untuk membuat naskah untuk ulangan lisan dengan metode bermain peran, dengan tema memperkenalkan diri di depan kelas. Selanjutnya adalah penilaian yaitu Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dengan memberikan tanggapan/kesan terhadap metode bermain peran.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I yakni pertemuan 1 hingga 3 didapatkan skor aktivitas siswa sebesar 60% dan aktivitas guru 80%. Selanjutnya skor ketuntasan tes lisan kemampuan berbicara pada siklus I sebesar 61,54% dengan rata-rata nilai 62,88. Adapun uraian tersebut disajikan pada diagram berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian Siklus I

Pada siklus I ini, saat bermain peran ada kelompok yang sudah dapat berjalan dengan cukup baik, namun belum bisa dijadikan tolak ukur untuk menghentikan siklus karena sebagian besar siswa masih malu-malu dan belum bersungguh-sungguh, dan masih ada kelemahan yang ditemukan, seperti pelafalan/intonasi yang masih kurang benar pada beberapa ungkapan dan penekanan kalimat tanya, serta kesesuaian gerakan/ekspresi dan ucapan.

Dari hasil yang didapatkan pada siklus I peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa sebagian besar masih kurang, maka peneliti ingin mengetahui secara lebih lanjut tentang kesulitan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Oleh karena itu peneliti perlu melaksanakan perbaikan pada siklus II dengan melihat kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I.

Hasil Siklus II

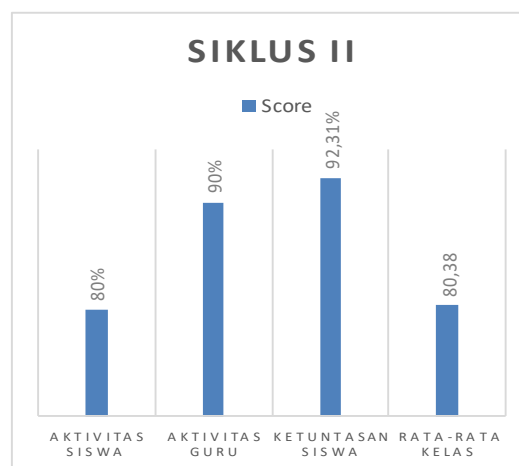
Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan (2x 45 menit). Pertemuan pertama (2x 45 menit), kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini adalah bersama siswa melihat kembali rekaman video percakapan *role play* pada siklus I. Kemudian mendiskusikan dan merefleksi aspek-aspek yang masih rendah terutama pada pelafalan, kesesuaian antara ekspresi dan ucapan serta kelancaran berbicara perlu ditingkatkan.

Pertemuan kedua (2x 45 menit), kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut: (1) persiapan yaitu: menyampaikan materi, tujuan, (2) kegiatan yaitu meliputi: latihan percakapan, membuat naskah percakapan, (3) penilaian yang meliputi: evaluasi dari guru, bersama siswa menyimpulkan kegiatan dan pengumpulan naskah.

Kemudian pada pertemuan ke tiga (2x 45 menit) kegiatan meliputi: (1) Guru membentuk kelompok dan membimbing siswa untuk berlatih percakapan tentang memperkenalkan diri dan orang lain bersama dengan kelompoknya, (2) Guru menjelaskan langkah-langkah bermain peran serta materi bermain peran dan meminta siswa untuk berperan sebagai orang yang memperkenalkan diri (penutur) dan sebagai orang yang menjadi lawan bicara, (3) Siswa berlatih bersama pasangannya seperti contoh yang diberikan oleh guru, (4) Setelah selesai berlatih, guru membimbing siswa untuk membuat naskah untuk ulangan lisan dengan metode bermain peran, dengan tema memperkenalkan diri di depan kelas. Selanjutnya adalah penilaian yaitu guru mengevaluasi hasil kerja siswa dengan memberikan tanggapan/kesan terhadap metode bermain peran.

Pada Siklus II ini, siswa sudah dapat berlatih menyusun kalimat sesuai pola yang benar, demikian pula dalam mengucapkan kosakata dan ungkapan-ungkapan yang

panjang sudah baik. Dalam berlatih bermain peran sebagian besar kelompok sudah dapat berjalan dengan baik. Sudah banyak peningkatan dalam memahami arti dari ungkapan sehingga dalam praktek kesesuaian antara gerakan atau ekspresi dengan ucapan dapat berjalan dengan baik. Hal ini juga terlihat pada hasil siklus II pertemuan 1 hingga 3 didapatkan skor aktivitas siswa sebesar 80% dan aktivitas guru 90%. Selanjutnya skor persentase ketuntasan tes lisan kemampuan berbicara pada siklus II sebesar 92,31% dengan rata-rata kelas 80,38. Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan berbicara dari sebagian besar siswa kelas XII TKJ 1 SMK Negeri 1 Teluk Kuantan adalah kategori baik. Adapun hasil tersebut disajikan dalam bentuk diagram berikut:

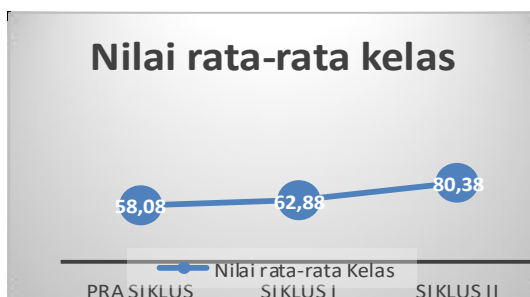


Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Siklus II

Oleh karena itu, siklus dihentikan hingga siklus II dikarenakan hasil kemampuan berbicara siswa pada siklus II

yang dilihat dari presentase ketuntasan siswa sudah masuk pada kategori Sangat Baik yakni 92,31% dengan rata-rata Baik yakni 80,38. Begitu pula dengan aktivitas siswa yang sudah dalam kategori Baik.

Adapun nilai rata-rata dari pra siklus hingga siklus dua, sebagaimana terlihat pada grafik berikut:



Gambar 7. Diagram Garis Hasil Nilai Rata-Rata Persiklus

Pembahasan

Berdasarkan pengamatan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas XII TKJ 1 SMK Negeri 1 Teluk Kuantan yang meliputi beberapa aspek, yaitu penggunaan tata bahasa yang tepat, ketepatan intonasi/pelafalan bahasa Jepang kesesuaian antara gerakan/ekspresi dengan ucapan, serta kelancaran berbicara pada pra siklus masih kurang. Oleh karenanya siswa diberikan metode *role play* berbasis kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang diterapkan melalui Siklus belajar dimana ada pra siklus, siklus I dan siklus II. Materi dalam penelitian ini adalah pengenalan diri.

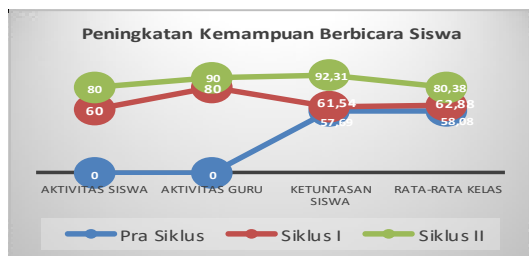
Hasil pra siklus menunjukkan nilai rata-rata dan ketuntasan siswa masih

kurang. Hal ini berdasarkan hasil pengukuran pada pra siklus, persentase keberhasilan siswa sebesar 57,69% dan rata-rata nilai kelas sebesar 58,08.

Pada siklus I, dilakukan *treatment* dan didapatkan hasil aktivitas siswa 60%, ketuntasan siswa 61,54% dan nilai rata-rata yaitu 62,88. Pada siklus I ini, terdapat beberapa kekurangan yang menyebabkan kemampuan berbicara siswa kelas XII TKJ 1 SMK Negeri 1 Teluk Kuantan masih belum baik, diantaranya sebagian besar siswa masih malu-malu dan belum bersungguh-sungguh, dan masih ada kelemahan yang ditemukan, seperti pelafalan/intonasi yang masih kurang benar pada beberapa ungkapan dan penekanan kalimat tanya, serta kesesuaian gerakan/ekspresi dan ucapan. Hal ini sejalan dengan pendapat Muammar (2012) bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi dan ekspresi sehingga apabila hal ini tidak sesuai akan dapat menyebabkan tidak terampil dalam berbicara. Oleh karena itu, peneliti memperbaikinya melalui tahapan pertemuan ke 1 dan 2 pada siklus II.

Pada siklus II, didapatkan hasil bahwa aktivitas siswa sebesar 80% yang termasuk kategori baik, aktivitas guru sebesar 90% yang termasuk kategori sangat baik, ketuntasan siswa 92,31% dan nilai rata-rata 80,38. Peningkatan setelah siklus II adalah sebesar 20% untuk aktivitas siswa, selanjutnya 30,77% untuk ketuntasan siswa dan 17,5 untuk nilai rata-rata.

Adapun peningkatan tersebut disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 8. Diagram Garis Hasil Penilaian Setiap siklus

Pada siklus ini, terlihat siswa lebih percaya diri dalam mengucapkan ungkapan yang sulit dan panjang, karena berkali-kali melakukan latihan bersama pasangannya untuk berperan sebagai siswa dan guru dalam memperkenalkan diri dan orang lain. Siswa lebih lancar dalam berbicara dan memahami arti dari kalimat yang diucapkannya. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Selwen dkk (2021) bahwa kepercayaan diri dapat membangkitkan *public speaking*. Selain itu, dengan adanya kartu bergambar, siswa terlihat lebih antusias dan mudah dalam mempraktekannya. Hal ini juga sejalan yang disampaikan oleh Silberman (Sarjuli, 2002:3) yang mengungkapkan bahwa sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif daripada hanya kata-kata saja. Pike (Sarjuli, 2002:3) juga mengatakan bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran, pembelajar dapat menaikkan ingatan dari 14% ke 18%. Melalui media kartu bermain peran bergambar, siswa dapat memahami penggunaan kosakata baru dan menyimpan

dalam memorinya dengan lebih cepat dan tahan lama.

Selain itu, melalui metode pembelajaran *role play* berbasis kartu bergambar ini merupakan salah satu implementasi pembelajaran berdiferensiasi yang ada dalam kurikulum merdeka karena bisa mengakomodir berbagai karakteristik siswa seperti siswa yang suka belajar dengan visual, kelompok, praktek dan sebagainya. Metode ini juga perwujudan profil pelajar pancasila yang di dalamnya terdapat dimensi mandiri, gotong royong, kreatif, bernalar kritis dan berkebinekaan global. Selain itu, siswa diberikan kemerdekaan untuk menentukan kelompoknya sendiri dan merdeka dalam menentukan adegan bermain peran yang mereka lakukan. Mereka juga bebas mencari referensi dan guru sebagai fasilitatornya. Sehingga bisa menambah pengalaman belajar siswa dalam hal kemampuan berbicara. Metode ini juga dapat membangun aspek psikomotor siswa sehingga memberikan kontribusi dalam pencapaian hasil belajarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara siswa kelas XII TKJ 1 SMK Negeri 1 Teluk Kuantan dapat ditingkatkan melalui metode *role play* berbasis kartu bergambar, sebagaimana hasil pada nilai ketuntasan

siswa dan nilai rata-rata kelas. Pada fase awal sebelum tindakan rata-rata kelas untuk keterampilan berbicara adalah 58.08, pada akhir siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 61.54% (cukup) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 62.88, dan pada akhir siklus II persentase ketuntasan siswa sebesar 92.31% (sangat baik) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 80.38.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran juga peneliti sampaikan sebagaimana berikut:

- (1) Guru bahasa Jepang dapat mencoba menggunakan metode bermain peran (*role play*) berbasis kartu bergambar pada materi yang lain.
- (2) Jika memiliki permasalahan yang sama dengan peneliti, guru bahasa asing lainnya (Inggris, Arab, Jerman, Mandarin dan lainnya) agar dapat mencoba menerapkan metode *role play* berbasis kartu bergambar di kelas pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing pada siswa.
- (3) Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mencoba melakukan penelitian penerapan metode *role play* berbasis kartu bergambar untuk mengukur salah satu kemampuan berbahasa yaitu menulis pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, M. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.
- Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizki press.
- Djajadi, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Arti Bumi Intaran: Yokyakarta.
- Kida, M, dkk. (2007). *Hanasu Koto o Oshieru*. Tokyo: The Japan Foundation.
- Krisdiana, B. P, dkk. (2018). The effectiveness of Role-Play Integrated with Word Cards on Student's Speaking Skill for Comunication. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. Volume 6, No. 2
- Mawarti, E. (2018). Penerapan Model Bermain peran (roleplaying) Berbantuan Media Kartu Situasi dalam Pembelajaran Bernegosiasi. Skripsi. Tidak dipublikasikan.
- Merry11, R. H., & Lepasau, S. A. (2017). Metode Role Play dan Media Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang di SMA. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 22-37.
- Muammar, H. (2012). *Faktor-faktor yang dapat Meningkatkan Kohesivitas /kepaduan*. Jakarta : Macunan Jaya Cemerlang.
- Mulyasa. (2012). *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, N. K. J., Sadyana, I. W. S., & Hermawan, G. S. H. S. (2019). Implementasi Role Play Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Oleh Guru Di SMK Negeri 1

-
- Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(2), 89-93.
- Purnami, K. T. R., Saputra, I. N. P. H., & Pramesti, P. D. M. Y. (2015). Penggunaan Teknik Role Play Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Ilmu Bahasa SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 1(1).
- Selwen, P., Lisniasari, L., & Rahena, S. (2021). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Kemampuan Public Speaking Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 3(2), 63-69.
- Silberman, M. L. (2002). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Terjemahan dari Sarjuli, dkk.) Yogyakarta: YAPPENDIS.
- Soemarmi, K. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (Role Play). *BRILIANT J. Ris. Dan Konseptual*, 2(2), 225-230.
- Sudjianto. (2014). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Bekasi: Kessaint Blanc.
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tarigan, H.G. (2015). *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- https://www.jpj.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/Report_all_e.pdf (diakses hari Senin, 17 Oktober 2022).