**ANALISIS KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG MELALUI TEKNIK ROLE PLAY DALAM BUKU NIHONGO KIRAKIRA BAB 13 (パダンにすんでいます)、14 (よくそうじをします)、15 (いまでしゅくだいをします)**

**Diana Lusfita**

S1 Pendidikan Bahasa Jerpang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[dianalusfita@gmail.com](mailto:dianalusfita@gmail.com)

Dra. Nise Samudra Sasanti, M. Hum.

Dosen Pembimbing dan Jurnal

[nisesamudrasasanti@unesa.ac.id](mailto:nisesamudrasasanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang, diharapkan dapat menguasai kemampuan berbahasa. Salah satunya adalah kemampuan berbicara. Namun, siswa MA Negeri 1 Mojokerto yang telah belajar bahasa Jepang selama 3 tahun, pada saat lulus belum memiliki kemampuan berbicara bahasa Jepang sesuai yang diharapkan. Di kelas, siswa jarang melakukan latihan berbicara bahasa Jepang dan guru hanya memberikan materi dan tugas menghafal kosakata. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play dan untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Sumber datanya adalah siswa kelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto dengan jumlah 36 siswa dan buku nihongo kira-kira. Data yang digunakan adalah hasil tes percakapan dengan teman sebangkunya dilakukan berdasarkan kriteria penilaian yang telah disusun dan data angket respon siswa. Berdasarkan hasil tes, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Jepang siswakelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto termasuk dalam kategori B berarti ‘baik’ dengan nilai rata-rata 80. Skor paling tinggi yang diperoleh siswa adalah dalam aspek ketepatan chouon, sokuon, kosakata, dan keruntutan percakapan. Dari hasil angket, dapat diketahui bahwa siswa sulit untuk membuat percakapan (secara tertulis) dalam bahasa Jepang. Namun siswa tidak mengalami kesulitan untuk berdialog dengan temannya di depan kelas. Meskipun siswa sulit dalam menulis percakapan menggunakan bahasa Jepang. Menurut siswa tes percakapan secara berpasangan (teknik role play) cukup menarik dibandingkan tes bercerita.

**Kata Kunci:** kemampuan berbicara bahasa Jepang, tes, teknik role play, angket.

**Abstract**

Learners of foreign languages, especially Japanese, are expected to master language skills. One of them is speaking ability. However, Mojokerto 1 MA Public students who have studied Japanese for 3 years, at the time of graduation do not have Japanese language skills as expected. In class, students rarely do Japanese language exercises and the teacher only provides material and assignments to memorize vocabulary. The purpose of this study was to determine the ability to speak Japanese through role play techniques and to find out students' responses to the learning process of speaking Japanese through role play techniques. This research is a quantitative research with descriptive method. The source is class XI students of the MA Negeri 1 Mojokerto with a total of 36 students and nihongo books approximately. The data used is the results of tests of conversations with peers conducted based on the assessment criteria that have been prepared and the student questionnaire response data. Based on the results of the test, it can be concluded that the ability to speak Japanese is a class XI. The language of MA Negeri 1 Mojokerto included in category B means 'good' with an average value of 80. The highest score obtained by students is in chouon, sokuon, vocabulary and conversation wrinkles. From the results of the questionnaire, it can be seen that students find it difficult to make conversations (in writing) in Japanese. But students do not have difficulty in dialogue with friends in front of the class. Although students have difficulty writing conversations in Japanese. According to students, testing conversations in pairs (role play technique) is quite interesting compared to a storytelling test.

**Keywords :** Japanese speaking skills, test, role play techniques, questionnaires.

# **PENDAHULUAN**

Bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang yang ada disekitarnya. Dengan bisa berbagai bahasa bisa keliling dunia. Di era globalisasi ini seiring dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan mendorong setiap orang untuk mempelajari berbagai macam bahasa. Dengan metode atau teknik yang tepat dalam pembelajaran berbicara sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara. Untuk itu guru sebagai pengajar dituntut kreatif dan inovatif dalam mengajarkan bahasa Jepang dengan metode dan teknik yang menarik, sehingga selain tidak membosankan, dapat juga memotivasi peserta didik yang ingin memperdalam bahasa Jepang dengan meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi. Peserta didik harus diupayakan dapat memiliki kemampuan dasar berbicara, mendengar, membaca, dan menulis hiragana.Dengan menguasai keempat kemampuan ini dengan baik, maka peserta didik sudah dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang.

MA Negeri 1 Mojokerto adalah SMA yang memberikan pelajaran bahasa Jepang mulai kelas X hingga kelas XII. Saat ini sudah terdapat banyak SMA di kota-kota besar bahkan di wilayah kabupaten yang memasukkan mata pelajaran bahasa Jepang di dalam kurikulum sekolah. Meskipun di MA Negeri 1 Mojokerto kelas XI Bahasa ini mendapat mata pelajaran bahasa yang banyak, seperti bahasa Arab, bahasa Jepang, bahasa Inggris, dan bahasa Jawa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang dan hasil penyebaran angket analisis potensi dan masalah pada siswa kelas XI pada program bahasa di MA Negeri 1 Mojokerto yang dilakukan 6 April 2018, faktor yang paling dominan pada kelas XI bahasa ini pada mata pelajaran bahasa Jepang adalah kemampaun berbicara bahasa Jepang di karenakan kelas XI sedikit tidak mendalami bahasa Jepang, kurangnya berdialog dengan teman atau lawan bicaranya. Keistimewaan teknik role play dalam pembelajaran yaitu agar siswa tidak pasif serta memberikan pengembangan imajinasi dan siswa berlatih berbicara dan terampil memakai materi yang dipelajari. Jadi, metode role play adalah cara bermain peran yang di tekankan pada setiap individu dengan berbagai penghayatan dan perasaan. Metode role play dapat di terapkan pada pembelajaran bahasa Jepang untuk melakukan dialog dengan teman sebangkunya di depan kelas tanpa membawa catatan apapun, agar siswa bisa memudahkan dan lebih mudah faham dalam materi pembelajaran bahasa Jepang.

Peneliti ingin mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang terhadap kelas XI. Penelitian eksperimen ini menggunakan post test untuk mengetahui kemempuan berbicara melalui teknik role play pada kelas XI Bahasa. Sampel ini adalah semua siswa kelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto sejumlah 40 orang pada tahun 2017 – 2018. Dan ada hasil angket respon kepada siswa setelah melakukan post test untuk mendapatkan data tentang respon siswa setelah pelaksanaan tes. Dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XI MA Negeri 1 Mojokerto dalam peneliti akan melakukan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Selain itu angket berfungsi untuk membantu mengetahui informasi tentang pandangan siswa mengenai proses pembelajaran berbicara dengan teman sebangkunya sesuai tema yang sedang di ajarkan. Tes yang dilakukan meliputi tes lisan kemampuan berbicara telah diberikan kepada siswa, dengan penilaian individu. Dilihat dari beberapa kriteria sebagai berikut: (1) Gramatika (tatabahasa), dengan gramatika dapat dilihat hasil pemahaman siswa dalam menyusun kosakata, ungkapan, pola kalimat sehingga menjadi sebuah kalimat positif, menyangkal, dan kalimat tanya, (2) Kelancaran/kefasihan berbicara; dengan latihan kreatifitas dalam membuat isi dialog sesuai tema yang di ajarkan (3) Pelafalan; dengan latihan berbicara pengajar dapat mengetahui kemampuan siswa dalam mengucapkan kosakata, ungkapan, bahasa Jepang sesuai kaidah bahasa Jepang. Berbicara merupakan suatu kegiatan menyampaikan ide, pikiran, dan pesan kepada orang lain secara lisan dengan menggunakan aturan-aturan kebahasaan dalam suatu bahasa.

Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui kemampuan berbicara siswa kelas XI MA Negeri 1 Mojokerto karena siswa kelas XI telah mempelajari kosakata dan pola kalimat pada bab 13 (パダンにすんでいます)、14 (よくそうじをします)、15 (いまでしゅくだいをします) dalam buku nihongo kira-kira sebelumnya. Dengan tes ini siswa kelas XI dapat mengetahui seberapa kemampuan berbicara bahasa Jepangnya agar siswa bilamana masih kurang lancar bisa untuk lebih berlatih dan meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play pada siswa kelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto?
2. Bagaimana respon siswa terhadap teknik role playdalam kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa kelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto?

**METODE**

Menurut Sudijono (2014:105), metode penelitian deskriptif yaitu jenis penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atau suatu keadaan yang sejelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap obyek yang diteliti.

Menurut Arikunto (2013: 161), data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes kemampuan berbicara melalui teknik role play pada bab 13 (パダンにすんでいます), 14 (よくそうじをします), 15 (いまえしゅくだいをします) dalam buku nihongo kira-kira sebagai data utama dan hasil angket respon siswa terhadap tes kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik role play sebagai data pelengkap penunjang data tes.

Menurut Sudijono, (Sudijono, 2014: 83) analisis data adalah proses penghimpunan atau pengumpulan, pemodelan dan transformasi data dengan tujuan untuk menyoroti dan memperoleh informasi yang bermanfaat, memberi saran, kesimpulan dan mendukung pembuatan keputusan. Berikut ini merupakan langkah-langkah perhitungan hasil dari tes kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play.

1. Perhitungan Rata-Rata Hitung (Mean)

Skor hasil tes dicari mean nya. Perhitungan rata-rata hitung adalah dengan cara menjumlahkan semua dat yang ada, kemudian dibagi dengan banyaknya data. Rumus penghitungan mean data yang telah disusun dalam distribusi tunggal:



Keterangan:

= jumlah nilai data



= Mean



N = Number of Cases

(Nurgiyantoro, 2003: 219)

1. Perhitungan Nilai Rata-Rata Pertengahan (Median)

Yang dimaksud dengan nilai rata-rata pertengahan atau median ialah suatu angka yang membagi suatu distribusi data ke dalam dua bagian yang sama besar (Sudjiono, 2014: 93). Dikarenakan data berdistribusi tunggal, maka rumus yang digunakan adalah:



Keterangan:

Mdn = Median

= lower limit (batas bawah nyata dari skor yang mengandung median)



N = Number of cases



= frekuensi asli (frekuensi dari skor yang mengandung median)



(Sudjiono, 2014: 99)

1. Perhitungan modus

Modus (mae, symbol: Mo) adalah skor yang memiliki frekuensi paling tinggi. Mencari modus untuk data distribusi tunggal dapat dilakukan hanya dengan memeriksa (mencari) mana di antara skor yang ada, yang memiliki frekuensi paling banyak (Sudjiono, 2014: 105).Skor atau nilai yang memiliki frekuensi paling banyak itulah yang kita sebut modus.

1. Perhitungan Simpangan Baku (Deviasi Standar)

Menurut Tuckman dalam Nurgiyantoro (2013: 226), simpangan baku (standard deviation) adalah ukuran penyebaran (variabilitas) skor didasarkan pada kuadrat penyimpangan tiap dari rata-rata hitung.

Perhitungan simpangan baku dapat dilakukan berdasarkan, (a) perhitungan penyimpangan tiap skor individual, (b) data yang disusun dalam distribusi tunggal, (c) data dalam distribusi bergolong. Dikarenakan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data distribusi tunggal, maka rumus yang digunakan untuk menghitung simpangan baku adalah sebagai berikut :



Keterangan:

SD = Standar Deviation ( Deviasi Standar)

= jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan. (Sudjiono, 2014: 159)



Kriteria klasifikasi ini berguna sebagai patokan dalam menentukan prestasi siswa.Kriteria klasifikasi yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan patokan dengan perhitungan rata-rata presentae skala empat.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval Presentase Tingkat Penguasaan | Nilai Ubahan Skala Empat | | Keterangan |
| 1-4 | D-4 |
| 86% -100% | 4 | A | Baik Sekali |
| 76% - 85% | 3 | B | Baik |
| 56% - 75% | 2 | C | Cukup |
| 10% - 55% | 1 | D | Kurang |

(Riduwan, 2009:89)

Setelah dilakukan analisis hasil data tes, peneliti perlu mendeskripsikan dan menganalisis hasil data angket. Untuk mendeskripsikan hasil angket respon siswa, peneliti menggunakan pedoman skala Likert dengan skala 4, yaitu antara lain Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju. Setelah di lakukan penghitungan presentase tiap aspek kemudian di klasifikasikan seperti pada tabel di atas.

Pendekatan ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang memungkinkan dilakukan pencatatan dan analisis data hasil penelitian secara eksak dan menanalisis datanya menggunakan perhitungan statistik. Sedangkan untuk metode penelitian yang yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif.

Menurut Arikunto (2013: 92), instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes percakapan dalam buku nihongo kira-kira bab 14 yang telah di tentukan. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013: 193). Peneliti menggunakan tes subjektif dikarenakan peneliti hendak menganalisis kemampuan berbicara bahasa Jepang pada siswa. Peneliti memberikan sebuah tema kepada siswa, yaitu pada bab 13 (パダンにすんでいます), 14 (よくそうじをします), 15 (いまえしゅくだいをします) dalam buku nihongo kira-kira yang telah di tentukan.

Menurut Djiwandono (Djiwandono, 2008:12), Untuk megukur kemampuan bahasa yang dimiliki oleh seseorang, digunakan sebuah tes bahasa, tes bahasa diartikan sebagai suatu alat atau prosedur yang digunakan dalam melakukan penilaian dan evaluasi terhadap kemampuan bahasa dengan melakukan pengukuran tehadap tingkat kemampuan bahasa.Pengukuran tersebut ditujukan untuk menentukan tingkat kemampuan dalam penguasaan bahasa. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tes bahasa dapat ditujukan pula untuk mengukur tingkat kemampuan bahasa, atau salah satu dari keempat jenis kemampuan bahasa: menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Untuk tes kemampuan berbicara, dilaksanakan untuk mengukur tingkat kemampuan mengungkapkan diri secara lisan. Penelitian ini, tes bahasa yang digunakan oleh peneliti adalah kemampuan berbicara bahasa Jepang.Tes kemampuan berbicara bahasa Jepang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara bahasa Jepang yang dimiliki oleh siswa kelas XI MA Negeri 1 Mojokerto.

Menurut Arsyad (Arsyad, 1988: 17) kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi.Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif, sebaiknya pembicara betul-betul memahami isi pembicaranya, di samping juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengar.

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan siswa dalam berbicara bahasa Jepang antara lain (Ogawa,1998):

1. Hatsuon

Hatsuon merupakan bentuk ucapan bahasa Jepang yang mempunyai suku kata tunggal serta kombinasi dari padanya yang membentuk kata-kata. Satu satuan bunyi bahasa dalam bahasa Jepang disebut mora.Bunyi bahasa Jepang didasarkan pada lima vokal a, i, u, e, o.

Berikut ini beberapa kombinasi tentang bunyi bahasa Jepang:

1. Sebagai satu bunyi, vokal dipakai sendiri
2. Satu vokal yang terdapat konsonan

Contoh: K+A=か, S+I=し, H+E=へ

1. Mora yang diikuti huruf kecil や(ya), ゆ(yu), よ(yo) dihitung sebagai mora.

Contoh:ひゃ (hya), きゅ(kyu), しょ(syo)

1. Terdapat pengecualian untuk mora istimewa ん(n), yang tidak diikuti dengan vokal dan diucapkan sebagai satu bunyi. Ucapan berubah menurut bunyi yang yang menyusulnya, seperti /n/, /m/, /ŋ/
2. Pengucapan /n/ pada sebelum bunyi dalam baris た、だ、ら、な

Contoh:うんどう(olahraga), はんたい(berlawanan), みんな(semua)

1. Pengucapan /m/ sebelum bunyi dalam baris び、ぴ、み

Contoh:えんぴつ(pensil),しんぶん(koran),うんめい(takdir)

1. Pengucapan /ŋ/ sebelum bunyi dalam baris かdanが

Contoh: てんき(cuaca), ぶんがく(kesusastraan)

(Ogawa, 1998: 5)

1. Chuon

Chuon adalah ucapan bunyi panjang dalam bahasa Jepang.Dalam bahasa Jepang ucapan bunyi panjang dua kali lipat dari bunyi vokal. Berdasarkan panjang pendeknya vokal ini, maka suatu kata akan memiliki arti yang berbeda pula.

Contoh:

おじさん(paman)　/　おじいさん (kakek)

おばさん(bibi)　/ 　おばあさん(nenek)

え(gambar)　/　ええ (ya)

ここ(di sini)　/　こうこう (SMA)

(Ogawa, 1998: 4)

1. Sokuon

Sokuon disebut juga tsumaruon, yaitu bunyi tertutup atau yang tersumbat, dalam bahasa Indonesia dapat disebut konsonan yang rangkap yaitu pemakaian bunyi konsonan yang sama padabagian berikutnya (Sudjianto, 2004: 42)

Huruf tsu(つ) kecil diucapkan sebagai satu mora dan diikuti dengan bunyi dalam baris ka (か), baris sa(さ), baris ta (た), dan baris pa(ぱ).

Contoh:

ざっし　(majalah)

きっぷ　(karcis)

おっと　(suami)

(Ogawa, 1998: 5)

1. Intonasi

Intonasi dalam bahasa Jepang terbagi menjadi tiga jenis, yaitu rata (→), naik (↑), dan turun(↓). Intonasi naik digunakan dalam kalimat pertanyaan, intonasi turun digunakan untuk mengungkapkan rasa persetujuan dan kekecewaan, sedangkan intonasi rata digunakan selain kalimat berikut.

Contoh:

PTC で小学校友達とたべます。(→ rata)

いま何時ですか。(↑ naik)

すみません、トイレへ行かせていただけませんか。(↓turun).

Menurut Husein Achmad dalam (Hidayati, 2004: 93) role play adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Metode role play ditekankan kepada setiap individu siswa. Jika metode role play direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerjasama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok. Metode role play dalam pembelajaran yaitu pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan, sehingga siswa berlatih penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari.

Jadi, metode role play adalah cara bermain peran yang di tekankan pada setiap individu dengan berbagai penghayatan dan perasaan. Metode role play dapat di terapkan pada pembelajaran bahasa Jepang untuk melakukan dialog dengan teman sebangkunya, agar siswa bisa memudahkan dan lebih mudah faham dalam materi pembelajaran bahasa Jepang.

Menurut Subandi, (Subandi, 2013:92) keterlibatan dan keaktifan peserta didik akan bertujuan untuk meningkatkan keaktifan kesempatan dan peluang kepada peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif yang akan membentuk atmosfir positif (PBM) proses belajar mengajar serta meningkatkan motivasi belajar serta mengkonstruksikan pemahaman melalui pengalaman langsung peserta didik. Sehingga peserta didik yang aktif akan mempunyai pengalaman baru dan menambah wawasan pengetahuan yang banyak.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Berikut ini adalah hasil penelitian kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play.

Hasil Penghitungan Presentase dan Klasifikasi Kemampuan Masing-Masing Siswa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO. SUBJEK | NILAI | PRESENTASE | KLASIFIKASI |
| 1 | 22 | 73% | Cukup |
| 2 | 20 | 67% | Cukup |
| 3 | 25 | 84% | Baik |
| 4 | 25 | 84% | Baik |
| 5 | 28 | 93% | Baik sekali |
| 6 | 21 | 70% | Cukup |
| 7 | 20 | 67% | Cukup |
| 8 | 25 | 84% | Baik |
| 9 | 24 | 80% | Baik |
| 10 | 25 | 84% | Baik |
| 11 | 22 | 73% | Cukup |
| 12 | 25 | 84% | Baik |
| 13 | 25 | 84% | Baik |
| 14 | 25 | 84% | Baik |
| 15 | 24 | 80% | Baik |
| 16 | 24 | 80% | Baik |
| 17 | 29 | 97% | Baik Sekali |
| 18 | 24 | 80% | Baik |
| 19 | 27 | 90% | Baik Sekali |
| 20 | 24 | 80% | Baik |
| 21 | 22 | 73% | Cukup |
| 22 | 24 | 80% | Baik |
| 23 | 22 | 73% | Cukup |
| 24 | 24 | 80% | Baik |
| 25 | 22 | 73% | Cukup |
| 26 | 24 | 80% | Baik |
| 27 | 28 | 94% | Baik Sekali |
| 28 | 23 | 77% | Baik |
| 29 | 22 | 73% | Cukup |
| 30 | 24 | 80% | Baik |
| 31 | 25 | 84% | Baik |
| 32 | 27 | 90% | Baik Sekali |
| 33 | 25 | 84% | Baik |
| 34 | 25 | 84% | Baik |
| 35 | 24 | 80% | Baik |
| 36 | 23 | 77% | Baik |

Dari daftar dapat diketahui hasil kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play siswa kelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto tahun ajaran 2017/2018, sebagai berikut:

1. Siswa yang mempunyai kemampuan kategori baik sekali (86%-100%) sebanyak 5 orang
2. Siswa yang mempunyai kemampuan kategori baik (76%-85%) sebanyak 22 orang
3. Siswa yang mempunyai kemampuan kategori cukup (56%-75%) sebanyak 9 orang
4. Siswa yang mempunyai kemampuan kategori kurang (10%-55%) sebanyak 0 orang

Hasil dari perhitungan kecendurangan sentral (Mean, Median, Modus, Simpangan Baku) di atas, dapat dijabarkan bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play siswa kelas XI Bahasa tahunajaran 2017/2018 dengan menggunakan nilai Mean yang sebesar 24 (dibulatkan), berarti memiliki presentase sebesar 80% dan termasuk ke dalam kategori baik. Hasil ini membuktikan bahwa kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa melalui teknik role play tergolong baik.

Setelah dilakukan analisis hasil tes, peneliti juga mendeskripsikan dan menganalisis hasil angket respon siswa yag digunakan sebagai penunjang data tes kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play. Data angket dalam penelitian ini terdiri dari lima butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam dua aspek, yaitu aspek minat siswa pada butir pertama, kedua dan kelima, dan kemampuan bahasa Jepang siswa pada butir ketiga dan keempat.

**Analisis Hasil Angket Respon**

Angket respon ini disebarkan kepada peserta didik diakhir pertemuan yaitu pada tanggal 30 April 2018. Setelah dilakukan pendeskripsian hasil angket, dilakukan analisis hasil angket. Hasil analisis angket disajikan menggunakan perhitungan Skala Likert dengan tujuan untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek yang ada dalam angket. Angket yang diberikan berisi 5 butir pertanyaan. Berikut adalah hasil perhitungan tiap butir angket respon peserta didik:

Diagram 1 Angket Pernyataan Butir 1



Diagram 2 Angket Pernyataan Butir 2



Diagram 3 Angket Pernyataan Butir 3



Diagram 4 Angket Pernyataan Butir 4



Diagram 5 Angket Pernyataan Butir 5





= 75,69%

Pada butir satu, diperoleh presentase sebesar 75,69%



= 70,83%

Pada butir dua, diperoleh presentase sebesar 70,83%



= 59,72%

Pada butir lima, diperoleh presentase sebesar 59,72%

Dari hasil analisis di atas untuk butir satu dan dua, diperoleh presentase sebesar 75,69% dan 70,83%, Berdasarkan criteria interpretasi skor skala Likert dalam penilaian angket, nilai tersebut termasuk kriteria kuat (61%-80%) sehingga dari 36 siswa sebanyak 75,69% yang mengisi angket pada butir satu dan 70,83% yang mengisi angket pada butir dua menyatakan bahwa memusatkan perhatian saat diberikan penjelasan dan petunjuk mengenai pelaksanaan tes kemampuan berbicara bahasa Jepang melaui teknikrole play (percakapan secara berpasangan), serta mampu memahaminya. Untuk hasil analisis butir lima, diperoleh presentase sebesar 59,72%. Berdasarkan kriteria-kriteria interpretasi skor skala Likert dalam penilaian angket, nilai tersebu termasuk dalam criteria cukup (41%-60%) sehingga dari 36 siswa sebanyak 59,72% yang mengisi angket pada butir lima menyatakan bahwa penggunaan tes percakapan secara berpasangan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang cukup menarik bila dibandingkan dengan tes bercerita

1. Aspek Kemampuan Bahasa Jepang Siswa

Pernyataan yang termasuk dalam aspek 2 (kemampuan Bahasa Jepang) adalah pernyataan pada angket butir tiga yaitu siswa mengalami kesulitan untuk membuat percakapan (secara tertulis) dalam bahasa Jepang dan pernyataan pada angket butir empat yaitu siswa mengalami kesulitan untuk berdialog (secara lisan) dalam bahasa Jepang.



= 69,44%

Pada butir tiga, diperoleh presentase sebesar 69,44%



= 61,80%

Pada butir satu, diperoleh presentase sebesar 61,80%

Dari kedua hasil analisis di atas, diperoleh presentase sebesar 69,44% dan 61,80%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor skala Likert dalam penilaian angket, nilai tersebut termasuk dalam kriteria kuat (61%-80%), sehingga dari 36 siswa sebanyak 69,44% yang mengisi angket pada butir tiga menyatakan bahwa mengalami kesulitan untuk membuat percakapan (secara tertulis) dalam bahasa Jepang dan sebanyak 61,80% yang mengisi angket pada butir empat menyatakan bahwa tidak terlalu mengalami kesulitan untuk berdialog (secara lisan) dalam bahasa Jepang di depan kelas.

Hasil angket respon siswa yang digunakan sebagai pelengkap untuk menunjang data tes, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa sebanyak 69,44% menyatakan bahwa cukup mengalami kesulitan untuk membuat dialog (secara tertulis) dalam bahasa Jepang dan sebanyak 61,80% menyatakan bahwa tidak terlalu mengalami kesulitan untuk berdialog (secara lisan) dalam bahasa Jepang di depan kelas.
2. Siswa sebanyak 59,72% yang mengisi angket pada butir lima menyatakan bahwa penggunaan tes kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play dalam percakapan secara berpasangan pembelajaran bahasa Jepang cukup menarik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Siswa telah memusatkan perhatian saat diberikan penjelasan dan petunjukterhadap pelaksanaan tes kemampuan berbicara bahasa Jepang melalui teknik role play (percakapan secara berpasangan), serta mampu memahaminya.
2. Siswa mengalami kesulitan untuk membuat percakapan (secara tertulis) dalam bahasa Jepang, namun tidak terlalu mengalami kesulitan untuk berdialog di depan kelas.
3. Menurut siswa, tes kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik role play (percakapan secara berpasangan) cukup menarik bila dibandingkan dengan tes bercerita.

**Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskripstif kuantitatif.Peneliti melakukan penghitungan terhadap data-data hasil tes yang berwujud dalam bentuk angka-angka dan kemudian mengambil kesimpulan secara deskriptif berdasarkan kondisi kemampuan siswa yang ada. Data yang digunakan untuk mengetahi kemampuan berbicara bahasa Jepang sisswa yaitu hasil tes kemampuan berbicara bahasa Jepanf melalui teknik role play. Tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes subjektif. Suatu tema disiapkan dan diberikan kepada siswa kelas XI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto, yaitu kosakata dan pola kalimat pada bab 13 (パダンにすんでいます)、14 (よくそうじをします)、15 (いまでしゅくだいをします) dalam buku nihongo kira-kira yang sudah dipelajari sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan di MA Negeri 1 Mojokerto selama 3 kali pertemuan. Untuk sumber data dalam penelitian ini, kelas XI Bahasa yang dipilih dikarenakan di kelas XI telah mempelajari pola-pola kalimat dan kosakata pada bab tersebut, akan tetapi kelas XI Bahasa kurang memperdalami pelajaran bahasa Jepang sehingga peneliti ingin mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang kelas XI Bahasa.

Penelitian dilaksanakan 16, 23, dan 30 April 2018 dan jadwal mata pelajaran bahasa Jepang hari senin dan rabu.Peneliti mengambil hari senin saja, dikarenakan setiap hari rabu masih ada mata kuliah yang harus di tempuh.Penelitian ini dilaksanakan selama 90 menit. Sebelum dilaksanakan tes keampuan berbicarabahasa Jepang melalui teknik role play pada siswa kelasXI Bahasa MA Negeri 1 Mojokerto tahun ajaran 2017/2018, pada pertemuan pertama yaitu hari senin tanggal 16 April 2017, peneliti melakukan review terlebih dahuu di kelas XI Bahasa mengenai kosakata dan pola kalimat pada bab 13 (パダンにすんでいます)、14 (よくそうじをします)、15 (いまでしゅくだいをします) dalam buku nihongo kira-kira dan mengarahkan tugas untuk minggu depan yang ada di lampiran. Hail ini bertujuan mengingatkan siswa kembali mengenai materi pelajaran tersebut. Siswa diberikan waktu kurang lebih 1 minggu untuk mempersiapkan tugas.Pada pertemuan kedua siswa melaksanakan tes, dan pada pertemuan ketiga siswa mengisi lembar angket dan mengisi pertemuan terakhir seperti bernyanyi bersama dalam bahasa Jepang.

Pada saat penelitian tes, peneliti dibantu oleh 1 orang rekan yang bertugas untuk mengambil dokumentasi.Penilaian dilakukan oleh 2 orang, yaitu peneliti dan guru mata pelajaran bahasa Jepang di MA Negeri 1 Mojokerto. Penilaian tes di mulai dari bangku depan dengan teman sebangkunya lalu berlanjut ke bangku deretan belakangnya. Durasi waktu bagi siswa berdialog maksimal 3 menit.Penilaian dilakukan berdasarkan pedoman kriteria penilaian dan rubric penskoran yang telah disusun oleh peneliti.

Setelah di peroleh nilainya dari masing-masing siswa, terebih dahulu dilakukan perhitungan rata-rata nilai yang diperoleh dari kedua orang penilai. Setelah diperoleh hasil rata-rata nilai yang diperoleh dari kedua penilai dilakukan perhitungan kecenderungan sentral, yaitu antara lain Mean, Median, Modus, dan Deviasi Standar untuk menganalisis hasil tes. Dari hasil penghitungan di peroleh rata-rata hitung (Mean) nilai tes = 24,11, Median data = 24,2, Modus data = 24 dan 25, Deviasi Standar = 2,05. Jika hasil Mean diubah ke dalam rentang angka 1-100, menjadi 80 (dibulatkan). Berdasarkan tabel klasifikasi kemampan, maka rata-rata nilai kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Bahasa tergolong ‘baik’ dengan kategori B.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arsjad, Maidar dan Mukti. 1988. *Pembinaan kemampuan Berbicara Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: PeganganBagi Pengajar Bahasa*. Jakarta : Depdikbud

Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE

Ogawa, Iwao dkk. 1998. *Minna no Nihongo Shokyuuichi Honyaku. Bunpoukaisetsu Indoneshiagoban*. Jakarta: PT Pustaka Lintas Budaya

Subandi. 2013. Peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa bahasa Jepang melalui pendekatan Lesson Study dengan menggunakan materi ajarapresiatif. Jurnal ASA (Online)Vol.1(<https://journal.unesa.ac.id//indeks.php/asa>) diakses pada tanggal 8 Juli 2018 pukul 19.15

Sudijanto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sudijono, Anas. 2014*. Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Tim Penyusun. 2014*. Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: UNESA

The Japan Foundation. 2017. 日本語キラキラ. Jakarta. Erlangga.

Jakarta: The Japan Foundation dan Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Dikdasmen, Mendiknas RI