



Bimbingan Melalui Metode Role Play Untuk Meningkatkan

Prestasi Belajar Bahasa Jepang

Siswa SMKN 1 Temanggung

SKRIPSI

**disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Bahasa Jepang**

oleh

Bagus Priyambodo

2302909013

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 196008031989011001

Setiyani Wardhaningtyas, M. Hum.
NIP. 197208152006042002

Penguji I

Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed.
NIP. 197311262008011005

Penguji II/Pembimbing II

Penguji III/Pembimbing I

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197801132005012001

Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197601292003122002

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Bagus Priyambodo
NIM : 2302909013
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **”Bimbingan Melalui Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang ”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai identitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap menanggung sanksi apapun jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang,

Bagus Priyambodo
NIM. 2302909013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

✓ *Orang tidak hanya butuh nasehat, tetapi juga bukti nyata*

(John Steinbeck)

PERSEMBAHAN

Untuk :

- Universitas Negeri Semarang
- SMKN 1 Temanggung
- Keluarga Besarku (Istri,Ibu, “Atha& Za” Serta seluruh keluarga besarku)
yang selalu memberiku semangat;
- Sahabat-sahabatku tempatku berbagi; dan
- Anda yang membaca karya ini.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan nikmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Bimbingan Melalui Metode Role Play untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada beberapa pihak berikut ini :

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini;
2. Dr. Zaim Elmubarok, M.Ag, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini;
3. Ai Sumirah Setiawati S.Pd, M.Pd, Kaprodi Program Pendidikan Bahasa Jepang & Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengoreksi serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini;
4. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd, dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengoreksi serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini;

5. Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Ed. dosen penguji utama yang telah memberikan masukan, kritik dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini;
 6. Bapak dan ibu dosen bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ilmunya;
 7. Kepala Sekolah SMKN 1 Temanggung, yang telah memberikan ijin untuk saya melakukan penelitian;
 8. Anak- anakku Kelas XI SMKN 1 Temanggung yang membantuku sehingga penelitian mencapai hasil yang maksimal;
 9. Istriku tercinta yang selalu mendukung setiap keputusanku
 10. Ibuku tercinta dan almarhum Ayah yang selalu dalam kenangan
 11. Anakku ‘Atha & Za” tersayang;
 12. Teman-teman seperjuanganku mahasiswa PKG Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2009;
 13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.
- Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang,

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **BIMBINGAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*Role Playing*) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JEPANG** (Penelitian pada siswa Kelas XI SMK N1 Kabupaten Temanggung).

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan yang berupa bimbingan, dukungan dan data yang diperlukan mulai dari awal penulisan, pelaksanaan penelitian dan hingga tersusunnya skripsi ini sampai selesai. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada peneliti, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
3. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan bahasa Jepang dengan segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
3. Kepala SMK N1 temanggung yang telah memberikan kemudahan dan ijin dalam pengambilan data untuk menyelesaikan skripsi kepada penulis.
4. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan sekripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan lapang hati. Akhirnya hanya kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis memohon semoga amal budi baik tersebut mendapatkan balasan yang setimpal. Amin.

Semarang, 28 Agustus 2013
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAKSI	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Rumusan Masalah	5
C.Tujuan Penelitian	5
D.Manfaat Penelitian	5
E.Sistematika Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Prestasi Belajar	8
1. Pengertian Prestasi Belajar	8
2. Faktor-faktor Yeng Mempengaruhi Prestasi Belajar	9
3. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar	11
B. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA	12

1. Pengertian Pembelajaran	12
2. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA	13
C. Metode Belajar <i>Role Playing</i>	14
1. Pengertian Metode Belajar	14
2. Pembelajaran Metode Belajar <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	17
3. Tujuan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	17
4. Manfaat Bimbingan Belajar Melalui Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	18
C. Hubungan Metode Bermain Peran dengan Prestasi Belajar Bahasa Jepang	19
D. Kerangka Pikir	20
E. Kerangka Pikir	20
F. Hipotesis	20
BAB III. METODE PENELITIAN	21
A. <i>Setting</i> Penelitian	21
B. Jenis Penelitian	21
C. Objek Penelitian	22
D. Model Penelitian	22
E. Teknik Pengumpulan Data	25
F. Definisi Operasional	26
G. Analisis Data	27

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Hasil Penelitian Tindakan Kelas	28
1. Deskripsi Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa	28
2. Pelaksanaan Siklus I	30
3. Pelaksanaan Siklus II	39
4. Pelaksanaan Siklus III	45
B. Pembahasan	51
BAB V. PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran-saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Indikator prestasi belajar bahasa Jepang	26
Tabel 4.1. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Temanggung pada masing-masing aspek sebelum bimbingan belajar melalui <i>role playing</i>	28
Tabel 4.2. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Temanggung pada keseluruhan aspek sebelum bimbingan belajar melalui <i>role playing</i>	29.
Tabel 4.3. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung pada masing-masing aspek dengan bimbingan <i>role playing</i> pada Siklus I	35
Tabel 4.4. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung pada keseluruhan aspek dengan bimbingan <i>role playing</i> pada Siklus I	35
Tabel 4.5. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada awal dan siklus I	36
Tabel 4.6. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N 1 Temanggung pada masing-masing aspek dengan bimbingan belajar melalui <i>role playing</i> pada Siklus II	42
Tabel 4.7. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung pada keseluruhan aspek dengan bimbingan <i>role playing</i> pada Siklus II	43
Tabel 4.8. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada awal dan siklus II	44
Tabel 4.9. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N1 Temanggung pada masing-masing aspek dengan bimbingan belajar melalui <i>role playing</i> pada Siklus III ...	48
Tabel 4.10. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung pada keseluruhan aspek dengan bimbingan <i>role playing</i> pada Siklus III	49
Tabel 4.11 Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N1 Temanggung pada awal dan siklus III	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	56
Lampiran 2. Pengamatan Prestasi Belajar Bahasa Jepang pada siswa SMK N1 Temanggung (Awal)	60
Lampiran 3. Pengamatan Prestasi Belajar Bahasa Jepang pada siswa SMK N1 Temanggung (Siklus I)	61
Lampiran 4. Pengamatan Prestasi Belajar Bahasa Jepang pada siswa SMK N1 Temanggung (Siklus II)	62
Lampiran 5. Pengamatan Prestasi Belajar Bahasa Jepang pada siswa SMK N1 Temanggung (Siklus III)	63

ABSTRAKSI

BIMBINGAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*Role Playing*)
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JEPANG
(Penelitian pada siswa Kelas XI SMK N1 Kabupaten Temanggung)
BAGUS PRIYAMBODO
23.0290.9013

Penelitian dengan dengan judul Bimbingan Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang (Penelitian pada siswa Kelas XI SMK N1 Kabupaten Temanggung) bertujuan untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* (Bermain peran) efektif meningkatkan prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung.

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan bentuk penelitian tindakan kelas yang dimaksudkan untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga diharapkan dengan metode pengajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Subjek penelitian dalam hal ini adalah siswa kelas XI SMK N 1 Kabupaten Temanggung. Jumlah siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 35 siswa, sedangkan yang digunakan dalam penelitian adalah siswa yang memiliki prestasi belajar bahasa Jepang rendah.

Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N1 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 %.

RANGKUMAN

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan / penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajar.

Dalam penelitian ini digunakan salah satu metode pembelajaran, yaitu role playing (bermain peran). Yang bertujuan untuk mengetahui dapat peningkatan prestasi belajar siswa, khususnya kelas XI SMK Negeri 1 Temanggung.

Setelah melewati beberapa tahap percobaan ada beberapa data yang diperoleh. Dalam data tersebut dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode role play (bermain peran) prestasi siswa SMK Negeri 1 Temanggung dalam belajar Bahasa Jepang meningkat.

Data yang diperoleh sebelum menggunakan metode role play rata-rata kurang dari 6,0. Setelah melakukan percobaan sebanyak 4 kali, ternyata nilai rata-rata yang didapat mengalami peningkatan menjadi rata-rata 8,0.

Dalam hal ini prestasi belajar siswa SMK Negeri 1 Temanggung mengalami peningkatan setelah menggunakan metode role play.

Rata-rata peningkatan prestasi belajar yang diperoleh 50% dari sebelum menggunakan metode role play.

ARTIKEL

BIMBINGAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*Role Playing*) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA JEPANG.

Penelitian yang saya lakukan ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* (Bermain peran) efektif meningkatkan prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung. Yang selama ini hanya menggunakan metode ceramah atau siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru. Sehingga siswa kurang bisa menerima materi apa yang disampaikan.

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan bentuk penelitian tindakan kelas yang dimaksudkan untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga diharapkan dengan metode pengajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Subjek penelitian dalam hal ini adalah siswa kelas XI SMK N 1 Kabupaten Temanggung. Jumlah siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 35 siswa, sedangkan yang digunakan dalam penelitian adalah siswa yang memiliki prestasi belajar bahasa Jepang rendah.

Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N1 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 %.

Bagus Priyambodo

(2302909013)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan/penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran.

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh setiap kelompok masyarakat. Setiap bahasa biasanya digunakan untuk berkomunikasi dengan lingkungannya yang sejenis. Oleh karena wajar apabila manusia dalam komunitas tertentu tidak dapat mengetahui dari komunitas yang lain. Meski demikian, pada lingkungannya yang sejenis, setiap orang dapat berkomunikasi secara baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya bahasa adalah alat komunikasi antara individu dengan lingkungannya. Secara umum, bahasa kemudian disimbolkan dengan lafal atau ujaran.

Salah satu bahasa sebagai alat komunikasi adalah bahasa Jepang. Prestasi belajar bahasa Jepang menjadi dasar kesuksesan akademik siswa. Siswa yang mempunyai kemampuan berbahasa Jepang selalu memiliki rasa ingin memperluas pengetahuannya. Sebaliknya siswa yang kemampuan bahasa Jepang kurang, akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan. Pengajaran bahasa Jepang di SMK mempunyai peranan penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan kemampuan dasar yang diperlukan siswa untuk perkembangan bahasa selanjutnya. Kemampuan berbahasa sangat penting bagi setiap orang, karena akan mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi individu yang melakukannya.

Untuk memecahkan persoalan tersebut, maka diperlukan strategi-strategi dalam pembelajaran. Dalam hal ini strategi-strategi belajar mengacu pada perilaku dan proses-proses berpikir yang digunakan oleh siswa yang mempengaruhi apa yang dipelajari termasuk proses memori dan metakognitif. Menurut Michel Pressle dalam Nur (2000), strategi-strategi belajar adalah operator-operator kognitif meliputi dan di atas proses-proses yang secara langsung terlibat dalam menyelesaikan suatu tugas belajar. Strategi-strategi tersebut merupakan strategi-strategi yang digunakan siswa untuk memecahkan masalah belajar tertentu.

Semua model pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan. Struktur tugas mengacu pada jenis-jenis tugas kognitif dan sosial yang memerlukan model pengajaran dan pelajaran yang berbeda. Struktur tujuan mengacu pada tingkat koperasi dan

kompetensi yang dibutuhkan siswa untuk mencapai tujuan. Struktur penghargaan meningkatkan nilai dalam bidang akademik (Nur, 2000).

Selain model pembelajaran yang diperlukan, maka dalam pemilihan metode pembelajaran bahasa Jepang sangat diperlukan. Kecenderungan guru adalah mengajar di kelas dengan metode yang sudah dikuasainya, sebab berdasarkan pengalaman mengajar akan terbentuk suatu pola mengajar tertentu yang dipandang paling efektif dan efisien, walaupun sudah menemukan pola metode yang dianggap sesuai. Namun proses pencarian pola tersebut tidak boleh berhenti sebab ada kemungkinan terdapat metode yang lebih baik.

Pada kenyataannya, khususnya di kalangan para pelajar, pelajaran bahasa Jepang masih merupakan mata pelajaran yang kurang disenangi. Mereka sulit untuk memahami secara baik, apalagi untuk memperoleh hasil yang maksimal. Salah satu faktor untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran bahasa Jepang adalah membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik bagi siswa.

Oleh karena itu, bagi seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan mental-fisik-sosial siswa secara aktif supaya memberi peluang kepada siswa untuk mengamati dan menjelaskan sambil memberikan argumentasi, dan penalaran lainnya. Guru harus selalu menghargai setiap usaha dan hasil kerja siswa, dan memberi stimulus yang mendorong siswa untuk berbuat dan berpikir sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Sehingga siswa menjadi pembelajar seumur hidup.

Dalam pengajaran bahasa Jepang pada umumnya hanya siswa hanya menerima bahan pelajaran melalui informasi yang disampaikan oleh guru. Cara mengajar informatif ini dapat terjadi dengan menggunakan metode ceramah, ekspositori, dan tanya jawab atau metode mengajar lainnya. Pada cara ini materi disampaikan hingga bentuk akhir, sedangkan cara belajar siswa merupakan belajar dan menerima. Berhubungan dengan model pembelajaran itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang salah satu model pembelajaran di kelas yang disebut dengan pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Metode bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Metode bermain peran mampu meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang karena dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap pelajaran bahasa Jepang. Keistimewaan metode *role playing* memiliki 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.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul Bimbingan Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang (Penelitian Pada Siswa SMK N1 Kabupaten Temanggung).

B. Rumusan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini menjadi jelas, maka perlu dirumuskan masalah, yaitu bagaimanakah prestasi belajarsiswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung setelah menggunakan metode *Role Playing*?

C. Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui metode *Role Playing* (Bermain peran) berhasil meningkatkan prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dan permasalahan di atas, maka penelitian ini mempunyai manfaat diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pengembangan bidang pengetahuan bahasa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat mengetahui pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung.

b. Bagi Siswa

1) Meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung.

2) Sebagai usaha untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung, terutama dalam pelajaran bahasa Jepang.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan kepada lembaga pendidikan dalam kaitannya dengan penggunaan metode pengajaran yang tepat dalam usaha meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang.

E. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan akan diuraikan secara garis besar isi dari setiap bab, agar dapat memberikan sedikit gambaran mengenai isi skripsi inidiantaranya:

Bab I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi ini, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini diuraikan mengenai kajian pustaka yang memperkuat penelitian yang akan dilakukan, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

Bab III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ketiga akan diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini. Sub bab dari metode penelitian ini adalah setting penelitian, obyek penelitian, model penelitian, teknik pengumpulan data, definisi operasional dan teknik analisis data.

Bab IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian yang membahas mengenai deskripsi objek penelitian, analisis data serta pembahasan hasil penelitian dan interpretasi hasil

Bab V : PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran perbaikan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan rangkaian dua istilah yakni prestasi dan belajar. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Belajar adalah berusaha, berlatih supaya mendapat suatu kepandaian (Poerwadarminta, 2005).

Dari batasan istilah di atas dapat diinterpretasikan bahwa prestasi adalah nilai karena hasil suatu usaha dalam belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai, maka dengan interpretasi ini pengertian tentang prestasi belajar adalah suatu nilai atau hasil dari aktivitas belajar. Untuk memahami lebih luas tentang pengertian tentang prestasi belajar, dibawah ini akan disajikan beberapa pendapat:

- a. Wirawan (1996) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam usaha belajar sebagian dinyatakan dalam nilai-nilai dalam buku raportnya.
- b. Menurut Winel (Djamarah, 2002) prestasi belajar adalah setiap kegiatan belajar yang menghasilkan suatu perubahan yaitu hasil belajar.
- c. Usman dan Setiawati (1993) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil antara faktor internal dan faktor eksternal yang terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kematangan

fisik maupun psikis. Sedang faktor eksternalnya yaitu faktor sosial, budaya, lingkungan fisik, spiritual atau keagamaan.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu penguasaan, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor dimana hasil tersebut dapat diukur dengan tes serta dipengaruhi oleh beberapa faktor.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Setiawan (1993) prestasi belajar banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik berasal dari dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara beberapa faktor tersebut.

Adapun faktor-faktor yang dimaksud meliputi hal-hal sebagai berikut:

1) Faktor Internal

- a) Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini adalah panca indra yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, tidak berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku.
- b) Faktor Psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:

(a) Faktor Intelektif

Meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki

(b) Faktor Non Intelektif

Yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri

c) Faktor Kematangan fisik maupun psikis

2) Faktor Eksternal

a) Faktor sosial yang terdiri atas:

(a) Lingkungan keluarga

(b) Lingkungan sekolah

(c) Lingkungan masyarakat

(d) Lingkungan kelompok

b) Faktor budaya

Seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian

c) Faktor lingkungan fisik

Seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar

d) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan

Dari beberapa faktor yang dirumuskan di atas, baik faktor ekstern maupun intern yang semuanya sangat mempengaruhi belajar seseorang yang pada akhirnya juga akan mempengaruhi hasil berupa prestasi belajar.

3. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar

Proses belajar mengajar di sekolah bersifat sangat kompleks, karena di dalamnya terdapat aspek *daedagogis*, *psikologis* dan *didaktis*. Aspek *paedagogis* merujuk pada kenyataan bahwa belajar mengajar di sekolah terutama di Sekolah Dasar berlangsung dalam lingkungan pendidikan dimana guru harus mendampingi siswa dalam perkembangannya menuju kedewasaan, melalui proses belajar mengajar di dalam kelas. Aspek psikologis merujuk pada kenyataan bahwa siswa yang belajar di sekolah memiliki kondisi fisik dan psikologis yang berbeda-beda. Selain itu aspek psikologis menunjuk pada kenyataan bahwa proses belajar itu sendiri sangat bervariasi.

Misalnya belajar materi yang mengandung aspek hafalan, ada belajar ketrampilan motorik, ada belajar konsep, ada belajar sikap dan seterusnya. Adanya kemajemukan ini menyebabkan anak belajar berbeda-beda. Aspek didaktif menunjuk pada pengaturan belajar siswa oleh tenaga pengajar dan prosedurnya. Guru harus menentukan modelnya yang paling efektif untuk proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai. Selain itu kondisi eksternal belajar bervariasi. Maka guru sangat berperan dalam menentukan cara yang dianggap efektif untuk membelajarkan anak-anak baik di sekolah maupun di luar jam sekolah. Misalnya dengan memberikan pekerjaan rumah.

Ketidakpedulian guru terhadap pembelajaran siswa akan membawa kemerosotan bagi perkembangan anak. Guru sering memberi latihan-latihan dalam rangka pemahaman materi akan menghasilkan siswa yang lebih baik bila dibandingkan dengan guru yang hanya sekedar menjelaskan atau tidak memberi tindak lanjut secara kontinu. Dengan kata lain prestasi belajar anak sangat ditentukan oleh cara mengajar guru yang akan menciptakan kebiasaan belajar pada anak. Cara atau kebiasaan belajar banyak diartikan sebagai bentuk belajar atau tipe belajar.

B. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar, yang mendapat awalan -pe dan akhiran -an. Belajar menurut Winkel (1989) adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang yang terjadi secara terus menerus sebagai akibat dari pengalaman atau latihan.

Sedangkan pembelajaran menurut Wartono (2004), adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan.

Menurut Suyitno (1997), pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi dan minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.

Di sekolah istilah pembelajaran sering dipahami sebagai proses belajar mengajar (PBM). Dalam PBM terdapat interaksi guru dengan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa.

Dari uraian tersebut dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran membantu siswa agar memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, nilai dan norma sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

2. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA

Dalam dunia pendidikan, bahasa Jepang ada dua jenis bahasa Jepang, yaitu *nihongo kyoiku* dan *kokugu kyoiku*. Walaupun keduanya sama-sama mengajarkan bahasa Jepang, terdapat perbedaan antara keduanya. *Nihongo kyoiku* adalah bahasa Jepang yang diajarkan sebagai bahasa asing sedangkan *kokugu kyoiku* bahasa Jepang yang diajarkan menggunakan bahasa ibu (Muneo,

1988). Bahasa Jepang yang dipelajari oleh orang asing di Eropa, Amerika dan Indonesia adalah *Nihongo Kyoiku*.

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA terdiri dari 4 aspek kebahasaan yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis, seperti yang dikemukakan oleh Danasasmita (2009), sasaran pembelajaran bahasa Jepang terutama ditujukan untuk penguasaan 4 aspek keterampilan bahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Dalam pelajaran bahasa Jepang di SMA, keempat aspek ini tercakup dalam standar kompetensi. Diantaranya standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri (menyimak)
- b. Mengungkapkan informasi secara lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri (berbicara).
- c. Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri (membaca)
- d. Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas (menulis).

C. Metode Belajar *Role Playing*

1. Pengertian Metode Belajar

Banyak macam metode pembelajaran yang digunakan dalam menyajikan suatu materi pelajaran. Salah satu metode pembelajaran

yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah dengan menggunakan metode permainan. Bentuk metode permainan dengan menggunakan kartu yang merupakan suatu media untuk pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Menurut Winarno dan Surahmat (2001: 64) metode pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pengajarannya. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pembelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan kata lain strategi pembelajaran merupakan pemilihan jenis latihan tertentu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapai. Tiap tingkah laku yang harus dipelajari perlu dipraktikkan. Setiap materi dan tujuan pembelajaran berbeda satu sama lain, maka jenis kegiatan yang harus dipraktikkan oleh siswa memerlukan persyaratan yang berbeda pula.

Sedangkan, menurut Gropper (1999) (Ely, 2001: 72), metode mengajar adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru (metode

mengajar) maupun bagi siswa (metode belajar). Makin baik metode yang dipakai, makin efektif pula pencapaian tujuan.

Metode pembelajaran adalah metode yang dipakai seorang pendidik atau guru dalam mengajarkan kepada peserta didiknya. Menurut Djamarah (2000), metode pembelajaran adalah ilmu bantu yang tidak dapat berdiri sendiri dan berfungsi membantu proses pembelajaran.

Untuk memilih metode mengajar tidak dapat sembarangan memilihnya karena banyak faktor yang mempengaruhinya. Menurut Winarso Surakhmad (1979) (Djamarah, 2000), hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan metode mengajar adalah tujuan dengan berbagai fungsinya, anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya, situasi dengan berbagai keadaannya, fasilitas dengan berbagai kualitas dan kuantitasnya serta pribadi guru serta kemampuan profesinya yang berbeda-beda.

Metode dalam pembelajaran banyak ragamnya, karena banyak ditemukan perbedaan dasar pemikiran dari metode-metode tersebut. Meskipun kadang-kadang sering mencuat pertentangan yang tajam antar berbagai metode.

Metode pembelajaran dalam penelitian ini merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran belajar dan tercapainya kemampuan membaca anak yang memuaskan. Penggunaan

metode diharapkan tumbuh sebagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru.

2. Pengertian Metode belajar *Role Playing*(Bermain Peran)

Metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*Education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain (Syah, 2001). Bermain peran diperankan tanpa naskah dan bersifat afektif dengan strategi pemecahan masalah. Dengan perkataan lain bahwa bermain peran adalah suatu usaha memperjelas suatu masalah atau memecahkannya dengan memerankan tanpa dipersiapkan terlebih dahulu.

Bermain peran dibedakan menjadi dua macam, yaitu bermain peran secara sederhana yakni tanpa melalui tahap-tahap dan bermain peran kompleks, yakni dengan dramatisasi dengan bermain peran dimainkan tanpa menggunakan naskah/teks, sedang dramatisasi dimainkan atas dasar naskah yang ada.

3. Tujuan Metode Bermain Beran (*Role Playing*)

Metodebermainperandigunakandengantujuan :

- a. Agar menghayatisuatukejadianatauhal-hal yang
 sebenarnya terdapatdalamrealitakehidupan,
- b. Agar memahamisebabakibatsuatukejadian,

- c. Sebagai penyalur/pelapasan ketegangan dan perasaan tertentu,
- d. Sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa,
- e. Pembentuk konsep diri (*self*),
- f. Menggaliperasan seseorang dalam suatu kehidupan kejadiannya dan keadaan
,
- g. Menggalikan dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peran budaya dalam kehidupan,
- h. Membantu siswa dalam mengklasifikasikan atau merinci,
memperjelas polapikir,
berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan menurut caranya sendiri,
- i. Membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah,
berpikir kritis analitis berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain,
- j. Melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan,
cara berpikirnya dan perbuatannya.

4. Manfaat bimbingan belajar melalui Bermain Beran (*Role Playing*)

Sedangkan manfaat bimbingan belajar melalui bermain peran menurut Muhibbin (2002) adalah :

- a. Membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok,
- b. Membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok,
- c. Memberikan pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah,

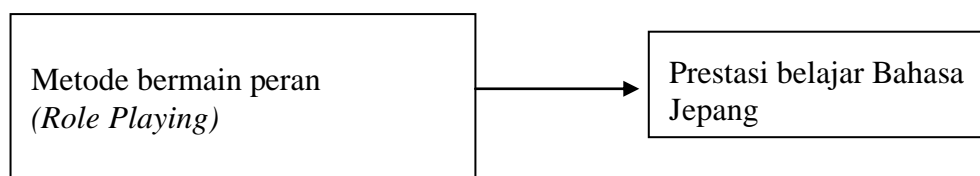
- d. Memberikan pengalaman bagi siswa mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.
- e. Meningkatkan dan memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan membaca dan memahami isi dalam bacaan tersebut.

D. Hubungan Metode Bermain dengan Prestasi Belajar Bahasa Jepang

Metode bermain peran merupakan salah satu sarana atau alat bantu pengajaran yang akan dipakai untuk membantu kegiatan belajar mengajar sehingga apa yang diajarkan akan lebih mudah dimengerti ataupun dipahami oleh anak didik (siswa). Keberadaan pembelajaran bermain peran sangat membantu dalam meningkatkan motivasi membaca siswa di sekolah. Melalui metode bermain peran, siswa akan lebih menyukai ataupun lebih cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap motivasi membaca yang pada gilirannya juga akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mempunyai kemampuan atau kecakapan membaca suatu bacaan akan menambah kekayaan pengalaman hidup, keberhasilan tersebut memuaskan dan menyenangkan hatinya kemampuan akan memperkuat motivasi anak melaksanakan tugas-tugas perkembangan dalam hal ini adalah prestasi belajar. Mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa (2003) mengemukakan bahwa metode pembelajaran dengan metode bermain peran dapat menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. Melalui metode ini anak akan termotivasi kegiatan membacanya, sehingga prestasi belajarnya akan meningkat.

E. Kerangka Pikir

Sebagaimana rumusan permasalahan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan skema di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan bimbingan belajar melalui bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar. Melalui metode ini diharapkan prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang siswa meningkat. Kegiatan ini dimulai aktivitas guru berupa menyiapkan diri dalam menyiapkan bahan dan membimbing siswa. Siswa melakukan aktivitas dengan memainkan peran dan guru mengamati prestasi belajarnya.

F. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang siswa SMK N 1 Kabupaten Temanggung”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Setting* Penelitian

Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMK N 1 Kabupaten Temanggung. Penelitian dilakukan pada kelas XI disebabkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa masih rendah.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Menurut Suyanto (1997) penelitian tindakan kelas sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.

Menurut Wiriadmadja (2005), penelitian tindakan kelas membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Menurut Suharjono (2007), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelasnya.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk peningkatan perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru (Suyanto, 1997). Sedangkan menurut Kasbullah (1999) tujuan akhir

penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kualitas praktek pembelajaran di sekolah, relevansi pendidikan, mutu pendidikan dan efisiensi pengelolaan pendidikan.

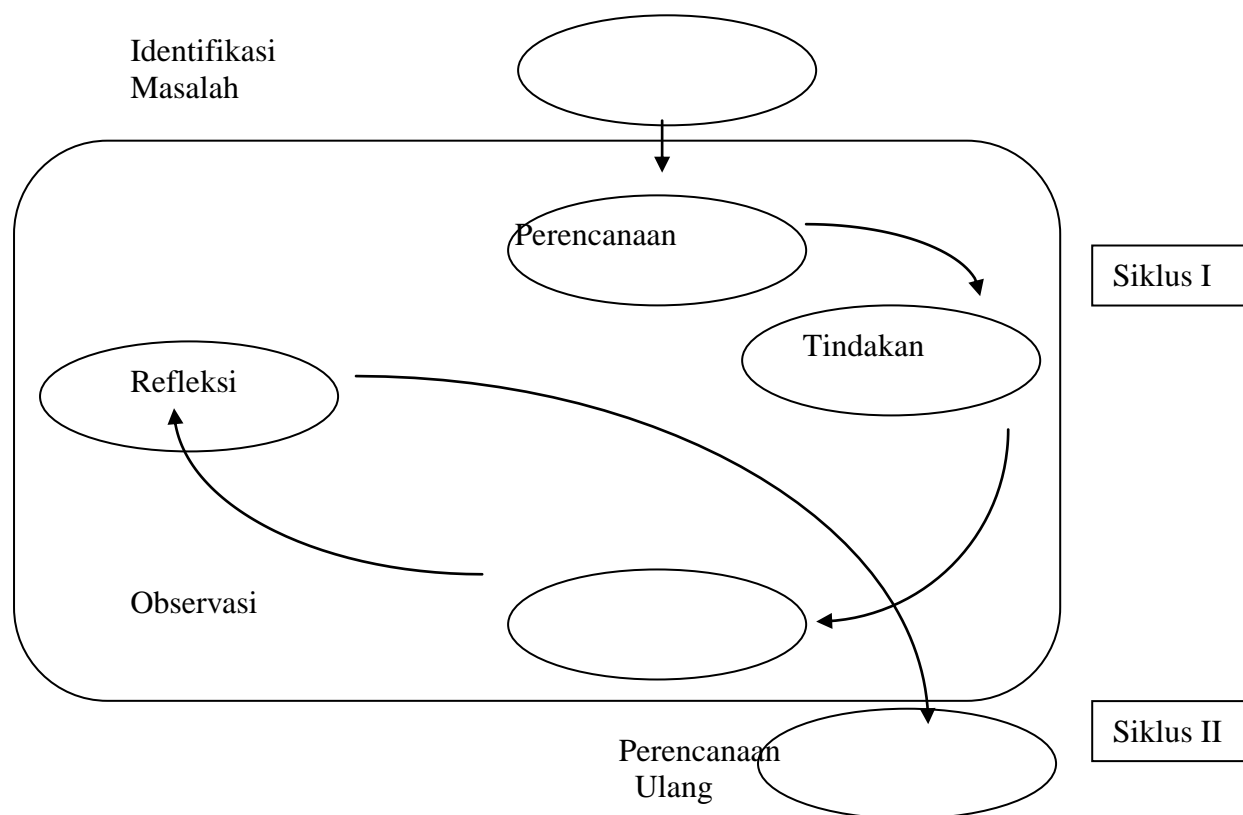
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tindakan kelas yang dimaksudkan untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga diharapkan dengan metode pengajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, sehingga siswa kurang tertarik. Melalui metode bermain peran diharapkan siswa tertarik dan prestasi belajarnya menjadi lebih baik.

C. Objek Penelitian

Yang dimaksud objek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian dalam hal ini adalah siswa kelas XI SMK N 1 Kabupaten Temanggung. Jumlah siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 35 siswa, sedangkan yang digunakan dalam penelitian adalah siswa yang memiliki prestasi belajar bahasa Jepang rendah.

D. Model Penelitian

Model penelitian didasarkan pada serangkaian tindakan pelaksanaan, yaitu melalui identifikasi masalah, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Skematik kegiatan inti penelitian tersebut disajikan sebagai berikut.



Sumber : Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru (Zaenal, 2006).

Berdasarkan *setting* penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan tindakan berupa metode bermain yang dilakukan melalui perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang akan diterapkan untuk menumbuhkan kemampuan membaca siswa. Selanjutnya dilakukan perencanaan ulang. Apabila prestasi belajar siswa sudah meningkat, maka siklus dihentikan.

Rencana tindakan yang akan diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan tindakan kelas. Penelitian direncanakan dalam berbagai siklus dan tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi sebagai berikut.

Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan berdasarkan pada hasil observasi dari subjek penelitian pada siswa yang mempunyai prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang rendah. Perencanaan diawali dengan rencana penelitian sebagai berikut.

1. Menentukan permasalahan sebagai topik
2. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus (TPK)
3. Merumuskan langkah-langkah bermain peran
4. Menyiapkan cerita yang akan dipertunjukkan.

b. Tindakan

Tindakan yang dilakukan berupa pelaksanaan metode bermain peran, yang terdiri dari :

1. Memilih peserta
2. Mengatur tempat main
3. Mempersiapkan pengamatan
4. Memainkan

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Dalam pengamatan ini peneliti berkolaborasi dengan teman seprofesi. Pengamatan dilakukan melalui lembar observasi yang meliputi penilaian prestasi belajar siswa.

d. Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk mengkaji seluruh tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna penyempurnaan tindakan berikutnya.

Siklus II

Siklus II dilakukan apabila prestasi belajar siswa belum terdapat perubahan atau belum meningkat. Sehingga dilakukan tindakan ulang dan apabila prestasi belajar siswa sudah meningkat, yaitu sudah mencapai 50 % siklus dihentikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar penelitian berupa angket prestasi belajar dalam pelajaran bahasa Jepang. Sedangkan indikator penilaian prestasi belajar pada lembar penelitian yang diberikan oleh guru.

Adapun indikator prestasi belajar bahasa Jepang disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.1. Indikator prestasi belajar bahasa Jepang

Variabel	Indikator
Prestasi belajar pelajaran bahasa Jepang	a. Kemampuan berbahasa Yaitu kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Jepang b. Kemampuan membaca Yaitu dapat membaca bacaan dalam teks naskah dan memahami isinya. c. Kemampuan mendengar Yaitu kemampuan mendengarkan percakapan dan memahami alur cerita dalam bahasa Jepang d. Kemampuan tata bahasa Yaitu kemampuan menyusun kalimat, menentukan bentuk tata bahasa)

F. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi atau pandangan mengenai pengertian dalam memahami istilah-istilah dalam penelitian yang dapat dioperasikan sebagai berikut :

1. Prestasi belajar

Prestasi belajar dalam hal ini adalah kemampuan bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N 1 Kabupaten Temanggung yang meliputi kemampuan berbahasa, kemampuan membaca, kemampuan mendengar dan kemampuan tata bahasa.

2. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran adalah cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru SMK N 1 Kabupaten Temanggung dengan menggunakan metode bermain peran.

H. Analisis Data

Model perhitungan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Goodwin dan Coates (1976) dalam dengan rumus sebagai berikut :

$$\frac{Post\ rate - Base\ rate}{Base\ rate} \times 100\% \text{ prosentase change atau } pe$$

Keterangan :

Post rate : Prestasi belajar setelah treatment

Base rate : Prestasi belajar sebelum treatment

Pe : Persentase perubahan

Bila perubahan yang diharapkan mencapai 50 % dianggap berhasil.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Tindakan Kelas

1. Deskripsi Prestasi belajar bahasa Jepang Siswa

Prestasi belajar bahasa Jepang pada siswa terlihat dalam hasil pengamatan awal, yaitu melalui pengamatan kemampuan berbicara, kemampuan mendengar. Peneliti menghitung skor tiap-tiap aspek prestasi belajar bahasa Jepang. Hasil pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang pada tahap awal diberikan pada semua siswa SMK N1 Temanggung yang berjumlah 35 siswa. Dari hasil pengamatan diamati terlebih dahulu prestasi awal sebelum dilakukan metode bermain peran (*Role Playing*). Hasil pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang pada awal pada 35 siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.1. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Temanggung pada masing-masing aspek sebelum bimbingan belajar melalui *role playing*

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemampuan berbicara	53,29	Rendah
2	Kemampuan mendengar	56,57	Rendah

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan hasil pengamatan awal mengenai prestasi belajar bahasa Jepang siswa yang meliputi kemampuan berbicara, kemampuan mendengardalam kategori rendah.

Hasil pengamatan pada seluruh aspek prestasi belajar bahasa Jepang terhadap 35 siswa SMK N1 Temanggung disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4.2. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang pada siswa SMK N 1 Temanggung pada keseluruhan aspek sebelum bimbingan belajar melalui *role playing*.

No	Prestasi belajar	Jumlah	%
1.	Rendah	29	82,86
2.	Cukup	3	8,57
3	Baik	3	8,57
Jumlah		35	100

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan hasil pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang sebelum menggunakan bimbingan bermain peran (*role playing*) dari 35 siswa sebagian besar prestasi belajarnya adalah rendah (82,86) dan 8,57 % prestasi belajarnya masing-masing cukup dan baik.

Peneliti dan kolaborator setelah mengetahui prestasi belajar bahasa Jepang sebagian besar siswa rendah, maka peneliti ingin mengetahui secara lebih lanjut tentang kesulitan yang dihadapi siswa

dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang. Berdasarkan hasil dari pengamatan dan penilaian awal, maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan yang dihadapi siswa dalam prestasi belajar bahasa Jepang meliputi :

1. Masih banyaknya siswa nilai rata-rata tes harian rendah.
2. Masih banyaknya siswa yang motivasi belajar bahasa Jepang rendah
3. Masih banyaknya siswa yang kurang bersemangat dalam belajar bahasa Jepang.

Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa tersebut menyebabkan prestasi belajar bahasa Jepang menjadi rendah, oleh karena itu peneliti mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang dengan menggunakan metode *role playing*. Setelah menggunakan bimbingan belajar melalui *role playing* diharapkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa meningkat.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Rencana Tindakan

Pertemuan pertama (2x 35 menit/2 jam pelajaran).

- 1) Pendahuluan
 - a) Berdoa dan absensi siswa.
 - b) Guru memberikan informasi tentang materi pelajaran bahasa Jepang yang akan disampaikan pada hari ini.

- c) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang melalui metode *role playing*.

2) Inti

- a) Mengetahui perasaan siswa saat tidak memiliki motivasi belajar
- b) Mengetahui perasaan siswa terhadap teman-teman sekelasnya
- c) Keterbukaan masalah dihadapan siswa
- d) Penyebab kurangnya prestasi belajar bahasa Jepang siswa
- e) Kesiapan siswa melaksanakan bimbingan belajar dengan teknik yang digunakan yaitu dengan teknik *role playing* (bermain peran).
- f) Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 2 anak, kemudian siswa disuruh memilih tema dan memperagakan bacaan yang dipilihnya.
- g) Setelah membaca isi bacaan kemudian siswa memperagakan apa yang ada dalam bacaan.

3) Penutup

- a) Guru memberikan penjelasan kembali tentang materi *role playing* (bermain peran).
- b) Tanya jawab tentang materi yang baru saja disampaikan.

Pertemuan kedua (2 x 35 menit/2 jam pelajaran).

1) Pendahuluan

- a) Berdoa dan absensi siswa.
- b) Guru memberikan informasi tentang pelajaran yang akan disampaikan pada hari ini.
- c) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang melalui *role playing* (bermain peran).

2) Inti

- a) Mengetahui perasaan siswa saat prestasi belajar bahasa Jepang rendah
- b) Mengetahui perasaan siswa terhadap teman-teman sekelasnya
- c) Keterbukaan masalah dihadapan siswa
- d) Penyebab kurangnya prestasi belajar bahasa Jepang siswa
- e) Kesiapan siswa melaksanakan belajar dengan teknik yang digunakan, yaitu *role playing* (bermain peran).
- f) Siswa membaca bacaan yang dipilihnya
- g) Siswa membentuk kelompok dan melaksanakan peragaan dengan bermain peran sesuai dengan tema yang dipilih.
- h) Guru mengamati kegiatan membaca siswa dan melakukan pengamatan terhadap prestasi belajar bahasa Jepang siswa.

i) Pengembangan prestasi belajar bahasa Jepang dengan cara memberikan dukungan terhadap siswa.

3) Penutup

Pemantapan dengan pengamatan prestasi belajar pada siswa
Pertemuan ketiga (2 x 35 menit/2 jam pelajaran).

1) Pendahuluan

- a) Berdoa dan absensi siswa.
- d) Guru memberikan informasi tentang pelajaran yang akan disampaikan pada hari ini.
- e) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang.

2) Inti

- a) Mengetahui persepsi siswa setelah siklus I
- b) Mengetahui perasaan siswa setelah siklus I
- c) Mengetahui reaksi verbal dan non verbal terhadap atensi dari konselor
- d) Memberikan motivasi/dukungan kepada siswa
- e) Mengetahui perasaan siswa pada saat bimbingan belajar
- f) Mengetahui kemauan siswa mengubah semangatnya dalam belajar.
- g) Mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa
- h) Kesepakatan melaksanakan proses berikutnya

3) Penutup

Pemantapan dengan pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang pada siswa

Setelah dilakukan tindakan siklus I, yaitu bimbingan belajar menggunakan *role playing*, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap jalannya pelaksanaan tindakan. Hasil yang diperoleh meliputi dampak tindakan terhadap tindakan proses pembelajaran (keberhasilan proses) dan dampak tindakan terhadap hasil pembelajaran, yaitu prestasi belajar bahasa Jepang siswa.

a) Keberhasilan Proses

Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti dan kolaborator, yaitu teman sekerja menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan rencana dan telah menunjukkan adanya perubahan (peningkatan) prestasi belajar bahasa Jepang. Penggunaan bimbingan belajar melalui *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa dapat terlaksana sesuai dengan rencana walaupun dilihat dari pengamatan, setiap aspek masih perlu ditingkatkan. Berikut ini akan disajikan hasil pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang siswa dari keseluruhan indikator pada siklus I.

Tabel 4.3. Observasi prestasi belajar bahasa Jepangsiswa SMK N1 Temanggung pada masing-masing aspek dengan bimbingan *role playing* pada Siklus I

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemampuan berbicara	61,43	Cukup
2	Kemampuan mendengar	66,57	Cukup

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang pada siklus I, yaitu dengan bimbingan belajar melalui *role playing* menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Jepang yang dilihat dari indikator kemampuan berbicara dalam kategori cukup dan kemampuan mendengar cukup.

Hasil pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang pada seluruh indikator disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4.4. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung pada keseluruhan aspek dengan bimbingan *role playing* pada Siklus I

No	Prestasi belajar	Jumlah	%
1.	Rendah	3	8,57
2.	Cukup	29	82,86
3	Baik	3	8,57
Jumlah		35	100

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Jepang pada siswa SMK N1 Temanggung pada

keseluruhan aspek sebagian besar adalah cukup (82,86 %) dan siswanya adalah baik dan cukup masing-masing 8,57 %.

Prestasi belajar bahasa Jepangsiswa sebelum bimbingan belajar melalui *role playing* (Awal) dan setelah bimbingan belajar melalui *role playing* (Siklus I) dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5. Observasi prestasi belajar bahasa Jepangsiswa pada awal dan siklus I

No	Indikator	Awal	Siklus I	% perubahan
1	Kemampuan berbicara	53,29	61,43	15,28
2	Kemampuan mendengar	56,57	66,57	17,68

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal menunjukkan bahwa skor awal (sebelum tindakan) pada indikator kemampuan berbicara meningkat 15,28 %, dan kemampuan mendengar meningkat 17,68 % dibandingkan pada kondisi awal.

Berdasarkan diskripsi dari tiap-tiap aspek penilaian prestasi belajar bahasa Jepang, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar bahasa Jepangsiswa pada siswa kelas XI SMK

N1 Temanggung belum mengalami perubahan yang berarti.

b) Evaluasi Prestasi Belajar Bahasa Jepang

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi yang telah dilakukan peneliti dan kolaborator, dapat diketahui bahwa sebagian besar prosentase prestasi belajar bahasa Jepangsiswa masih rendah.

c) Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan, maka tahap selanjutnya adalah refleksi. Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, yaitu menganalisis dan mengartikan hasil perlakuan pada siklus I. Peneliti dan kolaborator juga membahas dan mendiskusikan hasil bimbingan belajar yang telah dilakukan. Setelah dilakukan bimbingan dengan *role playing*, maka peneliti dan kolaborator mengemukakan telah terjadi peningkatan prestasi belajar bahasa Jepangsiswa meskipun hasil yang diperoleh tidak maksimal.

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, maka kekurangan yang muncul ketika prestasi belajar bahasa Jepangsiswadengan bimbingan belajar melalui *role playing* pada siklus I adalah cukup baik pada aspek kemampuan berbahasa, kemampuan membaca, kemampuan mendengar dan kemampuan tata bahasa.

Oleh karena itu pada siklus II nantinya peneliti dan kolaborator merencanakan tindakan untuk memaksimalkan aspek-aspek yang kurang dalam upaya agar prestasi belajar bahasa Jepang siswa meningkat. Adapun langkah yang diambil adalah mengulangi bimbingan belajar melalui *role playing*.

3. Pelaksanaan Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus I. Aspek-aspek yang masih rendah, yaitu kemampuan berbicara dan kemampuan mendengar perlu ditingkatkan. Rancangan implementasi tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Prosedur penelitian kegiatan pada siklus II ini dilakukan secara bertahap sebagai berikut.

Pertemuan pertama (2 x 35 menit/ 2 jam pelajaran).

1) Pendahuluan

a) Berdoa

b) Memusatkan perhatian siswa supaya prestasi belajar bahasa Jepang siswa dapat meningkat.

2) Inti (50 menit)

- a) Mengetahui perasaan siswa atas hasil bimbingan belajar dengan *role playing*.
 - b) Mengetahui semangat siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar.
 - c) Mengetahui perasaan siswa setelah adanya bimbingan belajar dengan konselor
 - d) Mengetahui usaha siswa dalam menjaga konsekuensi dalam bimbingan belajar.
 - e) Kesiapan melanjutkan proses bimbingan belajar melalui *role playing*.
 - f) Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 2 anak dan membaca sesuai tema yang dipilihnya.
 - g) Siswa memperagakan tema yang dipilihnya.
 - h) Guru mengamati membaca siswa, yaitu dengan mengamati kemampuan berbahasa, kemampuan membaca, kemampuan mendengar dan kemampuan tata bahasa.
- 3) Penutup
- a) Memberikan penguatan pada siswa tentang pembelajaran yang baru saja disampaikan.
 - b) Memotivasi siswa agar lebih rajin belajar dan mengakhiri pertemuan.

Pertemuan kedua (2 x 35 menit).

1) Pendahuluan (10 menit)

- a) Berdoa dan absensi siswa
- b) Memusatkan perhatian siswa pada prestasi belajar bahasa Jepang.

2) Inti (50 menit)

- a) Mengetahui perasaan siswa setelah melaksanakan bimbingan belajar selama I siklus
- b) Mengetahui usaha siswa dalam menumbuhkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa
- c) Mendorong siswa mengembangkan/menumbuhkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa
- d) Mengetahui kesiapan siswa menerima hasil pembelajaran.
 - a) Kesiapan siswa dalam menerapkan metode belajar.
 - b) Mengamati prestasi belajar bahasa Jepang siswa

3) Penutup (10 menit)

- a) Pemantapan materi
- b) Memotivasi agar siswa lebih meningkat prestasi belajar bahasa Jepang.

2) Pengamatan Prestasi Belajar Bahasa Jepang

Setelah dilakukan tindakan siklus II dengan menggunakan bimbingan belajar dengan *role playing*, peneliti dan kolabolator melakukan pengamatan terhadap jalannya pelaksanaan tindakan. Hasil yang diperoleh meliputi dampak tindakan terhadap tindakan proses pembelajaran (keberhasilan proses) dan dampak tindakan terhadap hasil prestasi belajarnya).

a) Keberhasilan Proses

Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan rencana dan telah menunjukkan adanya perubahan (peningkatan) prestasi belajarnya. Penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dapat terlaksana sesuai dengan rencana. Berikut ini akan disajikan hasil observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus II.

Tabel 4.6. Observasi prestasi belajar bahasa Jepangsiswa SMK N 1 Temanggung pada masing-masing aspek dengan bimbingan belajar melalui *role playing* pada Siklus II

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemampuan berbicara	72,57	Cukup
2	Kemampuan mendengar	74,00	Cukup

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan pengamatan terhadap prestasi belajar bahasa Jepangsiswa pada siklus II pada setiap indikator menunjukkan bahwa pada indikator indikator kemampuan berbicaradalam kategori cukup dankemampuan mendengar kategori cukup. Hasil pengamatan pada keseluruhan aspek prestasi belajar bahasa Jepang pada siklus II disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4.7. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung pada keseluruhan aspek dengan bimbingan *role playing* pada Siklus II

No	Prestasi belajar	Jumlah	%
1.	Rendah	0	0,00
2.	Cukup	25	71,40
3	Baik	10	28,60
Jumlah		35	100

Keterangan :

- < 60 = Rendah
- 60 – 75 = Cukup
- > 75 = Baik

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II sebagian besar siswa kelas XI SMK N1 Temanggung prestasi belajar bahasa Jepang adalah cukup (71,40 %) dan 28,60 % prestasi belajar bahasa Jepang adalah baik.

Prestasi belajar bahasa Jepangsiswa pada kondisi awal dibandingkan dengan siklus II mengalami perubahan. Hasil pengamatan prestasi belajar bahasa Jepangsiswa SMK N1 Temanggung pada awal dan siklus II disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4.8. Observasi prestasi belajar bahasa Jepangsiswa pada awal dan siklus II

No	Indikator	Awal	Siklus II	% perubahan
1	Kemampuan berbicara	53,29	72,57	36,19
2	Kemampuan mendengar	56,57	74,00	30,81

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan pengamatan pada siklus II pada indikator pemahaman. Indikator kemampuan berbicaramenunjukkan bahwa sebelum tindakan skor rata-rata 53,29 dan setelah siklus II meningkat menjadi 72,57, sehingga mengalami perubahan 36,19%. Pada indikator kemampuan mendengar sebelum tindakan skor rata-rata 56,57 dan setelah tindakan menjadi 74,00, sehingga mengalami perubahan 30,81 %.

b) Evaluasi Prestasi Belajar Bahasa Jepang

Berdasarkan diskripsi dari tiap-tiap aspek penilaian prestasi belajar bahasa Jepang pada siklus II menunjukkan ada peningkatan dari sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siswa kelas XI SMK N1 Temanggung mengalami perubahan, tetapi belum mencapai 50 %.

c) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator mengemukakan apa yang sudah dilakukan, yaitu menganalisis dan mengartikan hasil perlakuan siklus II. Peneliti dan kolaborator mendiskusikan pembelajaran yang dilakukan selesai bimbingan belajar melalui *role playing*. Setelah dilakukan bimbingan belajar melalui *role playing*, peneliti dan kolaborator mengemukakan terjadi peningkatan prestasi belajar bahasa Jepang siswa, meskipun hasil prestasi belajar bahasa Jepang nya belum mengalami perubahan yang berarti.

3. Pelaksanaan Siklus III

1) Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus II. Aspek-aspek

yang masih cukup, yaitu kemampuan berbahasa, kemampuan membaca, kemampuan mendengar dan kemampuan tata bahasa masih perlu ditingkatkan, sehingga menjadi lebih baik. Rancangan implementasi tindakan pada siklus III adalah sebagai berikut.

Pelaksanaan tindakan pada siklus III ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Prosedur penelitian kegiatan pada siklus III ini dilakukan sebagai berikut.

Pertemuan (2 x 35 menit/ 2 jam pelajaran).

a)Pendahuluan

a) Berdoa

b) Memusatkan perhatian siswa supaya prestasi belajar bahasa Jepangsiswa dapat meningkat.

b)Inti (50 menit)

a) Mengetahui perasaan siswa atas hasil bimbingan belajar sebelumnya

b) Mengetahui semangat siswa untuk menumbuhkan prestasi belajarnya.

c) Mengetahui perasaan siswa setelah adanya bimbingan belajar dengan konselor

d) Mengetahui mengapa siswa mau meningkatkan prestasi belajarnya.

- e) Mengetahui usaha siswa dalam menjaga konsekuensi dalam bimbingan belajar.
- f) Kesiapan melanjutkan proses bimbingan belajar.
- g) Membaca tema yang dipilih dan memperagakan kembali melalui metode *role playing* (bermain peran) dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 2 siswa.

c) Penutup

- a) Memberikan penguatan pada siswa tentang pembelajaran yang baru saja disampaikan.
- b) Memotivasi siswa agar lebih rajin belajar dan mengakhiri pertemuan.

2) Pengamatan Prestasi Belajar Bahasa Jepang

Setelah dilakukan tindakan siklus III dengan menggunakan bimbingan belajar melalui *role playing*, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap jalannya pelaksanaan tindakan. Hasil yang diperoleh meliputi dampak tindakan terhadap tindakan proses pembelajaran (keberhasilan proses) dan dampak tindakan terhadap hasil pembelajaran (keberhasilan produk).

a) Keberhasilan Proses

Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti dan kolaborator menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan rencana dan telah menunjukkan adanya

perubahan (peningkatan) dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang. Penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dapat terlaksana sesuai dengan rencana. Berikut ini akan disajikan hasil observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus III.

Tabel 4.9. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N1 Temanggung pada masing-masing aspek dengan bimbingan belajar melalui *role playing* pada Siklus III

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemampuan berbicara	82,14	Baik
2	Kemampuan mendengar	87,00	Baik

Keterangan :

< 60 = Rendah
 60 – 75 = Cukup
 > 75 = Baik

Berdasarkan pengamatan terhadap prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus III pada setiap indikator menunjukkan bahwa pada indikator kemampuan berbicara dalam kategori baik dan kemampuan mendengar kategori baik. Hasil prestasi belajar bahasa Jepang pada Siklus III pada keseluruhan aspek yang diamati terhadap 35 siswa kelas XI SMK N1 Temanggung disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4.10. Observasi prestasi belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung pada keseluruhan aspek dengan bimbingan *role playing* pada Siklus III

No	Prestasi belajar	Jumlah	%
1.	Rendah	0	0,00
2.	Cukup	0	0,0
3	Baik	35	100
Jumlah		35	100

Keterangan :

- < 60 = Rendah
 60 – 75 = Cukup
 > 75 = Baik

Berdasarkan Tabel 4.10 tersebut ditunjukkan bahwa setelah dilakukan siklus III, prestasi belajar dari 35 siswa kelas XI SMK N1 Temanggung semua dalam kategori baik (100 %).

Prestasi belajar bahasa Jepangsiswa pada kondisi awal dibandingkan dengan siklus III mengalami perubahan. Hasil pengamatan prestasi belajar bahasa Jepangsiswa pada awal dan siklus III disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4.11 Observasi prestasi belajar bahasa Jepangsiswa kelas XI SMK N1 Temanggung pada awal dan siklus III

No	Indikator	Awal	Siklus III	% perubahan
1	Kemampuan berbicara	53,29	82,14	54,16
2	Kemampuan mendengar	56,57	87,00	53,79

Keterangan :

< 60 = Rendah

60 – 75 = Cukup

> 75 = Baik

Berdasarkan pengamatan pada siklus III pada indikator kemampuan berbicaramenunjukkan bahwa sebelum tindakan skor rata-rata 53,29 dan setelah siklus III meningkat menjadi 82,14, sehingga mengalami perubahan 54,16%. Pada indikator kemampuan mendengar sebelum tindakan skor rata-rata 56,57 dan setelah tindakan menjadi 87,00, sehingga mengalami perubahan 53,79%.

b) Evaluasi Motivasi Membaca

Berdasarkan diskripsi dari tiap-tiap aspek penilaian prestasi belajar bahasa Jepang pada siklus III menunjukkan ada peningkatan dari awal tindakan dan setelah dilakukan tindakan siklus III, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siswa kelas XI SMK N1 Temanggung mengalami perubahan, dan telah mencapai 50 %.

c) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator mengemukakan apa yang sudah dilakukan, yaitu menganalisis dan mengartikan hasil perlakuan siklus III. Peneliti dan kolaborator mendiskusikan pembelajaran yang dilakukan selesai bimbingan belajar melalui *role playing*. Setelah dilakukan bimbingan belajar melalui *role playing*, peneliti dan kolaborator mengemukakan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar bahasa Jepang siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan awal mengenai prestasi belajar bahasa Jepang siswa yang meliputi kemampuan berbahasa, kemampuan membaca, kemampuan mendengar dan kemampuan tata bahasa pada awal (sebelum tindakan) semua indikator menunjukkan dalam kategori rendah. Rendahnya prestasi belajar bahasa Jepang ini disebabkan oleh metode bimbingan belajar yang kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa kurang terdorong melakukan kegiatan belajar. Menurut Djamarah (2000), untuk meningkatkan prestasi belajarsiswa, guru perlu menciptakan metode bimbingan yang menyenangkan. Hal ini dapat menjadi alternatif yang dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa.

Berdasarkan pengamatan prestasi belajar bahasa Jepang pada siklus I, yaitu bimbingan belajar melalui *role playing* menunjukkan bahwa prestasi belajar bahasa Jepang yang dilihat dari indikator kemampuan berbahasa, kemampuan membaca, kemampuan mendengar dan kemampuan tata bahasa dalam kategori cukup. Berdasarkan pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal menunjukkan bahwa skor awal (sebelum tindakan) pada indikator kemampuan berbicara meningkat 15,28 %, dan kemampuan mendengar meningkat 17,68 % dibandingkan pada kondisi awal. Meskipun pada siklus I prestasi belajar bahasa Jepang belum berhasil, namun demikian dengan bimbingan belajar *role playing* yang dilakukan oleh guru, prestasi belajar bahasa Jepang meningkat, tetapi belum mengalami perubahan yang berarti.

Berdasarkan pengamatan terhadap prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus II pada setiap indikator menunjukkan bahwa pada kemampuan berbicara skor 72,57 dalam kategori cukup dan kemampuan mendengar 74,00 dalam kategori cukup. Berdasarkan pengamatan pada siklus III pada indikator kemampuan berbicara menunjukkan bahwa sebelum tindakan skor rata-rata 53,29 dan setelah siklus III meningkat menjadi 82,14, sehingga mengalami perubahan 54,16 %. Pada indikator kemampuan mendengar

sebelum tindakan skor 56,57 dan setelah siklus III mengalami perubahan 53,79 %.

Adanya peningkatan prestasi belajar bahasa Jepang pada siklus III tersebut disebabkan bimbingan belajar melalui *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Menurut Supriyono (2006) bimbingan belajar dengan *role playing* merupakan bimbingan belajar melalui permainan, sehingga mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan metode ini berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan serta sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias dan membangkitkan gairah dan semangat membaca.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kesimpulan Teori

- a. Prestasi belajar bahasa Jepang adalah hasil nilai pelajaran bahasa Jepang setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- b. Bimbingan belajar *role playing* adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

- a. Prestasi belajar bahasa Jepang siswa kelas XI SMK N1 Temanggung dapat ditingkatkan dengan bimbingan belajar melalui *role playing*.
- b. 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 berbicara dan, kemampuan mendengar belum mencapai 50 %.
- c. Prestasi belajar bahasa Jepang siswa pada siklus II dibandingkan dengan tes awal terjadi peningkatan, tetapi belum mengalami perubahan yang berarti.

- d. 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 %.

B. Saran-saran

Saran yang dapat penulis kemukakan sehubungan dengan hasil penelitian tersebut adalah :

1. Guru kelas sebaiknya terus melaksanakan dan mengembangkan bimbingan belajar melalui *role playing* dengan cara yang menyenangkan agar siswa tidak bosan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa.
2. Peneliti yang lain diharapkan mengadakan penelitian dengan metode yang berbeda, untuk dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, **Zaenal**. *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: PT. Grasindo
- Djamarah**, Syaiful Bahri. **2002**. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta\
- Danasasmita, W. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung :Rizqi Press
- Gleason, Jean Berko. 1998. *The Father Bridge Hypothesis*."Journal of Child Language, Vol. 14, No. 3
- Kimura, Muneo. 1988. *Kyoojuhoo Nyuumon*. Tokyo : The Japan Foundation.
- Kasbullah, K. 1999**. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa. E. 2003**, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nur, M. 2000. *Strategi-Strategi Belajar*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya, University Press.
- Poerwadarminta**. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka : Jakarta
- Suyitno, Amin. 1997**. *Pengukuran Skala Sikap Seseorang Terhadap Mata Pelajaran Matematika*. Semarang: FMIPA IKIP Semarang
- Surahmat, Winarno, 2001**. *Dasar dan Teknik Resaerch*. Bandung: Tarsita
- Syah Muhibbin,. 2006. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grapindo Persada.
- Usman dan Lilis Setyawati. 1993**. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional
- Wiriaatmadja, R., 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

NAMA : SMK N1 Temanggung
 KELAS / SEMESTER : XI / 1
 MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG
 ALOKASI WAKTU : 2 Jam Pelajaran (1 x 45 menit)

Standar Kompetensi : Memahami wacana tulis dalam bentuk dialog sederhana tentang identitas diri dan kehidupan sekolah.

Kompetensi Dasar : 1. Membaca kata, frase atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf hiragana dan katakana secara tepat.
 2. Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana sederhana secara tepat.
 3. Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari wacana sederhana secara tepat dengan mencari kata kunci, informasi umum dan atau rinci.

Indikator : 1. Membaca tulis dalam huruf Hiragana.
 2. Mampu memperagakan dialog sederhana dalam huruf Hiragana.
 3. Mampu memperoleh informasi dan kata kunci dalam wacana sederhana dengan rinci.

A. Tujuan Pembelajaran : Siswa dapat memiliki kemampuan dasar dalam ketrampilan membaca atau menyebutkan serta pengejaan kosakata dalam bahasa Jepang dengan benar.

B. Materi Pembelajaran : Bunyi dan huruf Hiragana なーの、はーほ、まーも、やーよ、らーろ、わ、を、ん。
 Contohkosakata : ほし、そら、やま、かわ、みかん、 dll.

C. Metode Pembelajaran : Bermain peran (*Role playing*).

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran :

Pertemuan 1 : Hiragana

- a) Kegiatan Pendahuluan
 1. Memberi motivasi siswa
 2. Mempersiapkan media belajar.
 3. Menjelaskan aturan penulisan dan urutan penulisan huruf Hiragana.
 4. Melatih siswa melafalkan bunyi dan kosakata dalam huruf Hiragana.
 5. Melakukan dialog atau percakapan.
- b) Kegiatan Inti
 1. Memotivasi siswa.
 2. Siswa berlatih membaca dalam huruf Hiragana.
 3. Siswa memperagakan dialog yang ada dalam bacaan.
- c) Kegiatan Penutup
 1. Siswabersama guru melakukan review /復習.
 2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran.
 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaannya tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan serta manfaat yang dapat diperolehnya.

E. Sumber dan Media Belajar :

1. Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1, Buku Skenario Pembelajaran Bahasa Jepang 1, Kamus Bahasa Jepang, Buku Kana Nyumon.

F. Penilaian: 1. Kemampuanberbicara

2. Kemampuanmendengar

Lampiran 2.

Pengamatan Prestasi Belajar Bahasa Jepang pada Siswa SMK N 1 Temanggung (Awal)

No. Resp	1	2	Jumlah	%	Kategori
1	50	60	110	55.00	Rendah
2	40	40	80	40.00	Rendah
3	60	60	120	60.00	Rendah
4	55	55	110	55.00	Rendah
5	60	55	115	57.50	Rendah
6	60	60	120	60.00	Cukup
7	60	60	120	60.00	Rendah
8	55	55	110	55.00	Rendah
9	65	65	130	65.00	Cukup
10	60	60	120	60.00	Cukup
11	75	80	155	77.50	Baik
12	50	50	100	50.00	Rendah
13	50	50	100	50.00	Rendah
14	50	50	100	50.00	Rendah
15	45	40	85	42.50	Rendah
16	60	60	120	60.00	Rendah
17	55	55	110	55.00	Rendah
18	40	55	95	47.50	Rendah
19	40	60	100	50.00	Rendah
20	60	60	120	60.00	Rendah
21	55	55	110	55.00	Rendah
22	75	80	155	77.50	Baik
23	40	60	100	50.00	Rendah
24	40	40	80	40.00	Rendah
25	50	50	100	50.00	Rendah
26	55	55	110	55.00	Rendah
27	55	55	110	55.00	Rendah
28	40	55	95	47.50	Rendah
29	40	60	100	50.00	Rendah
30	60	60	120	60.00	Rendah
31	55	55	110	55.00	Rendah
32	80	75	155	77.50	Baik
33	40	60	100	50.00	Rendah

34	40	40	80	40.00	Rendah
35	50	50	100	50.00	Rendah
Jumlah	1865	1980	3845	1922.5	
Rata-rata	53.29	56.57	153.80	76.90	
Kriteria	Rendah	Rendah			

Keterangan :

	< 60 %	: Rendah
1 : Kemampuan berbicara	60 - 75%	: Cukup
2 : Kemampuan mendengar	> 75 %	: Baik

Lampiran 3**Pengamatan Prestasi Belajar bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung (Siklus I)**

No. Resp	1	2	Jumlah	%	Kategori
1	50	60	110	55.00	Cukup
2	65	60	125	62.50	Cukup
3	60	60	120	60.00	Cukup
4	55	65	120	60.00	Cukup
5	60	65	125	62.50	Cukup
6	60	65	125	62.50	Cukup
7	60	70	130	65.00	Cukup
8	70	60	130	65.00	Cukup
9	65	65	130	65.00	Cukup
10	65	70	135	67.50	Cukup
11	75	80	155	77.50	Baik
12	65	65	130	65.00	Cukup
13	60	65	125	62.50	Cukup
14	65	65	130	65.00	Cukup
15	60	70	130	65.00	Cukup
16	60	70	130	65.00	Cukup
17	55	65	120	60.00	Cukup
18	40	55	95	47.50	Rendah
19	40	60	100	50.00	Rendah
20	60	60	120	60.00	Cukup
21	65	65	130	65.00	Cukup
22	80	80	160	80.00	Baik
23	60	60	120	60.00	Rendah

24	60	70	130	65.00	Cukup
25	60	65	125	62.50	Cukup
26	65	70	135	67.50	Cukup
27	65	70	135	67.50	Cukup
28	65	70	135	67.50	Cukup
29	60	70	130	65.00	Cukup
30	65	65	130	65.00	Cukup
31	60	65	125	62.50	Cukup
32	80	80	160	80.00	Baik
33	60	70	130	65.00	Cukup
34	60	70	130	65.00	Cukup
35	55	65	120	60.00	Cukup
Jumlah	2150	2330	4480	2240	
Rata-rata	61.43	66.57	128.00	64.00	
Kriteria	Cukup	Cukup			

Keterangan :

	< 60 %	: Rendah
1 : Kemampuan berbicara	60 - 75%	: Cukup
2 : Kemampuan mendengar	> 75 %	: Baik

Lampiran 4.**Pengamatan Presatsai Belajar Bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung (Siklus II)**

No. Resp	1	2	Jumlah	%	Kategori
1	60	75	135	67.50	Cukup
2	70	75	145	72.50	Cukup
3	70	70	140	70.00	Cukup
4	70	75	145	72.50	Cukup
5	70	75	145	72.50	Cukup
6	75	75	150	75.00	Baik
7	70	75	145	72.50	Cukup
8	70	70	140	70.00	Cukup
9	75	75	150	75.00	Baik
10	75	70	145	72.50	Cukup
11	80	80	160	80.00	Baik
12	65	70	135	67.50	Cukup

13	80	80	160	80.00	Baik
14	75	70	145	72.50	Cukup
15	80	80	160	80.00	Baik
16	70	75	145	72.50	Cukup
17	70	65	135	67.50	Cukup
18	75	80	155	77.50	Baik
19	65	70	135	67.50	Cukup
20	70	70	140	70.00	Cukup
21	70	75	145	72.50	Cukup
22	80	80	160	80.00	Baik
23	75	70	145	72.50	Cukup
24	75	75	150	75.00	Cukup
25	80	80	160	80.00	Baik
26	70	75	145	72.50	Cukup
27	70	65	135	67.50	Cukup
28	75	80	155	77.50	Baik
29	65	70	135	67.50	Cukup
30	70	70	140	70.00	Cukup
31	70	75	145	72.50	Cukup
32	80	80	160	80.00	Baik
33	75	70	145	72.50	Cukup
34	75	75	150	75.00	Cukup
35	75	75	150	75.00	Cukup
Jumlah	2540	2590	5130	2565	
Rata-rata	72.57	74.00	146.57	73.29	
Kriteria	Cukup	Cukup			

Keterangan :

- 1 : Kemampuan berbahasa < 60 % : Rendah
 2 : Kemampuan membaca 60 - 75% : Cukup
 3 : Kemampuan mendengar > 75 % : Baik
 4. Kemampuan tata bahasa

Lampiran 5.**Pengamatan Prestasi Bekajar Bahasa Jepang siswa SMK N1 Temanggung (Siklus III)**

No. Resp	1	2	Jumlah	%	Kategori
1	80	90	170	85.00	Baik
2	85	85	170	85.00	Baik
3	80	85	165	82.50	Baik

4	75	85	160	80.00	Baik
5	70	80	150	75.00	Baik
6	80	75	155	77.50	Baik
7	80	85	165	82.50	Baik
8	80	90	170	85.00	Baik
9	85	85	170	85.00	Baik
10	80	90	170	85.00	Baik
11	90	80	170	85.00	Baik
12	85	90	175	87.50	Baik
13	80	85	165	82.50	Baik
14	90	85	175	87.50	Baik
15	80	90	170	85.00	Baik
16	85	85	170	85.00	Baik
17	90	90	180	90.00	Baik
18	80	90	170	85.00	Baik
19	85	85	170	85.00	Baik
20	80	85	165	82.50	Baik
21	80	90	170	85.00	Baik
22	80	90	170	85.00	Baik
23	85	85	170	85.00	Baik
24	80	85	165	82.50	Baik
25	80	85	165	82.50	Baik
26	80	90	170	85.00	Baik
27	90	95	185	92.50	Baik
28	80	90	170	85.00	Baik
29	85	85	170	85.00	Baik
30	90	90	180	90.00	Baik
31	80	90	170	85.00	Baik
32	85	85	170	85.00	Baik
33	80	90	170	85.00	Baik
34	80	90	170	85.00	Baik
35	80	90	170	85.00	Baik
Jumlah	2875	3045	5920	2960	
Rata-rata	82.14	87.00	169.14	84.57	
Kriteria	Baik	Baik			

Keterangan :

1 : Kemampuan membaca	< 60 %	: Rendah
3 : Kemampuan mendengar	60 - 75%	: Cukup
	> 75 %	: Baik

