



**EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA
SMK NEGERI JUMO TEMANGGUNG
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

oleh

Titis Kunthi Manggar Sakti

NIM 2302909022

**JURUSAN BAHASA 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 : Kamis

Tanggal : 29 September 2013

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Sekretaris

Dr. Abdurrachman Faridi, M.Pd
NIP. 195301121990021001

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

Penguji I

Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd
NIP. 19611002198601201

Pembimbing II/Penguji II

Pembimbing I/Penguji III

Dyah Prasetiani, SS.M.Pd
NIP. 197310202008122002

Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd
NIP. 1966080919932001

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Titis Kunthi Manggar Sakti

NIM : 2302909022

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **"EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN BERBICARA KELAS XI MULTIMEDIA DI SMK NEGERI JUMO, TEMANGGUNG"** 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, Agustus 2013

Titis kunthi manggar sakti

NIM. 2302909022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil. (Mario Teguh)
- Baik dan buruk, susah dan senang yang terjadi pada kita pasti ada hikmahnya. Di balik semua itu Allah merencanakan yang lebih baik buat kita. (QS: Al-Baqarah:155)

Untuk :

- **Orang tuaku**
- **Suamiku (Riski adhitya),Kakak-kakakku**
- **Sahabat-sahabatku**
- **Anda yang membaca karya ini**

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan nikmatNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN BERBICARA KELAS XI MULTIMEDIA DI SMK NEGERI JUMO, TEMANGGUNG"** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya 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 ijin atas penulisan skripsi ini.
2. Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
3. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
4. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd, dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengoreksi serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dyah Prasetiani, M.Pd dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengoreksi serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.

6. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd dosen penguji utama yang telah memberikan masukan, kritik dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ilmunya.
8. Drs. Sarwadi Kepala Sekolah SMK Negeri Jumo, Temanggung yang telah memberikan ijin belajar kepada penulis.
9. Bapak dan Ibu Guru beserta Staf SMK Negeri Jumo, Temanggung yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
10. Teman-teman mahasiswa PKG Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2009. Terima kasih atas persembahan persahabatan dan semangat kalian.
11. Siswa kelas XI. SMK Negeri Jumo. Temanggung yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Agustus 2013

Penulis

ABSTRAKSI

Sakti, titis kunthi, manggar. 2013. *Efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan berbicara dasar siswa SMK Negeri Jumo Temanggung*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : I. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd, II. Diah Prasetiani, M.Pd.

Kata kunci : *Efektivitas, role playing, Berbicara dasar*

Dalam memperoleh ketrampilan berbahasa, biasanya melalui urutan yang teratur, yaitu mula-mula kita belajar *menyimak*, kemudian *berbicara*, sesudah itu kita belajar *membaca* dan *menulis*

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan gagasan, dan perasaan.

Dengan demikian berbicara (*kaiwa*) mempunyai peranan yang sangat penting karena siswayang mempelajari bahasa Jepang dituntut untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara (*kaiwa*), latar belakang dari penelitian ini dikarenakan siswa sering merasa kesulitan dalam *kaiwa* Bahasa Jepang. Mereka merasa bingung pada saat mengucapkan kosakata *kaiwa* yang telah mereka pelajari.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri Jumo Temanggung tahun ajaran 2012/2013 sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri Jumo Temanggung. Instrument untuk mengambil data berupa test lisan, yaitu post test dan pre test, teknik pengumpulan data berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menggunakan metode *role playing*. Test disusun sesuai materi multimedia yang diajarkan pada siswa kelas XI berdasarkan buku sakura bab 4,10,14 dan 15. Isi dalam test sudah divalidasi oleh pembimbing dan guru kelas dinyatakan sesuai dengan materi dari buku tersebut.

Kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa memperoleh nilai pretest minimum 55, nilai maksimum 93 dan nilai rata-rata 74. Sedangkan kelas kontrol yang terdiri dari 30 siswa memperoleh untuk nilai pretest minimum 27, nilai maksimum 81 dan nilai rata-rata 54.

pada kelas eksperimen untuk hasil nilai posttest mendapatkan nilai minimum 73, nilai maksimum 100 dan nilai rata-rata 87. Untuk kelas kontrol mendapatkan nilai minimum 51, nilai maksimum 81 dan nilai rata-rata 66.

Berdasarkan semua hasil tersebut peneliti menyimpulkan ; 1) Metode *Role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri Jumo Temanggung.

RANGKUMAN

Sakti, titis kunthi, manggar. 2013. *Efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara dasar siswa SMK N Jumo, Temanggung*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : I. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd, II. Diah Prasetiani, M.Pd.

1. Latar Belakang

Dalam memperoleh ketrampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil kita belajar *menyimak* bahasa, kemudian *berbicara*, sesudah itu kita belajar *membaca* dan *menulis*

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan gagasan, dan perasaan.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari termasuk oleh orang Indonesia, karena banyaknya beban yang harus ditempuh oleh pembelajar. Untuk mempelajari berbicara (kaiwa) saja diperlukan waktu yang cukup lama. Mengingat kosakata yang digunakan dalam bahasa Jepang cukup banyak.

Berbicara (kaiwa) mempunyai peranan yang sangat penting karena siswa yang mempelajari bahasa Jepang dituntut untuk dapat menguasai berbicara tersebut agar lebih mudah untuk melafalkan kosakata dalam bahasa Jepang.

Selama ini guru mengajarkan percakapan (selanjutnya disebut kaiwa) kepada siswa dengan cara guru menuliskan contoh kaiwa. Guru meminta kepada siswa untuk mempraktekkan kaiwa dalam kelompok yang beranggotakan tiga atau empat orang siswa. Tema kaiwa disesuaikan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Kemudian guru meminta siswa untuk menghafal sebagai tugas di

rumah. Pertemuan selanjutnya siswa mempraktekkan *kaiwa* di depan kelas sesuai dengan kelompoknya.

Namun dengan cara ini siswa sulit untuk menghafal, Siswa tidak bersemangat untuk mengembangkan contoh *kaiwa* yang telah diberikan guru, dan siswa cenderung tergantung pada guru dan kurang paham untuk mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari

Kenyataan menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMK NegeriJumo, Temanggung masih kesulitan dalam mempelajari *kaiwa*. Hal ini dikarenakan siswa belum dapat menerapkan kosakata yang telah dipelajarinya. Mereka merasa bingung dan tergantung kepada guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka penulis merasa perlu membahas topik tentang **"EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN BERBICARA KELAS XI MULTIMEDIA DI SMK NEGERI JUMO, TEMANGGUNG"**

2. Landasan Teori

a. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah cara manusia untuk berkomunikasi. Aktivitas berbicara paling tidak dilakukan dua orang. Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa dari empat komponen keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca dan menulis (Tarigan, 2008:v;1;17).Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud, ide, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Sehingga maksud tersebut dapat dipahami

oleh orang lain (<http://mbahbrata-edu.blogspot.com/2010/04/peningkatan-keterampilan-berbicara.html>)

b. Pembelajaran Berbicara di Kelas

Seorang guru bahasa haruslah melihat instruksi atau pengajarannya dalam konteks yang tepat lagi wajar. Sang Guru harus melihat bahwa pengajaran membaca, menyimak, berbicara, dan menulis itu haruslah sering berhubungan serta berkaitan erat (Tarigan, 2008:7). Selama ini pembelajaran bahasa Jepang siswa diajak belajar berbicara menggunakan bahasa Jepang. Siswa belajar mengucapkan kata-kata bahasa Jepang. Siswa berusaha untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan dengan bahasa Jepang sesuai dengan yang telah dipelajari.

c. Pengertian *Role Playing*

Role playing adalah bagian dari metode simulasi (Wahab, 2008: 108). Menurut kamus bahasa Inggris arti *role playing* berdasarkan kata-katanya adalah bermain peran dari kata *role* yang berarti peran dan *playing* dengan kata dasar *play* yang berarti permainan atau bermain (Wojowasito, 1991: 150). Bahasa lisan dapat dibina dengan *Role Playing*.

Metode simulasi *role plying* ini memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk menjadi orang lain, bukan menjadi dirinya sendiri. Diharapkan siswa SMK Jumo memperoleh pengalaman ketika memerankan peran sebagai orang lain tersebut.

d. **Keunggulan *Role Playing***

Role playing baik sekali digunakan karena teknik dalam metode ini adalah menyenangkan yaitu memerankan peran, seseorang menjadi orang lain, sambil berinteraksi; dapat membantu untuk menimbulkan respon yang positif bagi siswa yang lamban/kurang cakap dalam mempelajari bahasa Jepang (Roestiyah, 2008: 22).

Metode *role playing* ini dapat membantu siswa dengan tingkat kemampuan bahasa Jepang yang berbeda-beda. Ketika siswa menerapkan metode ini memungkinkan siswa memainkan suatu peranan seperti yang mereka inginkan. Saat pelaksanaan *role playing* aktivitas siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari lebih banyak daripada guru. Guru cenderung membiarkan/membebasikan siswa untuk menjalankan peranan sesuai keinginan siswa. Guru lebih meminta siswa untuk mengeluarkan seluruh kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang yang telah dipelajari untuk dipraktikkan ketika mereka memerankan suatu peranan.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan eksperimen. Yaitu untuk menguji efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

b. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 1996:115). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK N Jumo Temanggung kelas XI Multimedia Tahun ajaran 2012/2013.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 1996:117). Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia 1 untuk kelas kontrol yang berjumlah 30 orang dan siswa kelas XI Multimedia 2 untuk kelas eksperimen yang berjumlah 31 orang.

c. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif (Sutedi, 2009). Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Tujuan pengisian tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami kembali kaidah yang telah dipelajari.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian adalah teknik dokumentasi dan test.

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan selain untuk memperoleh data mengenai daftar siswa kelas XI Multimedia 1 dan XI Multimedia 2.

Teknik test yang digunakan adalah test lisan. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa.

e. Validitas Soal

Uji validitas pada instrumen test dilakukan dengan validitas isi karena materi yang dijadikan test sama dengan materi yang sudah diajarkan pada kelas XI Multimedia.

f. Reliabilitas

Untuk menghitung reliabilitas instrument dapat digunakan dengan rumus

cronbach alpha :

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas instrument (cronbach alpha)

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = total varians butir

σ_b^2 = total varians

g. Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar memperoleh kesimpulan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian adalah T-tes seperti berikut ini :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n-1}}}$$

Keterangan :

t = komparasi

md = min untuk selisih antara post test dan pre test

n = contoh sample

d = x (post test) – y (pre test)

4. Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.1.6 diketahui bahwa kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa memperoleh nilai pretest minimum 55, nilai maksimum 93 dan nilai rata-rata 74. Sedangkan posttest memperoleh nilai minimum 73 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 87.

Sedangkan pada tabel 4.17 diketahui pada kelas kontrol untuk hasil nilai pretest mendapatkan nilai minimum 27, nilai maksimum 81 dan nilai rata-rata 57. Untuk posttest mendapatkan nilai minimum 51, nilai maksimum 81 dan nilai rata-rata 66.

Dari nilai tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dari hasil nilai tes kelas eksperimen dan kontrol, maka selanjutnya nilai-nilai tersebut dihitung dengan rumus uji t tes yaitu. Uji t tes digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan bahasa Jepang khususnya dalam berbicara (kaiwa) dengan menggunakan Metode *Role playing* XI SMK N Jumo, Temanggung Tahun Pelajaran 2012/2013. Dari hasil penghitungan diperoleh hasil Md (Min untuk selisih antara posttest dan pretest) pada kelas eksperimen = 9,39 dan Jumlah $X^2d = 6581$. Pada kelas kontrol diperoleh hasil Md (Min untuk selisih antara posttest dan pretest) = 18,36 Jumlah $X^2d = 11373$. Hasil penghitungan tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus t tes. Setelah

dihitung dengan rumus t tes untuk kelas eksperimen diperoleh nilai $t\text{-hitung} = 3,41$.

Nilai $t\text{-tabel}$ untuk db 59 dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,00,

Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai $t\text{-hitung} = 1,72$. Nilai $t\text{-tabel}$ untuk db 59 dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,00.

jadi nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka hipotesis kerja yang diajukan diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y dan pengajaran berbicara (kaiwa) dengan menggunakan Metode *Role playing* XI SMK N Jumo, Temanggung Tahun Pelajaran 2012/2013.

5.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *role playing* terhadap siswa kelas eksperimen XI Multimedia 2 XI SMK Negeri Jumo Temanggung tahun ajaran 2012/2013 dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang sebagai berikut:

1. Kemampuan bahasa Jepang siswa sebelum perlakuan *Role Playing* berdasarkan Pretest

- 1.1. Siswa belum bisa merespon salam dan pertanyaan dasar materi bahasa Jepang yang telah dipelajari di kelas XI.
- 1.2. Siswa belum lancar untuk mengucapkan kata-kata dan kalimat dasar bahasa Jepang.
- 1.3. Siswa mengucapkan dialog dasar dengan nada dan mimik yang kaku.

2. Kemampuan bahasa Jepang siswa setelah perlakuan *Role Playing* berdasarkan *Posttest*

- 1.1. Semua siswa bisa merespon salam dan pertanyaan dasar materi bahasa Jepang yang telah dipelajari di kelas XI.
- 1.2. Keseluruhan siswa lancar untuk mengucapkan kata-kata dan kalimat dasar bahasa Jepang.
- 1.3. Sebagian besar dari keseluruhan siswa mengucapkan dialog dasar dengan nada dan mimik yang wajar (luwes).

Berdasarkan semua hasil tersebut peneliti menyimpulkan ; 1) Metode *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri Jumo Temanggung. 2) *Role playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAKSI.....	vii
RANGKUMAN	viii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Pembatasan Masalah	3
1.6.Sistematika Skripsi.....	4
BAB IILANDASAN TEORI	5
2.1 Berbicara	5
2.1.1 Pengertian Berbicara	5
2.1.2 Pembelajaran Berbicara di Kelas	6
2.2 Role Playing	7
2.2.1 Pengertian Role Playing	7
2.2.2 Keunggulan Role Playing.....	8
2.2.3 Cara Pelaksanaan Role Playing pada Pembelajaran Berbicara.....	9

2.2.4	Penilaian Keterampilan Berbicara pada Metode Role Playing.....	12
2.3	Teori Alur Pembelajaran.....	16
BAB III METODE ANALISIS DATA.....		20
3.1	Pendekatan Penelitian.....	20
3.2	Variabel Penelitian.....	21
3.3	Populasi dan Sampel.....	21
3.4	Pengumpulan Data.....	22
3.5	Instrument Penelitian.....	22
3.6	Validitas Soal.....	32
3.7	Relibilitas.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Pengujian Instrument.....	34
4.2	Tabulasi data hasil test	34
4.3	Uji Hipotesis.....	42
4.4	Analisis Hasil Tes Berbicara (kaiwa).....	42
4.5	Komparasi Berbicara (kaiwa).....	44
4.5.1	Normalitas.....	44
4.5.2	Homogenitas.....	45
BAB V PENUTUP		47
5.1	Simpulan.....	47
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49

DAFTAR TABEL

- Tabel 4.1.1 Hasil Reliabilitas
- Tabel 4.2.1 **Preetest** Kelas Eksperimen (Kelas XI Multimedia 2) Aspek Bahasa, isi, fisik, dan kelancaran.
- Tabel 4.2.2 **Posttest** Kelas eksperimen (Kelas XI Multimedia 2) Aspek Bahasa, Isi, Fisik, Kelancaran
- Tabel 4.2.3 Rata-rata **Pretest** Kelas kontrol (Kelas XI Multimedia 1) Aspek Bahasa, Isi, Fisik, Kelancaran
- Tabel 4.2.4 Rata-rata **Posttest** Kela kontrol (Kelas XI Multimedia 1) Aspek Bahasa, Isi, Fisik, Kelancaran
- Tabel 4.2.5 Nilai **pretest dan postest** Tes Lisan Kelas Eksperimen
- Tabel 4.2.6 Nilai **pretest dan postest** Tes Lisan Kelas Kontrol
- Tabel 4.2.7 Deskripsi Variabel Penelitian untuk nilai **Eksperimen**
- Tabel 4.2.8 Deskripsi Variabel Penelitian untuk nilai **Kontrol**
- Table 4.5.1.1 Hasil Pengujian Normalitas
- Table 4.5.2.1 Hasil Uji Homogenitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kelas Ujicoba.....	1
Lampiran 2. Rata-rata Kelas Eksperimen.....	3
Lampiran 3. Rata-rata Kelas Kontrol	5
Lampiran 4. Pretest dan postest.....	7
Lampiran 5. Uji t Tes	9
Lampiran 6. Kartu <i>role playing</i>	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang diajarkan selain bahasa Inggris di SMK Negeri Jumo, Temanggung, Jawa Tengah.

Biasanya guru setelah menerangkan kosakata kemudian pola kalimat, setelah menerangkan kosakata dan pola kalimat setelah itu melatih percakapan. Guru mengajarkan percakapan (selanjutnya disebut kaiwa) kepada siswa dengan cara menuliskan contoh kaiwa yang disiapkan oleh guru di papan tulis. Setelah itu Guru meminta kepada siswa untuk mempraktekkan kaiwa dalam kelompok yang beranggotakan tiga atau empat orang siswa. Tema kaiwa disesuaikan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Setelah itu, guru meminta siswa untuk menghafal sebagai tugas di rumah. Pertemuan selanjutnya siswa mempraktekkan kaiwa di depan kelas sesuai dengan kelompoknya.

Namun, dengan cara ini siswa sulit untuk menghafal isi percakapan yang telah diberikan oleh guru, Siswa tidak bersemangat untuk menghafal contoh kaiwa yang telah diberikan guru, dan siswa cenderung tidak ingin mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, diperkirakan karena pengajaran yang diberikan guru mungkin tidak menarik, sehingga hasil nilai kaiwa pada saat ulangan harian ternyata hasilnya belum memuaskan.

Hasil itu dibuktikan dengan nilai yang kurang memuaskan. Siswa masih kurang percaya diri untuk berlatih mempraktekkan berbicara (kaiwa) seperti *aisatsu*, menghitung angka dalam bahasa Jepang di dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu diperlukan metode yang lebih menarik dalam pembelajaran, sehingga siswa mau menghafal materi berbicara (kaiwa) untuk dipraktekkan di dalam kelas. Metode yang dimaksud adalah metode bermain peran atau disebut juga dengan *Role Playing*.

Role playing adalah metode bermain peran sesuai peran yang tertera pada kartu *role playing* yang diterima. *Role playing* lebih mudah karena siswa tidak dibebankan untuk menghafalkan percakapan terlebih dahulu, tetapi hanya saja berbekal materi pelajaran bahasa Jepang yang telah dipelajari sebelumnya.

Oleh karena itu dalam skripsi ini akan diteliti keefektivitasan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) siswa kelas XI Multimedia di SMK N Jumo Temanggung Jawa Tengah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu apakah metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan berbicara (kaiwa) di SMK N Jumo Temanggung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui keefektivitasan penggunaan metode *role playing* dalam peningkatan kemampuan berbicara (kaiwa) siswa kelas XI Multimedia 2 di SMK N Jumo Temanggung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan teoretis sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Penulisan ini dapat digunakan sebagai masukan atau bahan pertimbangan bagi pengajar bahasa Jepang mengenai pembelajaran melalui metode *role playing*.

2. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dari penerapan metode *role playing* sebagai usaha meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) siswa ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal pengembangan teknik pembelajaran berbicara (kaiwa).

1.5 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas yang mungkin terjadi dalam penelitian ini, maka permasalahan tersebut dibatasi pada empat tema yang terdapat dalam buku Sakura 1. Dengan pertimbangan bahwa buku tersebut telah dipelajari siswa kelas XI.

Keempat tema tersebut adalah bab 4 denwa bango, bab 10 tanjoubi, bab 14 nihongo jugyou wa dou desu ka. Bab 15 toshoshitsu de hon wo yomimasu. Keempat bab ini dipilih karena dipandang sering digunakan untuk percakapan sehari-hari.

1.6 Sistematika Skripsi

Bagian inti skripsi ini terdiri atas lima bab. Bab I terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pembatasan masalah dan sistematika skripsi. Bab II adalah landasan teori yang terdiri atas pengertian berbicara (kaiwa), pembelajaran berbicara (kaiwa) di dalam kelas, pengertian *role playing*, keunggulan *role playing* dalam pendidikan dan cara pelaksanaan *role playing* pada pembelajaran berbicara (kaiwa), Penilaian ketrampilan berbicara (kaiwa) pada metode *role playing*, Teori alur pembelajaran. Bab III terdiri atas pendekatan penelitian yaitu pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, validitas soal, Rreliabilitas, Analisis data. Bab IV berisi tentang pengujian instrument, tabulasi data hasil test, uji hipotesis, analisis hasil test berbicara (kaiwa), komparasi berbicara (kaiwa), normalitas, homogensitas. Bab V adalah kesimpulan dan saran. Bagian akhir skripsi adalah daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Berbicara

2.1.1 Pengertian Berbicara (Kaiwa)

Berbicara adalah cara manusia untuk berkomunikasi. Aktivitas berbicara paling tidak dilakukan dua orang. Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa dari empat komponen keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca dan menulis (Tarigan, 2008:v;1;17). Apabila aktivitas berbicara dilakukan antara dua orang pembicara atau lebih akan terjadi percakapan (Kridalaksana Harimurti, 2001: 168). Berbicara dengan orang lain terutama dalam kehidupan sehari-hari disebut percakapan/*kaiwa*(会話) (Nomoto, dkk, 1988: 457). Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud, ide, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain (<http://mbahbrata-edu.blogspot.com/2010/04/peningkatan-keterampilan-berbicara.html>)

. Seperti teori tersebut diatas berbicara dilakukan paling tidak dua orang. Seperti halnya ketika siswa melakukan kegiatan berbicara dengan teman – teman di sekolahnya. Berbicara juga merupakan cara siswa berkomunikasi dengan orang selain dirinya. Bahasa yang dipakai ketika berbicara adalah bahasa yang dikuasai orang yang berbicara misalnya bahasa Jepang. Seperti di SMK Jumo ini Bahasa Jepang adalah sebagai mata pelajaran bahasa yang dipelajari oleh siswa. Aktivitas berbicara keseharian yang terjadi pada siswa biasanya seorang siswa melakukan percakapan dengan salah satu teman atau dengan beberapa temannya.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk keterampilan berbicara yang biasa dilakukan siswa biasanya bertemakan keseharian misalnya tentang nomor telepon, tinggal di mana, barang ini milik siapa dan lain-lain.

2.1.2 Pembelajaran Berbicara di Kelas

にほんごをべんきょうしているみなさんは、かいわのじょうたつにふかいかんしんをもっていることとおもいます。どうすればにほんごのかいわがなめらかにできるようになるでしょうか。(Tomisaka, 2005: 8).

Banyak pembelajar bahasa Jepang (*nihongo wo benkyoushiteiru minasan he*) tidak mampu melakukan percakapan sehari-hari (*nichijou kaiwa*) dengan baik (Tomisaka, 2005: 8). Ketika berbicara ada aktivitas pengucapan bunyi-bunyi artikulasi dari kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. (Tarigan, 2008: 16). Kecakapan berbahasa lisan untuk meningkatkan keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian. (Tarigan, 2008: 6-7).

Seorang guru bahasa haruslah melihat instruksi atau pengajarannya dalam konteks yang tepat lagi wajar. Sang Guru harus melihat bahwa pengajaran membaca, menyimak, berbicara, dan menulis itu haruslah sering berhubungan serta berkaitan erat (Tarigan, 2008:7). Selama ini pembelajaran bahasa Jepang siswa diajak belajar berbicara menggunakan bahasa Jepang. Siswa belajar mengucapkan kata-kata bahasa Jepang. Siswa berusaha untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan dengan bahasa Jepang sesuai dengan yang telah dipelajari.

Pada saat pembelajaran bahasa Jepang di SMK Jumo, guru berusaha agar siswa berusaha untuk bicara dalam bahasa Jepang siswa dan berupaya untuk

meningkatkan kemampuan berbicara dengan cara mempraktekkan bahan yang sudah mereka pelajari. Apakah siswa memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya dalam hal ini adalah siswa lain yang sedang menyimak; apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengomunikasikan gagasan-gagasannya.

Ujaran biasanya diajari melalui menyimak dan meniru. Oleh karena itu, contoh atau model yang disimak oleh sang anak sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Setelah kata-kata yang dipakai serta diajari oleh siswa biasanya ditentukan oleh pemberi contoh dalam hal ini biasanya seorang guru.

2.2 Role Playing

2.2.1 Pengertian Role Playing

Role palying adalah bagian dari metode simulasi (Wahab, 2008: 108). Menurut kamus bahasa Inggris arti *role playing* berdasarkan kata-katanya adalah bermain peran dari kata *role* yang berarti peran dan *playing* dengan kata dasar *play* yang berarti permainan atau bermain (Wojowasito, 1991: 150). Bahasa lisan siswa dapat dibina dengan *role playing* (Djamarah dkk, 2010: 88-90).

“ロールプレイ登場人物の生活や状況^{とうじょうじんぶつ せいかつ じょうきょう}についての情報^{じょうほう}を与え、それに基づいて、学習^{がくしゅう}はその登場人物の役割^{やくわり}。” (Nakanishi Yaeko, 2003:157)

Role palying ini siswa bisa berperan/memainkan peranan (*toujoujinbutsu*) dan melakukan simulasi tingkah laku (*toujoujinbutsu no seikatsu ya joukyou*) (Nakanishi Yaeko, 2003:157) seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang dapat mempelajari lebih mendalami

tentang bagaimana orang merasa dan berbuat sesuatu. Di dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi yang disebut metode mengajar agar dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diterapkan (Roestiyah, 2008: 1, 22, 90).

Metode simulasi *role plying* ini memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk menjadi orang lain, bukan menjadi dirinya sendiri. Diharapkan siswa SMK Jumo memperoleh pengalaman ketika memerankan peran sebagai orang lain tersebut.

Penerapan metode ini untuk pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Yaitu dengan cara meminta siswa SMK Jumo menggunakan bahasa Jepang pada saat mereka memainkan suatu peran. *Role Playing* diterapkan sebagai metode agar siswa dapat memahami, menangkap dan dapat menggunakan bahan pelajaran bahasa Jepang dengan baik. Jadi siswa itu berlatih memegang peranan sebagai orang lain pada suatu waktu yang telah ditentukan. Misalnya siswa berperan sebagai seorang siswa Jepang yang menanyakan nomer telepon seorang teman.

2.2.2 Keunggulan *Role Playing*

Role playing baik sekali digunakan karena teknik dalam metode ini adalah menyenangkan yaitu memerankan peran, seseolah-olah menjadi orang lain, sambil berinteraksi; dapat membantu untuk menimbulkan respon yang positif bagi siswa yang lamban/kurang cakap dalam mempelajari bahasa Jepang (Roestiyah, 2008: 22).

Metode *role playing* ini dapat membantu siswa dengan tingkat kemampuan bahasa Jepang yang berbeda-beda. Ketika siswa menerapkan metode ini memungkinkan siswa memainkan suatu peranan seperti yang mereka inginkan. Saat pelaksanaan *role playing* aktivitas siswa menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari lebih banyak daripada guru. Guru cenderung membiarkan/membebasikan siswa untuk menjalankan peranan sesuai keinginan siswa. Guru lebih meminta siswa untuk mengeluarkan seluruh kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang yang telah dipelajari untuk dipraktekkan ketika mereka memerankan suatu peranan.

Diharapkan penerapan metode *role playing* ini, meskipun siswa SMK Jumo dengan tingkat kemampuan bahasa Jepang yang berbeda-beda dapat membantu siswa untuk menerapkan bahasa Jepang dalam keseharian. Ketika siswa tidak lagi hanya membayangkan tetapi juga menerapkan metode ini memungkinkan siswa memainkan suatu peranan menggunakan bahasa Jepang mendekati kenyataan seperti yang mereka inginkan. Selama siswa melakukan *role playing* guru cenderung membiarkan/membebasikan siswa untuk menjalankan peranan sesuai keinginan siswa, mengamati dan memberi evaluasi pada akhir pelaksanaan *role playing* siswa.

2.2.3 Cara Pelaksanaan *Role Playing* pada Pembelajaran Berbicara

Penerapan metode *role playing* dapat dilakukan dengan bantuan kartu *role playing* (kartu peran)(Masuyama Tomoe dalam Egao, 2011: 6). Penerapan *role playing* disesuaikan tingkat kemampuan belajar siswa. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pola kalimat yang sudah dipelajari dapat dituliskan ke

dalam kartu *role playing* untuk diperankan siswa. Permainan peran itu dilaksanakan dalam pembelajaran berbicara perlu melalui tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut (Wahab, 2007:112-114).

Berikut tahap-tahap pelaksanaan *role playing*

1) Persiapan

- (a) Memilih materi untuk diperankan siswa. Setelah itu mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi. Misalnya tema nomor telepon (*denwa bango*). Menanyakan nomor telepon kepada teman sebagai materi *role playing*. Siswa diminta untuk membayangkan situasi ketika siswa tersebut menanyakan nomor telepon kepada teman.

Berikut contoh kartu *role playing* dalam bahasa Indonesia

Siswa A adalah orang Jepang. Baru seminggu datang ke Indonesia. Bertemu dengan siswa Indonesia (siswa B). Siswa B menyapa siswa A. Setelah itu saling menanyakan nama.

- (b) Membentuk kelompok. Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
- (c) Siswa yang tidak sedang melakukan permainan bertugas menonton.

2) Pelaksanaan

- (a) Role playing dilakukan kira-kira lima menit.
- (b) Siswa diminta bermain hingga selesai . Selama siswa melakukan *role playing* guru tidak melakukan interupsi.

(c) Siswa diminta memerankan peran dalam role playing seperti yang mereka inginkan.

(d) Jika *Role playing* terhenti saat pelaksanaan, hal yang dapat dilakukan misalnya:

(1) Dibimbing dengan pertanyaan

(2) Mencari siswa lain untuk memberi contoh peran itu

(3) Menghentikan role playing dan pengarahan kembali sesuai materi *role playing* saat itu.

3) Tindak Lanjut

(a) Diskusi

(1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa

(2) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar

(3) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari

(b) Test

Test ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilakukan *role playing*.

2.2.4 Penilaian Keterampilan Berbicara pada Metode *Role Playing*

Sifat dasar ujaran; proses intelektual diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara dengan baik dan memudahkan seseorang untuk mencapai keterampilan-keterampilan berbicara. Komponen-komponen yang perlu mendapat perhatian khusus untuk menilai keterampilan berbicara adalah fonologi, struktur, kosa kata dan kecepatan/ kelancaran (Tarigan, 2008: 23).

Sifat dasar ujaran berkaitan dengan kemampuan siswa berbicara dengan cara menyesuaikan karakter suatu bahasa misalnya bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang oleh siswa menjadi proses intelektual untuk mengembangkan kemampuan berbicara dengan bahasa Jepang dengan baik pada siswa.

Bunyi akasara, intonasi bahasa Jepang adalah unsur yang diperhatikan untuk komponen fonologi. Urutan penataan kata-kata sesuai aturan kalimat bahasa Jepang untuk level dasar adalah unsur yang diperhatikan untuk komponen struktur kata. Sedangkan kecepatan/kelancaran juga unsur yang diperhatikan ketika *role playing* dilakukan.

Penilaian keterampilan berbicara pada metode *Role Playing* dapat berupates. Tes untuk menilai kemampuan belajar siswa ada dua yaitu pre-test dan post-test (Roestiyah, 2008: 119-121).

Ketrampilan berbahasa seperti berbicara hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Oleh karena itu, setelah praktek dan berlatih perlu diadakan tes untuk mengetahui sampai di mana hasil yang telah dicapai. Perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai masing-masing siswa SMK Jumo.

Tes berupa pre-test adalah menilai sampai dimana siswa SMK Jumo telah menguasai kemampuan-kemampuan yang telah ditentukan sebelum melakukan metode *role playing*. Kemampuan ini adalah kemampuan yang diperoleh siswa SMK Jumo selama belajar bahasa Jepang. Hasil pre-test ini sebagai bahan perbandingan dengan hasil post-test setelah siswa melaksanakan *role playing*. Tes yang diberikan dalam post-test adalah sama dengan yang diberikan ada pre-test. Untuk setiap siswa perlu diberi tanda jawaban-jawaban mana yang betul dan mana yang salah, Di samping angka untuk setiap murid. Setelah pre-test dan post-test dilakukan kita bandingkan hasil keseluruhan kedua tes. Contoh pre-test dan post-test sebagai berikut:

1. Pre-Test Lisan

1. Sensei : Ohayou gozaimasu

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

2. Sensei : Onamae wa

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

3. Sensei : Denwa bangou wa nanban desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

4. Sensei : Doko ni sunde imasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

5. Sensei : Otanjoubi wa itsu desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

6. Sensei : Nihongo wa dou desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

7. Sensei : Kyoushitsu de nani wo shimasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

Nilai adalah 4 untuk sangat tepat, dan nilai 3 untuk cukup tepat, nilai 2 untuk kurang tepat, nilai 1 untuk tidak tepat. Berikut tabel penilaian untuk pre-test :

No	NILAI			
	4	3	2	1
Ohayou gozaimasu	Ohayou gozaimasu	Ohayou	Hai (tidak menjawab jelas)	Tidak menjawab
Titis desu	Titis desu	Titis	Titisan; menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Zero hachi go ni go ni go	Zero hachi go ni go ni go	Zero hachi go ni go ni go (dengan terbata-bata)	Menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Jogja ni sundede imasu	Jogja ni sundede imasu	Jogja ni (Salah mengucapkan)	Menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Hachigatsu,	Hachigatsu, 18	Hachigatsu, 18 nichii	Menjawab dengan	Tidak menjawab

18 nichi desu	nichi desu	(Salah mengucapkan)	tidak jelas	
Omoshiroi desu	Omoshiroi desu	Omoshiroi (Salah mengucapkan)	Menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Benkyoushi masu	Benkyoushimasu	Benkyoushimasu (salah mengucapkan)	Tidak menjawab)	Tidak menjawab

2. Post-Test Lisan

1. Sensei ; Ohayou gozaimasu

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

2. Sensei : Onamae wa

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

3. Sensei : Denwa bangou wa nanban desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

4. Sensei : Doko ni sunde imasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

5. Sensei : Otanjoubi wa itsu desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

6. Sensei : Nihongo wa dou desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

7. Sensei : Kyoushitsu de nani wo shimasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

Nilai adalah 4 untuk sangat tepat, dan nilai 3 untuk cukup tepat, nilai 2 untuk kurang tepat, nilai 1 untuk tidak tepat. Standar penilaian sama dengan standar penilaian pre-test.

2.3 Teori Alur Pembelajaran

Guru sebagai pendidik melakukan rekayasa pembelajaran. Rekayasa pembelajaran dilakukan berdasarkan kurikulum yang berlaku (Dimiyati dan Mudjiono, 2003: 3). Alur pengajaran yang utamanya adalah seperti berikut :

1. Pengantar

Bagian pengantar ini bertujuan memotivasi siswa dan memperkenalkan secara garis besar lingkup materi dan target bab/pembelajaran

2. Latihan dasar

Latihan dasar bertujuan agar siswa dapat memahami makna, bentuk dan cara pemakaian dan agar siswa dapat mengingat dan menyebut dengan benar. Bentuk latihan dasar ini berupa latihan kata dan latihan pola kalimat.

3. Latihan penerapan/kegiatan

Pada bagian ini bertujuan agar siswa dapat menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajari pada situasi komunikasi yang sebenarnya. Alur kegiatan pada bagian ini adalah pra kegiatan mempersiapkan siswa, kegiatan pelaksanaan dan pasca kegiatan pengumuman dan pemeriksaan.

4. Kesimpulan

Pada bagian ini bertujuan memastikan dan mengulang hal yang dianggap sukar oleh siswa (Evy Lusiana dkk, 2011 : xiv-xvii).

Alur pembelajaran bahasa Jepang id SMK Jumo Temanggung sebagai berikut

1. Pengantar

Sebagai pengantar guru dapat melakukan percakapan permulaan seperti contoh berikut :

G_(Guru) : “siapa bawa handphone baru?”

S_(siswa) : “ saya”

G_(Guru) : “nomor teleponnya berapa?”

S_(siswa) : “0813356789”

2. Latihan dasar

Latihan dasar berupa latihan kata dan pola kalimat untuk siswa SMK Jumo sebagai berikut :

1. Kata

G_(Guru) : “angka berapa ini?”

S_(siswa) : “ satu”

G_(Guru) : “tolong ucapkan..ichi”

S_(siswa) : “ichi”

(angka nol sampai dengan sepuluh)

2. Pola kalimat

G_(Guru) : “nomor teleponya berapa dalam bahasa Jepang denwa bangou wa nanban desuka. Coba tirukan”

S_(siswa) : “ denwa bangou wa nanban desuka”

G_(Guru) : “zero hachi ni go ni go ni san”

S_(siswa) : “zero hachi ni go ni go ni san”...*dan seterusnya.*

3. Latihan penerapan/kegiatan

Pada bagian ini guru akan melakukan alur kegiatan untuk *role playing*.

1. Pra kegiatan

Guru akan mengajak siswa untuk saling bertanya tentang nomor telepon pada teman disebelahnya. Guru akan menjelaskan cara pelaksanaan *role*

playing. Guru akan mengajak beberapa siswa untuk memberi contoh kegiatan.

2. Kegiatan

Guru akan melihat kegiatan siswa dan mengecek apakah metode kegitanya sudah benar atau belum.

3. Pasca Kegiatan

Guru akan meminta beberapa siswa untuk mempraktekkan *role palying*.

4. Kesimpulan

Pada bagian ini guru akan memberikan kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan tersebut. Guru juga akan mencoba bertanya pada beberapa siswa. .

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan eksperimen. Pendekatan eksperimen yaitu untuk menguji efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) siswa. Di dalam penelitian eksperimen terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut mungkin sama (homogen) atau mendekati sama karakteristiknya.

Pada kelas eksperimen diberikan pengaruh atau treatment tertentu, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan. Artinya kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan pengajaran berbicara (kaiwa) bahasa Jepang dengan metode *role playing*. Kelas kontrol tidak mendapatkan pengajaran metode *role playing*. Selanjutnya proses penelitian diobservasi untuk mengetahui efek dari penggunaan metode *role playing* pada proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan dua test yaitu pre-test dan post-test. Perbedaan hasil pre-test dan post-test kedua kelas dianalisis untuk mengetahui adanya kemungkinan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol atau sebaliknya. Artinya, apabila hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol, dapat dikatakan metode *role playing* yang dipakai di kelas

eksperimen berhasil. Sebaliknya, apabila hasil yang diperoleh dari kelas kontrol lebih besar daripada kelas eksperimen, dapat dikatakan metode *role palying* yang dipakai di kelas eksperimen tidak berhasil.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel bebas (independent variabel) : metode role palying
2. Variabel terikat (dependent variabel) : penguasaan berbicara (kaiwa) siswa

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI multimedia SMK N Jumo Temanggung. Kelas ini dianggap sebagai populasi karena semua kelas tersebut mendapatkan pengajaran bahasa Jepang.

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia 1 dan siswa kelas XI Multimedia 2. Untuk kelas kontrol Jumlah kelas XI Multimedia 1 adalah 30 orang dan untuk kelas eksperimen jumlah kelas XI multimedia 31 orang.

Untuk uji reliabel akan diambil dari kelas XI Multimedia 3 yang berjumlah 15 responden.

3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara untuk memperoleh bahan-bahan keterangan yang diperlukan pada saat penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik dokumentasi test. Berikut ini dipaparkan tentang kedua teknik tersebut.

1. Teknik dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai daftar absen siswa kelas XI Multimedia SMK N Jumo Temanggung.

2. Teknik test

Teknik Test yang digunakan adalah test tertulis. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbicara (kaiwa) siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

Instrumen yang digunakan di penelitian ini adalah test lisan. Test terdiri dari pre-pest dan post-test. Test ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami kembali berbicara (kaiwa) yang telah dipelajari.

Test berupa pre-test adalah menilai sampai dimana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan yang telah ditentukan sebelum melakukan metode *role playing*. Hasil pre-test ini sebagai bahan perbandingan dengan hasil post-test setelah siswamelaksanakan *role playing*. Test yang diberikan dalam post-test adalah sama dengan yang

diberikan ada pre-test. Untuk setiap murid perlu diberi tanda jawaban-jawaban mana yang betul dan mana yang salah, Di samping angka untuk setiap murid. Setelah pre-test dan post-test dilakukan kita bandingkan hasil keseluruhan kedua tes. Contoh pre-test dan post-test sebagai berikut:

3. **Pre-Test Lisan**

8. Sensei : Ohayou gozaimasu

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

9. Sensei : Onamae wa

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

10. Sensei : Denwa bangou wa nanban desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

11. Sensei : Doko ni sunde imasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

12. Sensei : Otanjoubi wa itsu desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

Nilai adalah 4 untuk sangat tepat, dan nilai 3 untuk cukup tepat, nilai 2 untuk kurang tepat, nilai 1 untuk tidak tepat. Berikut tabel penilaian untuk pre-test:

4. **Post-Test Lisan**

8. Sensei ; Ohayou gozaimasu

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

9. Sensei : Onamae wa

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

10. Sensei : Denwa bangou wa nanban desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

11. Sensei : Doko ni sunde imasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

12. Sensei : Otanjoubi wa itsu desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

13. Sensei : Nihongo wa dou desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

14. Sensei : Kyoushitsu de nani wo shimasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

Nilai adalah 4 untuk sangat tepat, dan nilai 3 untuk cukup tepat, nilai 2 untuk kurang tepat, nilai 1 untuk tidak tepat.

No	NILAI			
	4	3	2	1
Ohayou gozaimasu	Ohayou gozaimasu	Ohayou	Hai (tidak menjawab jelas)	Tidak menjawab
Titis desu	Titis desu	Titis	Titisan; menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab Tidak menjawab
Zero go ni go	hachi Zero go ni go	hachi Zero go ni go	hachi Menjawab go ni go ni dengan tidak jelas (dengan jelas terbata-bata)	Tidak menjawab

Jogja ni Jogja ni Jogja ni Menjawab Tidak menjawab
 sunde imasu sunde imasu (Salah dengan
 mengucapkan tidak jelas
 n)

Hachigatsu, Hachigatsu, Hachigatsu, Menjawab
 18 nichu desu 18 nichu desu 18 nichu dengan tidak
 (Salah jelas
 mengucapkan
 n)

Tabel 1. Tabel Penilaian Pre-test dan Post-test

Materi	NILAI			
	4	3	2	1
Ohayou gozaimasu	Ohayou gozaimasu	Ohayou	Hai (tidak menjawab jelas)	Tidak menjawab
Titis desu	Titis desu	Titis	Titisan; menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Zero hachi go ni go ni go	Zero hachi go ni go ni go	Zero hachi go ni go (dengan terbata-bata)	Menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Jogja ni sunde imasu	Jogja ni sunde imasu	Jogja ni (Salah mengucapkan)	Menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Hachigatsu, 18 nichu desu	Hachigatsu, 18 nichu desu	Hachigatsu, 18 nichu (Salah mengucapkan)	Menjawab dengan tidak jelas	Tidak menjawab
Omoshiroi desu	Omoshiroi desu	Omoshiroi	Menjawab dengan tidak	Tidak menjawab

		(Salah mengucapkan)	jelas	
Benkyoushi masu	Benkyoushimasu	Benkyoushimasu (salah mengucapkan)	Tidak menjawab)	Tidak menjawab

Tabel 2. Tabel Kriteria Penilaian Pre-test dan Post-test

No	Aspek	Subaspek	Kriteria	Skor
1.	Bahasa	Ketepatan pelafalan	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
		Kejelasan pelafalan	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
		Pilihan kata	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
		Struktur kalimat	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
2	Isi	Kelengkapan	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
		Keruntutan	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1

		Kepaduan	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
3	Fisik	Mimik	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
		Gesture	Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1
4	Kelancaran		Sangat Tepat	4
			Tepat	3
			Kurang tepat	2
			Tidak tepat	1

(http://www.google.com/#hl=en&output=search&sclient=psy-ab&q=teori+kriteria+penilaian+role+play&og=teori+kriteria+penilaian+role+play&gs_l=hp.3...2898.2898.0.5421.1.1.0.0.0.216.216.2-1.1.0.les%3B..0.0...1c.2.5.psy-ab.bz_q-mYEYBs&pbx=1&bav=on.2.or.r_gc.r_pw.r_qf.&bvm=bv.43148975,d.bmk&fp=554d4de63b612127&biw=1366&bih=629), Rabu, 5 Maret 2013, 19.30 WIB

2. Kartu role palying

Siswa A adalah sebagai orang Jepang.Orang jepang tersebut baru seminggu datang ke Indonesia.Bertemu dengan siswa Indonesia (siswa B). Siswa B menyapa siswa A. Setelah itu mereka saling menanyakan nama.

Minggu Pertama

Siswa A adalah orang Jepang. Orang Jepang tersebut baru seminggu datang ke Indonesia. Bertemu dengan siswa Indonesia (siswa B). Siswa B menyapa siswa A. Setelah itu saling menanyakan nama.

Kartu Role Playing A

Siswa B adalah orang Indonesia dan bertemu untuk pertama kalinya dengan Siswa A yang asli Jepang. Siswa B menyapa siswa A. Setelah itu saling menanyakan nama.

Kartu Role Playing B

Contoh percakapan :

A : Sumimasen, onamae wa?

B : Hajimemashite, Lili desu. Yoroshiku onegaishimasu.

A : Hajimemashite, Yuki desu. Yoroshiku onegaishimasu. Doko ni sunde imasuka?

B : Semarang ni sunde imasu. Doko ni sunde imasuka?

A : Solo ni sunde imasu. Denwa bangou wa nanban desuka?

B : 085687979 desu. A san no denwa bangou wa nanban desuka?

A : 0812348790 desu. Arigatou gozaimasu.

B : Iie. Dou itashimashite

Minggu kedua

Siswa A adalah orang Indonesia. A san baru datang ke Jepang untuk pertukaran pelajar. Setelah siswa A memeperkenalkan di depan kelas, siswa A dipersilahkan duduk di sebelah siswa Jepang B. Siswa A ditanyai hari ulang tahun oleh siswa B.

Kartu Role Playing A

Siswa B adalah orang Jepang. A san baru datang ke Indonesia untuk pertukaran pelajar. Setelah siswa A memeperkenalkan di depan kelas, siswa A dipersilahkan duduk di sebelah siswa Jepang B. Siswa B menananyakan hari ulang tahun oleh siswa B.

Kartu Role Playing B

Contoh percakapan :

A :Sumimasen, otanjoubi wa itsu desuka?

B :3 gatsu, hatsuka desu. Otanjoubi wa itsu desuka ?

A : 4gatsu, muika desu. Arigatou gozaimasu.

B : Iie.

Minggu Ketiga

Siswa A adalah siswa berasal dari Indonesia. Siswa A adalah siswa Indonesia yang sekolah di Jepang. Siswa A bertanya kepada temannya tentang pelajaran yang baru tadi dipelajari di kelas.

Kartu Role Playing A

Siswa B adalah siswa berasal dari Jepang berteman dengan siswa A yang berasal dari Indonesia. Siswa A adalah siswa Indonesia yang sekolah di Jepang. Siswa B ditanyai Siswa A tentang pelajaran yang baru tadi dipelajari di kelas.

Kartu Role Playing B

Contoh percakapan :

A : Nihongo no jugyou wa dou desuka?

B : Omoshiroi desu. Kantan desu. Suugaku no jugyou wa dou desuka?

A : Omoshiroi desu. Demo muzukashii desu.

B : Sou desuka.

A : hai, sou desu.

Minggu keempat

Siswa A adalah siswa berasal dari Jepang. Siswa A adalah siswa Jepang yang sekolah di Indonesia. Siswa A bertanya kepada temannya kalau (mis) membaca buku di mana.

Kartu Role Playing A

Siswa B adalah siswa berasal dari Indonesia yang berteman dengan siswa A siswa Jepang yang sekolah di Indonesia. Siswa B ditanya oleh temannya kalau (mis) membaca buku di mana.

Kartu Role Playing B

Contoh percakapan :

A : Doko de bideo wo mimasu ka?

B : LL. Kyoushitsu de bideo wo mimasu. Doko de hon wo yomimasuka?

A : Koutei de hon wo yomimasu.

B : Sou desu ka.

A : hai, sou desu.

3.6 Validitas Soal

Uji validitas pada instrumen test dilakukan dengan validitas isi karena materi yang dijadikan test sama dengan materi yang sudah diajarkan pada kelas XI Multimedia yaitu berdasarkan buku Sakura bab 4 (*denwa bangou*); bab 10 (*otanjoubi*); bab 14 (*Nihongo wa dou desuka*) dan bab 15 (*nani wo shimasuka*)

3.7 Reliabilitas

Untuk menghitung reliabilitas instrument dapat digunakan dengan rumus *cronbach alpha* :

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas instrument (cronbach alpha)

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = total varians butir

σ_b^2 = total varians

3.8 Analisis Data

Metode analisis adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar memperoleh kesimpulan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian adalah T-tes seperti berikut ini :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n-1}}}$$

Keterangan :

t = komparasi

md = min untuk selisih antara post test dan pre test

n = contoh sample

d = x (post test) – y (pre test)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian instrumen

Instrumen untuk mengambil data berupa tes, disusun sesuai materi yang diajarkan pada kelas XI berdasarkan buku Sakura bab 4, 10, 14 dan 15. Reliabilitas uji coba instrumen menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 15.0. Instrumen yang sudah valid diharapkan memiliki ketetapan (reliabilitas) dalam fungsi ukurnya. Hasil pengujian reliabilitas instrumen pre test mendapatkan koefisien alpha cronbach sebesar 0.820, dan instrumen pos test sebesar 0.852. Perolehan lebih dari 0.7 menandakan kesetabilan dalam fungsi ukurnya sehingga dinyatakan reliabel.

Tabel 4.1.1 Hasil Reliabilitas

No	Instrumen Tes	Alpha
1	Pre Test	0.820
2	Post Test	0.852

4.2 Tabulasi Data Hasil Tes

Jumlah sampel yang melaksanakan tes lisan pretest dan posttest 30 sampel untuk kelas eksperimen dan 30 sampel untuk kelas kontrol. Hasil tes dapat dilihat dalam tabel :

Berdasarkan hasil pretest tes lisan di kelas eksperimen, jumlah rata-rata tertinggi adalah yang terdiri dari aspek bahasa, isi, fisik dan kelancaran adalah 37. Untuk hasil posttest kelas eksperimen yang terdiri dari 4 aspek yaitu bahasa, isi, fisik, dan kelancaran adalah 40

Kemudian hasil pretest untuk kelas kontrol yang terdiri dari aspek bahasa, isi, fisik, dan kelancaran jumlah rata-rata tertinggi adalah 27 sedangkan untuk posttest yang terdiri dari 4 aspek yaitu aspek bahasa, isi, fisik, dan kelancaran dengan nilai rata-rata tertinggi adalah 37.

Hasil tes kelas eksperimen dan kontrol selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1.1, 4.1.2.,4.1.3 dan 4.1.4

Tabel 4.2.1
Pretest Kelas Eksperimen (Kelas XI Multimedia 2) Aspek Bahasa, isi, fisik, dan kelancaran.

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN	RATA-RATA
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	R 02	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	25
2	R 06	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	32
3	R 04	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	23
4	R 14	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	27
5	R 12	4	3	4	2	3	2	2	3	2	2	25
6	R 07	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	25
7	R 01	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	24
8	R 17	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	26
9	R 19	3	2	3	2	4	2	3	3	2	2	22
10	R 15	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	25
11	R 11	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	29
12	R 25	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	30
13	R 22	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	33
14	R 10	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	31
15	R 03	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	28
16	R 05	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	34
17	R 28	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	32
18	R 30	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	30
19	R 29	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	27
20	R 13	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	31
21	R 23	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	32
22	R 18	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	35
23	R 08	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	35
24	R 21	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	37
25	R 16	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	32
26	R 27	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	32
27	R 20	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	30
28	R 09	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	20
29	R 26	3	2	2	2	1	1	3	2	2	2	33
30	R 24	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	35

Tabel 4.2.2

Posttest Kelas eksperimen (Kelas XI Multimedia 2) Aspek Bahasa, Isi, Fisik, Kelancaran

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN	SKOR
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	R 02	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
2	R 06	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	R 04	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	33
4	R 14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
5	R 12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
6	R 07	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
7	R 01	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	31
8	R 17	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
9	R 19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10	R 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
11	R 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	R 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	30
13	R 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14	R 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
15	R 03	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	32
16	R 05	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
17	R 28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
18	R 30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19	R 29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20	R 13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
21	R 23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
22	R 18	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	35
23	R 08	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	33
24	R 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
25	R 16	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	34
26	R 27	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	33
27	R 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
28	R 09	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32
29	R 26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
30	R 24	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	33

Tabel 4.2.3

Rata-rata **Pretest** Kelas kontrol (Kelas XI Multimedia 1) Aspek Bahasa, Isi, Fisik, Kelancaran

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN	RATA-RATA
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	R 02	2	2	3	3	2	2	2	1	2	1	22
2	R 07	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	22
3	R 01	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	27
4	R 08	2	2	3	3	3	3	4	4	3	1	28
5	R 05	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	26
6	R 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
7	R 16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	R 12	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
9	R 09	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
10	R 20	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	17
11	R 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	R 13	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
13	R 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	R 03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
15	R 14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
16	R 24	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	15
17	R 26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
18	R 11	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
19	R 27	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
20	R 29	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
21	R 04	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
22	R 28	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	16
23	R 30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	R 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	R 22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	R 06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	R 25	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
28	R 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
29	R 21	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	15
30	R 23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Tabel 4.2.4

Rata-rata **Posttest** Kela kontrol (Kelas XI Multimedia 1) Aspek Bahasa, Isi, Fisik, Kelancaran

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN	RATA-RATA
		A	B	C	D	E	F	G	H	I		
1	R 02	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	26
2	R 07	2	3	2	2	1	3	2	3	2	2	22
3	R 01	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	27
4	R 08	2	2	3	1	1	2	3	2	3	1	20
5	R 05	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	25
6	R 19	2	2	2	1	2	3	2	3	3	1	21
7	R 16	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	22
8	R 12	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	23
9	R 09	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	23
10	R 20	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
11	R 18	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	22
12	R 13	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	26
13	R 10	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	25
14	R 03	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
15	R 14	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24
16	R 24	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	24
17	R 26	3	3	3	2	3	3	4	3	2	1	27
18	R 11	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	26
19	R 27	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	24
20	R 29	3	2	1	3	3	3	2	2	1	1	21
21	R 04	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	25
22	R 28	3	3	3	3	3	4	3	2	2	1	27
23	R 30	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	30
24	R 15	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	29
25	R 22	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	29
26	R 06	3	3	1	3	2	3	2	2	3	3	25
27	R 25	4	3	3	3	3	3	2	2	2	1	26
28	R 17	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	28
29	R 21	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28
30	R 23	3	4	3	3	3	3	3	1	2	2	27

Jumlah rata-rata aspek bahasa, isi, fisik, dan kelancaran pada masing-masing responden kelas eksperimen dan kontrol selanjutnya rata-rata dibagi dengan rata-rata tertinggi di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mendapatkan nilai akhir.

Tabel 4.2.5
Nilai pretest dan posttest Tes Lisan Kelas Eksperimen

No	Nama Responden Kelas Eksperimen	Nilai Pretest	Nilai posttest
1	R 02	63	80
2	R 06	80	75
3	R 04	58	83
4	R 14	68	75
5	R 12	63	78
6	R 07	63	80
7	R 01	60	78
8	R 17	65	80
9	R 19	55	100
10	R 15	63	75
11	R 11	73	100
12	R 25	75	75
13	R 22	83	75
14	R 10	78	100
15	R 03	70	80
16	R 05	85	80
17	R 28	80	75
18	R 30	75	100
19	R 29	68	100
20	R 13	78	100
21	R 23	80	75
22	R 18	88	88
23	R 08	88	83
24	R 21	93	75
25	R 16	80	85
26	R 27	80	83
27	R 20	75	75
28	R 09	50	80
29	R 26	83	73
30	R 24	88	83
Jumlah		2200	2485
Rata-rata		73	83

Tabel 4.2.6

Nilai pretest dan posttest Tes Lisan Kelas Kontrol

No	Nama Responden Kelas Kontrol	Nilai Pretest	Nilai posttest
1	R 02	59	70
2	R 07	59	59
3	R 01	73	73
4	R 08	76	54
5	R 05	70	68
6	R 19	78	57
7	R 16	54	59
8	R 12	51	62
9	R 09	51	62
10	R 20	46	51
11	R 18	27	59
12	R 13	49	70
13	R 10	27	68
14	R 03	54	76
15	R 14	54	65
16	R 24	41	65
17	R 26	54	73
18	R 11	49	70
19	R 27	49	65
20	R 29	49	57
21	R 04	54	68
22	R 28	43	73
23	R 30	27	81
24	R 15	27	78
25	R 22	27	78
26	R 06	27	68
27	R 25	49	70
28	R 17	81	76
29	R 21	41	76
30	R 23	27	73
Jumlah		2024	1473
Rata-rata		67	49

Hasil analisis deskriptif selengkapnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2.7

Kelas	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata
Pretest	30	55	93	74
Kelas Kontrol	30	73	100	87

Deskripsi Variabel Penelitian untuk nilai **Eksperimen**

Tabel 4.2.8

Deskripsi Variabel Penelitian untuk nilai **Kontrol**

Kelas	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-rata
Pretest	30	27	81	54
Posttest	30	51	81	66

Berdasarkan tabel 4.1.6 diketahui bahwa kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa memperoleh nilai pretest minimum 55, nilai maksimum 93 dan nilai rata-rata 74. Sedangkan posttest memperoleh nilai minimum 73 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 87.

Sedangkan pada tabel 4.17 diketahui pada kelas kontrol untuk hasil nilai pretest mendapatkan nilai minimum 27, nilai maksimum 81 dan nilai rata-rata 57. Untuk posttest mendapatkan nilai minimum 51, nilai maksimum 81 dan nilai rata-rata 66.

Dari nilai tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dari hasil nilai tes kelas eksperimen dan kontrol, maka selanjutnya nilai-nilai tersebut dihitung dengan rumus uji t tes yaitu. Uji t tes digunakan untuk

mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan bahasa Jepang khususnya dalam berbicara (kaiwa) dengan menggunakan Metode *Role playing* XI SMK N Jumo, Temanggung Tahun Pelajaran 2012/2013. Dari hasil penghitungan diperoleh hasil Md (Min untuk selisih antara posttest dan pretest) pada kelas eksperimen = 9,39 dan Jumlah $X^2d = 6581$. Pada kelas kontrol diperoleh hasil Md (Min untuk selisih antara posttest dan pretest) = 18,36 Jumlah $X^2d = 11373$. Hasil penghitungan tersebut selanjutnya dihitung menggunakan rumus t tes. Setelah dihitung dengan rumus t tes untuk kelas eksperimen diperoleh nilai *t-hitung* = 3,41. Nilai *t-tabel* untuk db 59 dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,00,

Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai *t-hitung* = 1,72. Nilai *t-tabel* untuk db 59 dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,00.

jadi nilai *t-hitung* > *t-tabel* maka hipotesis kerja yang diajukan diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan Y dan pengajaran berbicara (kaiwa) dengan menggunakan Metode *Role playing* XI SMK N Jumo, Temanggung Tahun Pelajaran 2012/2013.

4.3 Uji Hipotesis

Berdasarkan penghitungan dengan rumus *t-test* diperoleh *t-hitung* = 3,41, hasil penghitungan tersebut lebih besar dari *t-tabel* maka hipotesis kerja (H_a) berbunyi “ada keefektifan Metode *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) kelas XI Multimedia SMK N Jumo, Temanggung.

4.4 Analisis Hasil Tes Berbicara (kaiwa)

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) siswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan berbicara

(kaiwa) dilakukan tes. Tes yang digunakan adalah tes lisan yang terdiri dari pretest dan posttest. Tes tersebut didapatkan nilai tes yang selanjutnya diolah dengan rumus statistik. Data yang diperoleh dengan cara membandingkan nilai tes pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan adanya perbedaan nilai. Nilai tes pretest dan posttest pada siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai tes pretest dan posttest pada siswa kelas kontrol. Hal ini membuktikan adanya peningkatan kemampuan pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran berbicara (kaiwa) dengan menggunakan Metode *Role Playing*.

Penelitian ini membuktikan Metode *Role Playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) siswa kelas XI SMKN Jumo, Temanggung Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan Metode *Role Playing* dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan Metode *Role Playing*.

Kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan Metode *Role Playing* mempunyai nilai pretest rata-rata 74 dan nilai rata-rata untuk posttest 87 akan tetapi, kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan Metode *Role Playing* mempunyai nilai pretest rata-rata 54 dan untuk nilai rata-rata posttest 66. Dari data tersebut terlihat adanya perbedaan kemampuan berbicara (kaiwa) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa). Metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) karena dengan metode ini siswa

dapat meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Metode *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara (kaiwa) tetapi masih mempunyai kekurangan. Kekurangan tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata aspek Bahasa, Isi, Fisik dan Kelancaran. Dari aspek tersebut dapat dilihat meskipun siswa dapat berbicara (kaiwa) tetapi siswa masih kurang lancar dalam pengucapan berbicara (kaiwa) tersebut.

Selain dilihat dari skor rata-rata aspek Bahasa, Isi, Fisik dan Kelancaran Metode *Role Playing* juga dapat dilihat dari nilai. Nilai kelas eksperimen sudah lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan kelas kontrol masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas XI Multimedia adalah 70.

4.5 Komparasi Berbicara (kaiwa)

Uraian deskriptif sebelumnya terutama pada hasil pos test menunjukkan skor berbicara (kaiwa) siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding siswa pada kelas kontrol. Evaluasi telah dilakukan oleh peneliti menggunakan alat statistik uji t. Sebelum pengujian dilakukan, telah dilakukan uji distribusi data untuk menetapkan penggunaan statistik parameterik uji t, dan telah diuji homogenitas untuk memastikan kesebandingan kemampuan awal berbicara (kaiwa) pada kelompok eksperimen dan kontrol.

4.5.1 Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sifat sebaran data bersifat normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan alat analisis statistic, dengan bantuan

komputer program SPSS versi 15.0. Asumsi yang digunakan adalah apabila nilai *kolmogorov smirnov* rendah dan memiliki nilai sig. > 0.05, berarti sebaran data adalah normal. Hasil analisis disajikan seperti tabel berikut.

Tabel 4.5.1.1 Hasil Pengujian Normalitas

Data		KS	sig	Ket.
<i>Pre Test</i>	Eksperimen	1.015	0.254	Normal
	Kontrol	0.700	0.712	Normal
<i>Post Test</i>	Eksperimen	1.302	0.067	Normal
	Kontrol	0.681	0.539	Normal

hasil pengujian distribusi data *pre test* berbicara (kaiwa) pada siswa kelompok eksperimen mendapatkan koefisien ks = 0.963 dengan probabilitas (p) = 0.311, dan kelompok kontrol mendapatkan koefisien ks = 0.718 dengan probabilitas = 0.803. Perolehan $p > 0.05$ menandakan data berdistribusi normal. Distribusi normal juga terpenuhi pada data post test.

4.5.2 Homogenitas

Uji homogenitas untuk mengetahui data bersifat homogen atau heterogen Uji normalitas menggunakan alat analisis statistik F test. Asumsi yang digunakan adalah apabila nilai F test rendah dan memiliki nilai sig. > 0.05, berarti data berasal dari varian yang homogen. Hasil analisis adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5.2.1 Hasil Uji Homogenitas

Group	Std.Dev	F	sig	Keterangan
Eksperimen	2.639	1.042	0.311	Homogen
Kontrol	2.912			

Kesebandingan kemampuan awalberbicara(kaiwa) memegang peran penting untuk menginterpretasikan bahwa, perubahan kemampuan berbicara(kaiwa) setelah eskperimen adalah dampak dari perlakuan (penggunaan role playing). Untuk mengevaluasi kesebandingan ini telah dilakukan uji homogenitas dengan alat statistik levene's test, diperoleh $F_{\text{value}} = 0.804$ dengan $p_{\text{value}} = 0.373$. Perolehan $p > 0.05$ menandakan kedua kelas adalah sebanding atau homogen.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *role playing* terhadap siswa kelas eksperimen XI Multimedia 2 XI SMK Negeri Jumo Temanggung tahun ajaran 2012/2013 dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang sebagai berikut:

1. Kemampuan bahasa Jepang siswa sebelum perlakuan *Role Playing* berdasarkan Pretest

- 1.1. Siswa belum bisa merespon salam dan pertanyaan dasar materi bahasa Jepang yang telah dipelajari di kelas XI.
- 1.2. Siswa belum lancar untuk mengucapkan kata-kata dan kalimat dasar bahasa Jepang.
- 1.3. Siswa mengucapkan dialog dasar dengan nada dan mimik yang kaku.

2. Kemampuan bahasa Jepang siswa setelah perlakuan *Role Playing* berdasarkan Posttest

- 1.1. Semua siswa bisa merespon salam dan pertanyaan dasar materi bahasa Jepang yang telah dipelajari di kelas XI.
- 1.2. Keseluruhan siswa lancar untuk mengucapkan kata-kata dan kalimat dasar bahasa Jepang.
- 1.3. Sebagian besar dari keseluruhan siswa mengucapkan dialog dasar dengan nada dan mimik yang wajar (luwes).

Berdasarkan semua hasil tersebut peneliti menyimpulkan ; 1) Metode *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri Jumo Temanggung. 2) *Role playing* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada peningkatan kemampuan bahasa Jepang dasar siswa dengan *role playing*, maka saran yang dapat dikemukakan adalah:

1. Sebaiknya siswa harus lebih giat lagi dalam mempraktekkan kata-kata dan kalimat bahasa Jepang dasar dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi para peneliti yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama, sebaiknya isi dari karti *Role playing* lebih divariasikan dengan kosakata Bahasa Jepang yang lebih luas agar para siswa bias lebih kreatif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia.
- Lussiana, Evvy. 2011. *Buku Sakura 1. Pelajaran Bahasa Jepang*. Jakarat : Japan Foundation.
- Nakanishi Yueko. 2003. *Nihongo wo oshieru 3,jissei Nihongo Kyoujuuhou*.Tokyou : baberu puresu,kabushi kigai shababeru
- Nomoto Kikuo. 1988. *Kiso Nihongo Katsuyou Jiten*. Japan
- Roestiyah N.R. 2008. *Strategi Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tomisaka Youko. 2005. *Nameraka Nihongo Kaiwa*. Japan : ALC
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Alfabeta.
- Wojowasito dkk.1980.*Kamus Lengkap Inggeris-Indonesia Indonesia-Inggeris*.Bandung : Hasta Bandung.

Majalah

Masuyama Tomoe. Juli 2011. Egao Vol. 13/No. 3. Jakarta : Japan Foundation.

WEB

<http://mbahbrata-edu.blogspot.com/2010/04/peningkatan-keterampilan-berbicara.html>

Lampiran

Lampiran 1 Skor Kelas Uji Coba (Reliabel)
Untuk preetes

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
2		1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
3		3	2	2	3	1	2	3	4	4	3
4		3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
5		3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
6		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7		2	2	2	2	3	3	3	3	3	2
8		2	2	2	2	3	3	3	2	2	3
9		3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
10		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11		3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
12		3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
13		2	3	3	2	2	3	2	3	3	3
14		2	2	3	2	3	2	3	3	3	3
15		4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

UNTUK ROLE PLAYING

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		3	4	4	4	4	3	3	4	4	3
2		3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3		3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
4		4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
5		3	3	3	2	3	3	3	3	3	4
6		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7		3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
8		3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
9		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13		3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
14		3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
15		4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

UNTUK POST TEST

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		3	4	4	4	4	3	3	4	4	3
2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3		3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
4		4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
5		3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
6		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14		3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
15		4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

KODE

A: Ketepatan Pelafalan

B: Kejelasan Pelafalan

C: Pilihan Kata

D: Struktur Kalimat

E: Kelengkapan

F: Keruntutan

G: Kepaduan

H: Mimik

I: Gesture

4. Sangat Tepat

3. Tepat

2. Kurang Tepat

1. Tidak Tepat

Tabel hasil uji reliabel

No	Instrumen Tes	Alpha
1	Pre Test	0.820
2	Post Test	0.852

Instrumen yang sudah valid diharapkan memiliki ketetapan (reliabilitas) dalam fungsi ukurnya. Hasil pengujian reliabilitas instrumen pre test mendapatkan koefisien alpha cronbach sebesar 0.820, dan instrumen pos test sebesar 0.852. Perolehan lebih dari 0.7 menandakan kesetabilan dalam fungsi ukurnya sehingga dinyatakan reliable.

Lampiran 2 Rata-Rata Kelas eksperimen
Untuk pretest

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN		RATARATA
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J		
1		2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	22	
2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	
3		2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	22	
4		3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	
5		2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	24	
6		3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	25	
7		3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	20	
8		3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	26	
9		1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	24	
10		3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	23	
11		4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	34	
12		3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	27	
13		2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	22	
14		2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	27	
15		2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	20	
16		3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	26	
17		3	3	3	3	1	1	1	2	2	3	17	
18		2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	26	
19		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	
20		2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	29	
21		3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	
22		2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	25	
23		3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	35	
24		1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11	
25		4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	34	
26		2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	21	
27		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	
28		2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	
29		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	
30		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	

Untuk postest

No	Na ma	BAHASA				ISI			FISIK		KE LA NC AR AN	RA TA- RA TA
		A	B	C	D	E	F	G	H	I		
1		2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	22
2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
3		2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	22
4		3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
5		2	2	3	3	3	3	3	2	2	1	24
6		3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	25
7		3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8		3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	26
9		1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	24
10		3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	23
11		4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	34
12		3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	27
13		2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	22
14		2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	27
15		2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	20
16		3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	26
17		3	3	3	3	1	1	1	2	2	3	17
18		2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	26
19		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
20		2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	29
21		3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
22		2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	25
23		3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	35
24		1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11
25		4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	34
26		2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	21
27		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
28		2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
29		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
30		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20

Lampiran 3 rata-rata kelas kontrol

Untuk pretest

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN	RATA-RATA
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	R 02	2	2	3	3	2	2	2	1	2	1	22
2	R 07	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	22
3	R 01	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	27
4	R 08	2	2	3	3	3	3	4	4	3	1	28
5	R 05	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	26
6	R 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
7	R 16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	R 12	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
9	R 09	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
10	R 20	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	17
11	R 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12	R 13	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
13	R 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	R 03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
15	R 14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
16	R 24	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	15
17	R 26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
18	R 11	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
19	R 27	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
20	R 29	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
21	R 04	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
22	R 28	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	16
23	R 30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	R 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	R 22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	R 06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	R 25	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
28	R 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
29	R 21	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	15
30	R 23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Untuk postest

No	Nama	BAHASA				ISI			FISIK		KELANCARAN	RATA-RATA
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	R 02	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	26
2	R 07	2	3	2	2	1	3	2	3	2	2	22
3	R 01	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	27
4	R 08	2	2	3	1	1	2	3	2	3	1	20
5	R 05	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	25
6	R 19	2	2	2	1	2	3	2	3	3	1	21
7	R 16	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	22
8	R 12	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	23
9	R 09	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	23
10	R 20	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
11	R 18	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	22
12	R 13	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	26
13	R 10	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	25
14	R 03	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28
15	R 14	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24
16	R 24	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	24
17	R 26	3	3	3	2	3	3	4	3	2	1	27
18	R 11	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	26
19	R 27	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	24
20	R 29	3	2	1	3	3	3	2	2	1	1	21
21	R 04	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	25
22	R 28	3	3	3	3	3	4	3	2	2	1	27
23	R 30	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	30
24	R 15	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	29
25	R 22	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	29
26	R 06	3	3	1	3	2	3	2	2	3	3	25
27	R 25	4	3	3	3	3	3	2	2	2	1	26
28	R 17	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	28
29	R 21	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28
30	R 23	3	4	3	3	3	3	3	1	2	2	27

Lampiran 4 test pretest dan posttest

Pre-Test Lisan

1. Sensei : Ohayou gozaimasu

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

2. Sensei : Onamae wa

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

3. Sensei : Denwa bangou wa nanban desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

4. Sensei : Doko ni sunde imasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

5. Sensei : Otanjoubi wa itsu desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

6. Sensei : Nihongo wa dou desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

7. Sensei : Kyoushitsu de nani wo shimasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

Post-Test Lisan

1. Sensei ; Ohayou gozaimasu

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

2. Sensei : Onamae wa

3. Gakusei: (Jawaban dari siswa)

4. Sensei : Denwa bangou wa nanban desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

5. Sensei : Doko ni sunde imasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

6. Sensei : Otanjoubi wa itsu desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

7. Sensei : Nihongo wa dou desuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

8. Sensei : Kyoushitsu de nani wo shimasuka

Gakusei: (Jawaban dari siswa)

Lampiran 5 Hasil Uji t

Nilai pretest dan posttest Tes Lisan Kelas Eksperimen

No	Nama Responden Kelas Eksperimen	Nilai Pretest	Nilai posttest
1	R 02	63	80
2	R 06	80	75
3	R 04	58	83
4	R 14	68	75
5	R 12	63	78
6	R 07	63	80
7	R 01	60	78
8	R 17	65	80
9	R 19	55	100
10	R 15	63	75
11	R 11	73	100
12	R 25	75	75
13	R 22	83	75
14	R 10	78	100
15	R 03	70	80
16	R 05	85	80
17	R 28	80	75
18	R 30	75	100
19	R 29	68	100
20	R 13	78	100
21	R 23	80	75
22	R 18	88	88
23	R 08	88	83
24	R 21	93	75
25	R 16	80	85
26	R 27	80	83
27	R 20	75	75
28	R 09	50	80
29	R 26	83	73
30	R 24	88	83
Jumlah		2200	2485
Rata-rata		73	83

Uji T test Untuk Kelas Eksperimen

$$md = \frac{\sum d}{n} = \frac{281}{30} = 9,36$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$\sum x^2 d = 9213 - \frac{81^2}{30}$$

$$\sum x^2 d = 9213 - \frac{89061}{30}$$

$$\sum x^2 d = 9213 - 2632 = 6581$$

$$t = \frac{md}{\sqrt{\sum \frac{x^2 \cdot d}{n \cdot (k-1)}}$$

$$t = \frac{9,36}{\sqrt{\frac{6581}{30 \cdot 9}}}$$

$$t = \frac{9,36}{\sqrt{\frac{6581}{270}}}$$

$$t = \frac{9,36}{\sqrt{24,37}}$$

$$t = \frac{9,36}{2,74} = 3,41$$

Nilai pretest dan posttest Tes Lisan Kelas Kontrol

No	Nama Responden Kelas Kontrol	Nilai Pretest	Nilai posttest
1	R 02	59	70
2	R 07	59	59
3	R 01	73	73
4	R 08	76	54
5	R 05	70	68
6	R 19	78	57
7	R 16	54	59
8	R 12	51	62
9	R 09	51	62
10	R 20	46	51
11	R 18	27	59
12	R 13	49	70
13	R 10	27	68
14	R 03	54	76
15	R 14	54	65
16	R 24	41	65
17	R 26	54	73
18	R 11	49	70
19	R 27	49	65
20	R 29	49	57
21	R 04	54	68
22	R 28	43	73
23	R 30	27	81
24	R 15	27	78
25	R 22	27	78
26	R 06	27	68
27	R 25	49	70
28	R 17	81	76
29	R 21	41	76
30	R 23	27	73
Jumlah		2024	1473
Rata-rata		67	49

Uji T test Untuk Kelas Kontrol

$$md = \frac{\sum d}{n} = \frac{551}{30} = 18,36$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$\sum x^2 d = 21493 - \frac{551^2}{30}$$

$$\sum x^2 d = 21493 - \frac{303601}{30}$$

$$\sum x^2 d = 21493 - 10120 = 11373$$

$$t = \frac{md}{\sqrt{\sum \frac{x^2 \cdot d}{n \cdot (k-1)}}$$

$$t = \frac{18,36}{\sqrt{\frac{11373}{30 \cdot 9}}}$$

$$t = \frac{18,36}{\sqrt{\frac{11373}{270}}}$$

$$t = \frac{18,36}{\sqrt{113,07}}$$

$$t = \frac{18,36}{10,633} = 1,72$$

Lampiran 6 Kartu Role Playing

Siswa A adalah sebagai orang Jepang. Orang Jepang tersebut baru seminggu datang ke Indonesia. Bertemu dengan siswa Indonesia (siswa B). Siswa B menyapa siswa A. Setelah itu mereka saling menanyakan nama.

Minggu Pertama

Siswa A adalah orang Jepang. Orang Jepang tersebut baru seminggu datang ke Indonesia. Bertemu dengan siswa Indonesia (siswa B). Siswa B menyapa siswa A. Setelah itu saling menanyakan nama.

Kartu Role Playing A

Siswa B adalah orang Indonesia dan bertemu untuk pertama kalinya dengan Siswa A yang asli Jepang. Siswa B menyapa siswa A. Setelah itu saling menanyakan nama.

Kartu Role Playing B

Contoh percakapan :

A : Sumimasen, onamae wa?

B : Hajimemashite, Lili desu. Yoroshiku omegaishimasu.

A : Hajimemashite , Yuki desu. Yoroshiku omegaishimasu. Doko ni sunde imasuka?

B : Semarang ni sunde imasu. Doko ni sunde imasuka?

A : Solo ni sunde imasu. Denwa bangou wa nanban desuka?

B : 085687979 desu. A san no denwa bangou wa nanban desuka?

A : 0812348790 desu. Arigatou gozaimasu.

B : Iie. Dou itashimashite

Minggu kedua

Siswa A adalah orang Indonesia. A san baru datang ke Jepang untuk pertukaran pelajar. Setelah siswa A memeperkenalkan di depan kelas, siswa A dipersilahkan duduk di sebelah siswa Jepang B. Siswa A ditanyai hari ulang tahun oleh siswa B.

Kartu Role Playing A

Siswa B adalah orang Jepang. A san baru datang ke Indonesia untuk pertukaran pelajar. Setelah siswa A memeperkenalkan di depan kelas, siswa A dipersilahkan duduk di sebelah siswa Jepang B. Siswa B menananyakan hari ulang tahun oleh siswa B.

Kartu Role Playing B

Contoh percakapan :

A : Sumimasen, otanjoubi wa itsu desuka?

B : 3 gatsu, hatsuka desu. Otanjoubi wa itsu desuka ?

A : 4gatsu, muika desu. Arigatou gozaimasu.

B : Iie.

Minggu Ketiga

Siswa A adalah siswa berasal dari Indonesia. Siswa A adalah siswa Indonesia yang sekolah di Jepang. Siswa A bertanya kepada temannya tentang pelajaran yang baru tadi dipelajari di kelas.

Kartu *Role Playing A*

Siswa B adalah siswa berasal dari Jepang berteman dengan siswa A yang berasal dari Indonesia. Siswa A adalah siswa Indonesia yang sekolah di Jepang. Siswa B ditanyai Siswa A tentang pelajaran yang baru tadi dipelajari di kelas.

Kartu *Role Playing B*

Contoh percakapan :

A : Nihongo no jugyou wa dou desuka?

B : Omoshiroi desu. Kantan desu. Suugaku no jugyou wa dou desuka?

A : Omoshiroi desu. Demo muzukashii desu.

B : Sou desuka.

A : hai, sou desu.

Minggu keempat

Siswa A adalah siswa berasal dari Jepang. Siswa A adalah siswa Jepang yang sekolah di Indonesia. Siswa A bertanya kepada temannya kalau (mis) membaca buku di mana.

Kartu Role Playing A

Siswa B adalah siswa berasal dari Indonesia yang berteman dengan siswa A siswa Jepang yang sekolah di Indonesia. Siswa B ditanya oleh temannya kalau (mis) membaca buku di mana.

Kartu Role Playing B

Contoh percakapan :

A : Doko de bideo wo mimasu ka?

B : LL. Kyoushitsu de bideo wo mimasu. Doko de hon wo yomimasuka?

A : Koutei de hon wo yomimasu.

B : Sou desu ka.

A : hai, sou desu.