

TEKNIK *ROLE PLAY* TERHADAP PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA JEPANG (*KAIWA*)

Restoeningroem

Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA
E-mail: restoe.ningroem@yahoo.com

Abstrak: Pembelajaran merupakan proses untuk memberi peserta didik agar memiliki kemampuan atau keterampilan. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, diperlukan teknik pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar peserta didik memiliki kompetensi berbicara dalam bahasa Jepang. *Role play* atau bermain peran merupakan salah satu teknik pembelajaran dengan strategi yang komunikatif. Tujuan penelitian untuk membahas teknik *role play* dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*Kaiwa*), (2) untuk mengetahui manfaat dan efektifitas penggunaan teknik *role play* dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Penelitian ini dilakukan di di Sekolah Menengah Cendrawasih dengan menggunakan metode eksperimental semu yang diterapkan pada satu kelas. Secara Suggestopedia yaitu dengan menggunakan teknik *role play* atau bermain peran dengan strategi yang komunikatif. Dapat disimpulkan bahwa: (1) teknik *role play* tepat dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang sehari-hari sesuai dengan tujuan pembelajaran dan (2) dapat juga memberi motivasi belajar siswa menjadi lebih meningkat, khususnya dengan melakukan kegiatan bermain peran sesuai tema yang ditentukan.

Kata kunci: pembelajaran, teknik, bermain peran, kemampuan berbicara, bahasa jepang

Abstract: Learning is a process of giving learners in order to have the ability or skills. In learning Japan Language. It requires an innovative learning techniques and creative so that learners have the competence to speak in the language of Japan. *Role play* is one of the techniques of learning with communicative strategies. The objectives of this research are: (1) to discuss the technique of *role play* in the process of learning how to speak the Japan language (*Kaiwa*), (2) to know that the engineering of *role play* that can give benefit in speaking the Japan language learning, (3) to determine the effectiveness of *role play* techniques in speaking the Japan language learning. This research was conducted at the secondary school of Paradise by using experimental methods applied on a pseudo class. By using Suggestopedia, *role play* or play the role of a communicative strategy. It can be concluded that: (1) the proper *role play* techniques and effectively applied in the process of learning to speak the language of Japan on a daily basis in accordance with the purpose of learning and (2) It can also give students motivation to be more improved, in particular by carrying out appropriate roles activities play a specified theme.

Key words : *role play* technique, learning, speaking, Japanese

PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini adalah adanya masalah dalam mempelajari suatu bahasa. dimana secara umum bahasa sebagai alat komunikasi memiliki empat keterampilan yaitu meliputi berbicara, membaca, mendengar dan menulis. Keterampilan yang sifatnya dapat menghasilkan (*productive*) yaitu berbicara dan menulis, sedangkan menerima (*receptive*) yaitu menyimak dan membaca (Arif Rahman, Kompas 2002:2).

Bahasa Jepang sebagai salah satu bahasa asing sudah mulai dipelajari di sekolah-sekolah ataupun di universitas di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, diperlukan teknik belajar-mengajar yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pengajaran

merupakan cara yang digunakan seorang guru dalam proses untuk menyampaikan materi kepada siswa, di mana cara tersebut dapat membantu guru untuk mencapai target pembelajaran. Dengan metode atau teknik yang tepat dalam pembelajaran berbicara sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara. Untuk itu guru sebagai pengajar dituntut kreatif dan inovatif dalam mengajarkan bahasa Jepang dengan metode dan teknik yang menarik, sehingga selain tidak membosankan, dapat juga memotivasi peserta didik yang ingin memperdalam bahasa Jepang dengan meneruskan ke jenjang yang lebih tinggi. Peserta didik harus diupayakan dapat memiliki kemampuan dasar berbicara, mendengar, membaca, dan menulis hiragana. Dengan menguasai keempat

kemampuan ini dengan baik, maka peserta didik sudah dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui dampak penerapan teknik *role play* dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*kaiwa*) (2) Untuk mengetahui manfaat dan efektifitas teknik *role play* dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*kaiwa*).

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Cendrawasih Kelas XI Jakarta Selatan. Dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK yang diteliti terdapat masalah yang sering dibicarakan oleh guru dan siswa yaitu ketidak mampuan siswa dalam berbicara, mengucapkan intonasi, menguasai gramatika, mengembangkan ide bicara bahasa Jepang yang baik dan benar.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *siiggestopedia*. Metode ini dilakukan dengan menggunakan teknik *role play* atau bermain peran dengan strategi yang komunikatif.

Penelitian yang juga dianggap relevan dengan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berjudul "**Peningkatan Kompetensi Pragmatik dalam Berbahasa Jepang melalui Metode *Role play* di SMKN 13 Jakarta**" yang diteliti secara kolaborasi antara dosen Program Studi Bahasa Jepang UHAMKA sebagai ketua dan dua orang guru bahasa Jepang sebagai anggota pada tahun 2007. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian eksperimental semu dengan menggunakan metode eksperimen (uji coba) yang dilakukan pada satu kelas saja.

Penelitian eksperimen semu ini menggunakan rancangan rangkaian waktu (*A Basic Time-Series Design*). Pada rancangan ini, subjek diberi beberapa test awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Pre test diberikan sebelum dikenai perlakuan, sedangkan *post-test* diberikan setelah dikenai perlakuan. Sampel ini adalah semua siswa kelas XI-4 Sekolah Menengah Cendrawasih Jakarta Selatan sejumlah 32 orang pada tahun 2014 – 2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes.

Selain itu angket berfungsi untuk membantu mengetahui informasi tentang pandangan siswa mengenai proses pembelajaran berbicara dengan teknik *role play* menggunakan kartu daftar tema. Tes yang dilakukan meliputi tes lisan kemampuan berbicara (*role play*) telah diberikan kepada siswa, dengan penilaian dilihat dari beberapa kriteria sebagai berikut: (1) **Gramatika (tata bahasa)**, dengan gramatika dapat dilihat hasil pemahaman siswa dalam menyusun kosakata, ungkapan, pola kalimat sehingga menjadi sebuah kalimat positif, menyangkal, dan kalimat tanya, (2) **Kelancaran/kefasihan berbicara**; dengan latihan kreatifitas dalam membuat isi dialog. Untuk *role play* akan terdengar kefasihan siswa atau tidaknya dalam berdialog menggunakan kalimat dalam bahasa Jepang sesuai dengan tema yang ditentukan sendiri, (3) **Pelafalan**; dengan latihan *role play*, pengajar dapat mendengarkan kemampuan siswa dalam mengucapkan kosakata, ungkapan, bahasa Jepang sesuai kaidah bahasa Jepang.

Melalui tes ini dapat diketahui apakah pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan teknik *role play* ini tidak hanya dapat membantu siswa mencapai nilai yang bagus, tetapi juga mencapai kompetensi berbicara bahasa Jepang sesuai materi dan tujuan pembelajaran. Dalam menentukan nilai tes *role play* bentuk esai, digunakan bobot yang dinyatakan dalam skor maksimum yaitu untuk kriteria: gramatika 10, kelancaran berbicara dan pelafalan 7. Hasil skor ini dianalisis dengan menggunakan statistik, seperti terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Penilaian (Skor)

Kriteria (i)	Jawaban	Score (X)
Gramatika	Betul	10
Kelancaran/kefasihan berbicara	Betul	7
Pelafalan	Betul	7
Total		24

Sumber: Evaluasi Instruksional Zainal Arifin 1990: 87

Rumusan menghitung skor siswa:

$$\frac{\sum X}{\sum i} = \frac{24}{3} = 8 \rightarrow \text{nilai optional}$$

$\sum X$ = Jumlah Score

$\sum i$ = Jumlah Kriteria

PEMBAHASAN

Kemampuan Berbicara

Berbicara merupakan suatu kegiatan menyampaikan ide, pikiran, dan pesan kepada orang lain secara lisan dengan menggunakan aturan-aturan kebahasaan dalam suatu bahasa. Menurut Ogawa (1982:611) bahwa: "Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengekspresikan berbagai pikiran serta pendapat sendiri yang dikemukakan secara lisan." Terdapat dua sudut pandang yaitu secara sempit penjelasan tersebut bermakna kemampuan mengekspresikan kalimat berdasarkan kaidah-kaidah kebahasaan secara lisan, sedangkan secara luas bermakna sama dengan kemampuan bercakap-cakap.

Karakteristik Bahasa Jepang

Sudjianto dan Dahidi (2004:15) mengemukakan bahwa: "Secara fonologis bahasa Jepang memiliki ciri tersendiri. Suku kata bahasa Jepang sangat berbeda dengan suku kata bahasa Indonesia. Sebagian besar suku kata bahasa Jepang adalah suku kata terbuka yaitu suku kata yang selalu diakhiri dengan bunyi vokal tertentu." Karakteristik bahasa Jepang sehubungan dengan gramatikanya adalah struktur kalimatnya yang berpola 'subjek-objek-verba'. Jadi kalimat bahasa Indonesia "All membeli rokok" dinyatakan dengan kalimat bahasa Jepang menjadi *Arisan wa tabako o kau*" Dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahasa Jepang cukup unik dan sangat berbeda dengan bahasa lainnya.

Proses Belajar Mengajar

Menurut Djamarah dan Zain (1996:1) "Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran".

Belajar mengajar memberi nilai yang mendidik bagi siswa, karena guru merancang kegiatan pembelajaran sebaik mungkin yang diarahkan untuk mencapai target pengajaran yang diharapkan. Dalam kegiatan proses belajar mengajar ada tiga butir penting yang perlu dilakukan guru yaitu presentasi, latihan, dan evaluasi (Kimura Muneo diterjemahkan oleh Ahmad Dahidi, 1988:54).

Teknik *Role play*

Role Play merupakan tehnik yang dilakukan guru untuk keberhasilan pembelajaran bahasa yaitu dengan memfokuskan pada kegiatan berdialog pendek tingkat dasar sesuai dengan kartu peran, di mana dalam dialog harus menggunakan pola kalimat sederhana dan ungkapan yang telah diajarkan sebelumnya dengan kosakata dasar yang bervariasi. Kobayashi (2001:70) mengungkapkan bahwa *role play* adalah "Kegiatan berdialog yang mengikuti suatu latar dan peran." "*Role play* adalah suggestopedia yang mendukung teori suggestologi, yaitu kegiatan kelas yang digunakan untuk mempermudah belajar, membebaskan ekspresi (kejiwaan) siswa dengan cara menentukan peran dan latar".

Dengan teknik *role play*, kemampuan berbicara bahasa Jepang dasar siswa akan terbentuk sesuai dengan materi yang telah diajarkan dan dapat mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Dalam melaksanakan *role play* harus dipilih pola kalimat dan ungkapan dalam mengedepankan pembicaraan, serta perlu memperhatikan intonasi dan ekspresi bahasa tubuh.

Dalam penelitian ini *role play* yang dilakukan adalah siswa membuat dialog sendiri dengan beberapa daftar tema yang telah dibuat oleh guru. Siswa membuat catatan atau teks dialog sesuai daftar tema yang mereka pilih. Kemudian diperagakan tanpa melihat teks seperti melakukan percakapan sebenarnya.

Tahap pelaksanaan *role play* menurut Okazaki, dkk (1987:14) adalah seperti berikut:

- 1. Tahap persiapan:** (a) Menjelaskan isi, tujuan, dan prosedur *role play* kepada siswa dengan baik, (b) Membagi peran. Guru mengambil keputusan agar hasil yang diinginkan tercapai. (c) membagikan kartu peran dan memberi waktu persiapan kepada siswa.
- 2. Tahap pelaksanaan;** (a) Guru berkeliling di antara para siswa, melihat siapa yang akan tampil dengan lancar, (b) Guru mengajarkan ungkapan (*hyoogen*) dengan perlahan-lahan apabila ada kelompok yang tidak tampil karena tidak mengerti.
- 3. Akhir pementasan:** (a) Menanyakan kesan tentang *role play* yang baru dipentaskan, (b) Menanyakan bagaimana gaya pementasan, (c) Membicarakan teknik *role play* tersebut dengan siswa.

Hasil Pengolahan Data dan Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa teknik *role*

play dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang efektif yang dapat dilihat pada kinerja siswa dalam proses belajar mata pelajaran tersebut. Terdapat peningkatan kemampuan dari awal *pretest*, *posttest* pertama hingga *posttest* kedua yang penilaiannya dilihat dari gramatika (tata bahasa), kelancaran (kefasihan) berbicara, dan pelafalan, yakni dari rata-rata kurang menjadi cukup.

Dari hasil nilai pretest dapat dilihat hasil rata-rata kelas siswa berjumlah 32 siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan teknik *role play* adalah rata-rata kurang yaitu:

$$\text{jumlah skor} = \frac{162,9}{\text{jumlah siswa } 32} = 5,09 \quad (\text{tabel 2})$$

Tabel 2. Hasil Nilai *Role Play* Pretest

No.	Responden	Pretest
1	YC	5
2	FL	6
3	LA	5,3
4	AF	5,3
5	RA	4,6
6	YD	5,6
7	RY	6,3
8	AN	5
9	DA	5,6
10	AD	5,3
11	RS	4,6
12	FI	5
13	EJ	5,6
14	AP	5,3
15	LH	4,6
16	OY	5,3
17	KD	4,6
18	HA	5
19	DM	4,6
20	JA	5
21	FF	4,6
22	DS	5,3
23	H	5
24	NF	4,6
25	KJ	5
26	TK	5,3
27	MN	5
28	SA	4,6
29	FM	5
30	EK	5,3
31	HN	5
32	MR	4,6
$\Sigma=32$	Jumlah	162,9
	Rerata	5,09

Dari hasil rata-rata nilai pretest tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam berbicara pada penilaian gramatika, kelancaran berbicara, dan pelafalan sangat kurang.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran berbicara dilakukan tes yang disebut *posttest* sebanyak dua kali.

Sebelum *posttest* dilakukan, siswa diberi pemahaman materi terlebih dulu dan dijelaskan cara melakukan *role play* menggunakan kartu daftar tema dalam bentuk dialog sehari-hari. (berikut salah satu contoh kartu *role play* sesuai dengan materi ajar).

Contoh Salah Satu Kartu *Role Play*:

Kartu peran A

Perankan Anda sebagai calon siswa bam yang sedang kebingungan di persimpangan jalan. Anda ingin menanyakan kepada pejalan kaki **letak SMA Cendrawasih Jakarta Selatan** yang dicari.

Kartu peran B

Perankan Anda adalah pejalan kaki yang sedang melintasi di depan calon siswa baru dan membantu menginformasikan **letak SMA Cendrawasih Jakarta Selatan** kepada siswa baru tersebut.

Setelah *posttest* pertama dilakukan, diketahui hasil nilai rata-rata kelas yang berjumlah 32 siswa yaitu:

$$\text{jumlah skor} = \frac{193,1}{\text{jumlah siswa } 32} = 6,03 \quad (\text{tabel 3})$$

Tabel 3. Hasil Nilai *Role Play* Posttest 1

No.	Responden	Posttest 1
1	YC	5,6
2	EL	6,6
3	LA	6,3
4	AF	6
5	RA	6
6	YD	6,3
7	RY	6,3
8	AN	6,3
9	DA	6,6
10	AD	6,3
11	RS	5,3
12	FI	5,6
13	EJ	6,6
14	AP	6,3
15	LH	6
16	OY	6,3
17	KD	6,3
18	HA	6,6
19	DM	5,6
20	JA	5,3
21	FF	5,3
22	DS	6,6
23	H	6,3
24	NF	6
25	KJ	5,6
26	TK	6
27	MN	6
28	SA	6,3
29	FM	5,6
30	EK	6,3
31	HN	5,6
32	MR	5,3
$\Sigma=32$	Jumlah	193,1
	Rerata	6,03

Hasil rata-rata posttest pertama tersebut menunjukkan kemampuan siswa meningkat, meskipun peningkatan nilai tidak terlalu banyak. Dapat dikatakan bahwa siswa lebih berani dan percaya diri untuk mengembangkan bentuk dialog dengan menggunakan ungkapan-ungkapan mengacu pada materi ajar yang sudah dipelajari sebelumnya.

Untuk lebih memantapkan kemampuan berbicara dengan teknik *role play*, maka dilakukan posttest yang kedua agar dapat mengetahui dan mengevaluasi kemampuan dan hasil nilai siswa yang berjumlah 32 orang.

$$\text{jumlah skor} \frac{220}{\text{jumlah siswa } 32} = 6,8 \quad (\text{tabel 4})$$

Tabel 4. Hasil Nilai *Role Play* Posttest 2

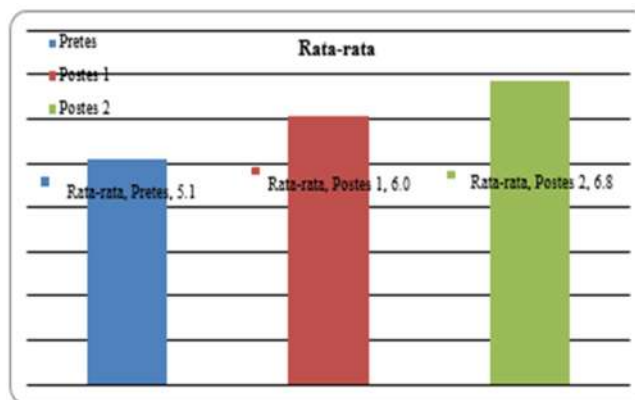
No.	Responden	Posttest 2
1	YC	7
2	FL	7,6
3	LA	7,3
4	AF	7
5	RA	7
6	YD	7,6
7	RY	7
8	AN	6,6
9	DA	7,6
10	AD	7
11	RS	6,3
12	FI	6,6
13	EJ	7,6
14	AP	7
15	LH	6
16	OY	6,3
17	KD	6,6
18	HA	5,6
19	DM	6
20	JA	7
21	FF	7,3
22	DS	7,3
23	H	7
24	NF	7
25	KJ	7,6
26	TK	7
27	MN	7,6
28	SA	6,3
29	FM	6,3
30	EK	6,3
31	HN	6,3
32	MR	6,3
$\Sigma=32$	Jumlah	220
	Rerata	6,8

Suasana kelas yang aktif dan kondusif selama mempraktekkan teknik *role play* tersebut (kalimat ini tidak bermakna). Hal tersebut disebabkan karena siswa diberi kebebasan untuk memilih tema yang dikuasai

untuk dikembangkan sendiri menjadi sebuah dialog sederhana sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan diperagakan secara berpasangan, sedangkan tugas pengajar sebagai pemantau dan ikut mengarahkan bila ada yang kesulitan.

Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Rata-rata peningkatan hasil belajar pretes dan postes dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata-rata

Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata postes lebih besar daripada rata-rata pretes. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, maka dilakukan analisis terhadap gain ternormalisasi hasil pretes dengan hasil postes 2. Rata-rata gain ternormalisasi didapat 0,36 yang berarti berada pada kriteria peningkatan sedang. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan berbicara, maka dilakukan uji perbedaan dua rata-rata. Sebelumnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui jenis uji yang cocok untuk digunakan. Dengan menggunakan SPSS dilakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov di dapat sebagai berikut:

Tabel 5. *Tests of Normality*

	Kolmogorov-Smirnova		Shapiro-Wilk		Sig.
	Statistic	df	Statistic	df	
<i>Pre Test</i>	.178	32	.882	32	.002
<i>Post Test</i>	.205	32	.921	32	.022

Dari tabel di atas didapat signifikan pretes sebesar 0,012 dan signifikan postes sebesar 0,001, sehingga keduanya dapat disimpulkan berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikan di bawah/kurang dari 0,05.

Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Uji perbedaan dua rata-rata dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan sample tunggal. Hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} > t_{tabel} \text{ maka } H_0 \text{ ditolak dan}$$

$$t_{hitung} < t_{tabel} \text{ maka } H_0 \text{ diterima.}$$

Berdasarkan hasil uji t menggunakan SPSS dengan teknik sampel tunggal didapat sebagai berikut:

Tabel 6. One-Sample Test

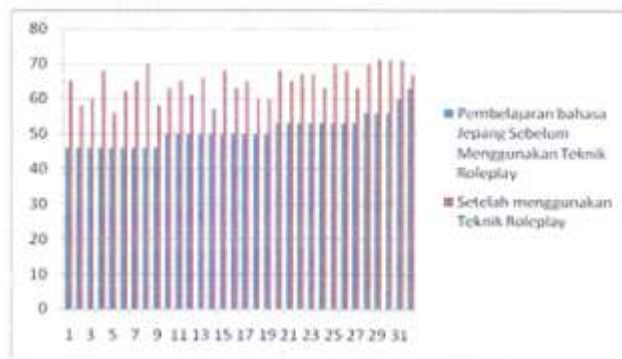
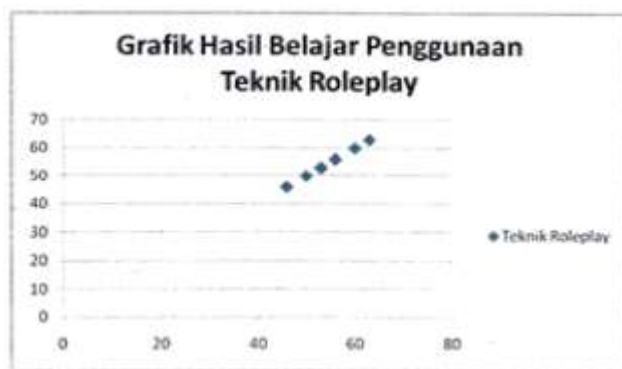
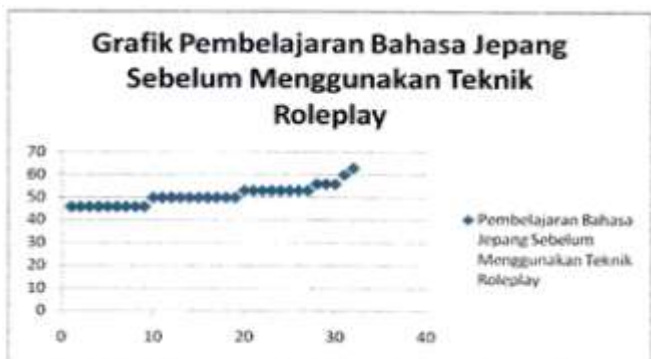
t	df	Sig. (2-tailed)	Test Value = 0 Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
VAR0000167.351	31	.000	5.09062	4.9365	5.2448
VAR0000269.865	31	.000	6.84375	6.6440	7.0435

Pada tabel di atas, didapat nilai signifikan $0 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan berbicara bahasa jepang (*kaiwa*) dengan teknik *role play*.

Interpretasi

Dilihat dari grafik pembelajaran bahasa Jepang sebelum menggunakan teknik *role play*, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa mencapai nilai 4,6-5,3, sedangkan setelah menggunakan teknik *role play* rata-rata mencapai 6,3-7,0. Pemahaman materi pembelajaran bahasa Jepang dapat dikuasai oleh siswa bila menggunakan teknik bermain peran yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa menjadi cukup kreatif, proaktif dan interaktif dalam memilih tema untuk membuat dialog *role play* sepasang berpasangan.

Teknik *role play* cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*kaiwa*) tingkat dasar dalam waktu satu semester saja baik semester ganjil ataupun semester genap.



Gambar 2. Grafik Hasil Pembelajaran Bahasa Jepang

PENUTUP

Kesimpulan

1. Teknik *role play* dapat memberi manfaat dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jepang yaitu siswa termotivasi untuk belajar berbicara bahasa Jepang, sehingga kemampuan siswa dalam berbicara tingkat dasar dapat dikembangkan.
2. Teknik *role play* yang diterapkan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang cukup efektif dan mampu mengembangkan kemampuan berbicara siswa sesuai.
3. Teknik *role play* bagi pembelajar bahasa dapat mengeluarkan ide untuk berani mengungkapkan dengan pola kalimat dan kosakata yang relatif dikuasai.
4. Dengan uji normalitas dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
5. Hasil analisis data statistik yaitu perhitungan koefisien korelasi diketahui bahwa hipotesis penelitian diterima yang berarti penggunaan teknik *role play* efektif dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.

Saran-saran

1. Setiap kemampuan para pembelajar bahasa Jepang pada umumnya berbeda. Ada yang daya tangkapnya cepat, ada pula yang lambat. Maka dari itu, sebaiknya para pengajar dapat lebih perlahan dan berhati-hati dalam menggunakan metode dan teknik untuk mengajar.
2. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya berbicara akan lebih baik jika menggunakan media seperti kaset atau video bahasa Jepang karena dengan begitu para pembelajar dapat mengetahui cara pelafalan yang benar dan dapat pula melihat ekspresi pembicara saat mengungkapkan sesuatu dalam bahasa Jepang.
3. Dalam proses pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jepang sebaiknya dalam satu kelas jumlah siswa jangan melebihi 20 orang, sehingga proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif. Karena jika jumlah siswa banyak, guru akan kesulitan untuk melatih dan mendeteksi kemampuan siswa.
4. Penulis berharap ada pihak lain yang melakukan penelitian berikutnya yang bisa lebih baik lagi dari penelitian ini dan lebih dimodifikasi lagi sesuai dengan kebutuhan di lapangan dan mengikuti perkembangan teknik pengajaran yang lebih modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksara, Neustuny. J.V.. *Nihongo Kyooiku to Nihongo Gakushuu*. Kuroshio Shuppan, Tokyo. 2002.
- AR Syamsudin & Damaianti, Vismaia. dan R&D. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Alfabeta. Bandung. 2006.
- Ahmad Dahidi dan Akane Michie. *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. (terjemahan dari Kimura Muneo 1988). IKIP Bandung dan The Japan Foundation. Bandung. 1994.
- Halliday, M.A.K. and Hasan, R. *Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social Semiotic Perspective*. , Oxford University-Press. London. 1989.
- Hashiuchi. *Discourse*. Kuroshio. Tokyo. 1999.
- Kimura, Muneo. *Kyoojuhoo Nyuumon*. Kokusai Kooryuu Kikin. Tokyo. 1988.
- Kobayashi, Mina. *Yoku Wakani Kyoojuhoo Nihongo Kyooiku Nooryoku Kentei*. 2001.
- Kuraesin, Uning. *Shikentai. Metode Pengajaran Katwa Dasar Melalui Pendekatan*. ALC .Tokyo: 2006.
- Kuroshio, Horiguchi. *Nihongo Kyooiku to Kaiwa Bunseki*. Tokyo. 1997.
- Maidar Arsjad dan Mukti VS. *Pembinaan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: IKIP. 1993
- Mardalis. Makalah Seminar Nasional. Bandung: UNIKOM. *Komunikatif. Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi. 1990.
- Muhammad Ali. *Guru daJatn Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru. Bandung. 1992.
- Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru. Bandung. 2000.
- Nawawi Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajah Mada University Press. Yogyakarta. 1993.
- Oemar Hamalik. *Pengajaran Unit Studi Kurikulum dan Metodologi*. Alumni Bandung. Bandung. 1982
- Reny. *Efektivitas Role play dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Karya Nusa. Jakarta. 2006.
- S.B. Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta. 1996.
- Shaftel. *Role playing for Social Values Decision Making in The..1967*.
- Singih Santoso. *Panduan Lengkap Menguasai SPSS 16*. Elex Media Komputindo. Jakarta. 2002.
- Subyakto. *Social Studies: Metodologi Pengajaran Bahasa*. Englewood, New Jersey: Prentive Hall Inc. Depdikbud Dirjen Dikti. Jakarta.1988.
- Sudjianto, Algensindo dan Dahidi, Ahmad, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta. 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*. . Kesaint Blanc. Jakarta. 2007.
- Suwarna Pringgawidagda. *Strategi Penguasaan Bahasa*. Adicita, University Press. Yogyakarta. 2002.
- Takamizawa. *Hajimete no Nihongo Kyooiku (Kihon Yoogo Jiten)*. Remaja Rosdakarya. Jakarta. 1997.
- Tarigan, Djago dan Henry Guntur Tangan. *Berbahasa. Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung. 1981.
- Tarigan, Djago. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung. 1986.
- Tarigan, Djago dan Henry Guntur Tangan. *Teknik Pengajaran Keterampilan*. Angkasa. Bandung. 1990.
- Wawan Danasasmita. *Metodologi Pengajaran Kaiwa untuk Tingkat Dasar*. Makalah Seminar Nasional. UNIKOM. Bandung. 2006.