

**THE ROLEPLAY METHODS IN IMPROVING THE ABILITY OF
SONKEIGO AND KENJOUGO
(Case Study on the 2017 Class Year Japanese Language Education
FKIP Riau University Student)**

Srie Indah Wellyawati¹, Mangatur Sinaga², Nana Rahayu³

e-mail : srieindah8@gmail.com, mangatur.sinaga83162@gmail.com, nana_lh12@yahoo.com

Number Phone: 085265231766

*Japanese Education Department
Faculty of Teacher's Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study describes and explains the application of the Roleplay method in learning sonkeigo and kenjougo in Japanese language education students at FKIP Riau University. The purpose of this study was to determine whether the Roleplay method was effective in improving sonkeigo and kenjougo learning in Japanese language education students of FKIP Riau University after using the Roleplay method. In this study the authors used a quasi-experimental research design characterized by a comparison class. Data collection was carried out using test techniques. The test results were processed using the Kolmogorov-Smirnova test in SPSS Version 16. The test results in the pretest and posttest of the experimental class had increased, in the pretest the average value of students was 78.7 while in the posttest 93.1. Thus, the Roleplay method is effective in improving the learning outcomes of Japanese Language Education FKIP Riau University students in 2017.*

Key Words: *Roleplay Method, Sonkeigo, Kenjougo*

**METODE ROLEPLAY DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PENGUNAAN *SONKEIGO* DAN *KENJOUGO*
(Studi Kasus Pada Mahasiswa Angkatan 2017 Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau)**

Srie Indah Wellyawati¹, Mangatur Sinaga², Nana Rahayu³

e-mail : srieindah8@gmail.com, mangatur.sinaga83162@gmail.com, nana_lh12@yahoo.com
Number Phone: 085265231766

Program Studi Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini mendeskripsikan dan menjelaskan tentang penerapan metode *Roleplay* dalam pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* pada mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah metode *Roleplay* efektif dalam meningkatkan pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* pada mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau setelah menggunakan metode *Roleplay*. Pada penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian quasi eksperimen ditandai dengan adanya kelas pembandingan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Hasil tes diolah menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov^a* pada *software SPSS Versi 16*. Hasil tes pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mengalami kenaikan, pada *pretest* rata-rata nilai mahasiswa 78.7 sedangkan pada *posttest* 93.1. Dengan demikian, metode *Roleplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau angkatan 2017.

Kata Kunci: Metode *Roleplay*, *Sonkeigo*, *Kenjougo*

PENDAHULUAN

Keigo adalah ragam bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan rasa hormat kepada lawan bicara atau orang yang sedang dibicarakan. *Keigo* secara umum digunakan saat berkomunikasi dengan orang yang lebih tinggi dari segi usia maupun kedudukan. Selain untuk menghormati, hal menarik dari *keigo* adalah digunakan sebagai ragam untuk merendahkan diri. Bentuk merendahkan diri melalui perilaku berbahasa ini tidak berarti membuat seseorang rendah dihadapan lawan bicara, namun justru lawan bicara akan memandang orang tersebut sebagai orang yang sopan dan beretika.

Tidak akan mudah bagi mahasiswa untuk dapat menguasai *keigo* dengan baik, karena jika dibandingkan dengan bahasa Jepang, dalam bahasa Indonesia tidak ada ragam bahasa khusus untuk bahasa hormat atau tingkat tutur, hanya saja ada pedoman dalam berkomunikasi dengan menunjukkan bahasa, ragam bahasa atau gaya bahasa apa yang harus digunakan ketika berbicara dengan orang tertentu. Ungkapan kebahasaan yang serupa dengan *keigo* umumnya tidak tampak dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu tidak sedikit pembelajar bahasa Jepang yang berbahasa ibu bahasa Indonesia merasa sulit ketika mempelajari, memahami atau menggunakan *keigo*. Namun sesulit apapun, intensitas penggunaan *keigo* dalam dunia kerja sangatlah tinggi.

Berdasarkan angket yang telah disebar oleh peneliti pada mahasiswa angkatan 2014 dan 2015 pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, sebanyak 48% mahasiswa memilih *sonkeigo* sebagai materi yang sulit untuk dipelajari, 42 % memilih *kenjougo*, dan 10% lagi memilih *teineigo*. Rata-rata alasan mereka adalah karena ketiga bentuk *keigo* ini jarang digunakan dan bentuk perubahannya banyak dan sulit diingat.

Sehubungan dengan itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang salah satu metode pembelajaran dikelas yang disebut dengan metode bermain peran (*roleplay*). *Roleplay* merupakan metode yang dilakukan guru dengan memfokuskan pada kegiatan berdialog pendek sesuai dengan kartu peran atau dialog yang telah dibuat oleh mahasiswa. Kobayashi mengungkapkan bahwa *roleplay* adalah kegiatan berdialog yang mengikuti suatu latar dan peran. *Roleplay* adalah suggestopedia yang mendukung teori suggestologi, yaitu kegiatan kelas yang digunakan untuk mempermudah kegiatan belajar, membebaskan ekspresi (kejiwaan) siswa dengan menentukan peran dan latar (Restoeningroem, 2014:25). Restoeningroem juga mengatakan bahwa teknik *roleplay* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*kaiwa*).

Alasan metode ini mampu meningkatkan prestasi belajar bahasa Jepang karena metode ini memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Metode ini juga dapat melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk mengembangkan kemampuan komunikasi yang mereka punya. Juga biasanya *sonkeigo* dan *kenjougo* digunakan pada situasi formal seperti di sekolah, universitas, kantor dan lain-lain, maka dari itu metode *roleplay* bisa membantu mahasiswa dalam pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* dengan menyediakan situasi dan peran bagi mahasiswa.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian maka peneliti tertarik mengajukan penelitian dengan judul “Keefektifan Metode *Roleplay* dalam Meningkatkan Kemampuan penggunaan *Sonkeigo* dan *Kenjougo* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Angkatan 2017) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *two groups pretest-posttest control group design*. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Data diperoleh melalui prosedur berikut :

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan *post-test*

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada mahasiswa angkatan 2017 pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dengan sampel penelitian sebanyak 20 orang yaitu 10 orang dari kelas A (kelas control) dan kelas B (kelas eksperimen). Penelitian pada kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan sedangkan pada kelas kontrol dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama mahasiswa terlebih dahulu diberikan *pretest*. Pada pertemuan kedua hingga pertemuan keempat mahasiswa diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian pada pertemuan kelima mahasiswa diberikan *posttest*.

Populasi dan Sampel

Sampel menurut sugiyono (2014:81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2017 pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang telah diselesaikan melalui *pretest*. Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel yang dilakukan dengan teknik *random sampling*.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pada prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan (*Pre-test*)
 - a. *Pre-test* pada Kelas Eksperimen
Pada tahap ini peneliti memberikan tes kepada mahasiswa kelas eksperimen untuk menguji kemampuan awal mahasiswa tentang pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* sebelum dilakukan *treatment*. *Pre-test* pada kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Senin, 16 September 2019 pukul 10:00-10:30. Soal *pre-test* berjumlah 15 soal yang diambil dari buku *Minna no Nihongo II* dan mahasiswa diberikan waktu mengerjakan soal selama 30 menit.
 - b. *Pre-test* pada Kelas Kontrol
Pada tahap ini peneliti memberikan tes kepada mahasiswa kelas kontrol untuk menguji kemampuan awal mahasiswa tentang pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* sebelum dilakukan *treatment*. *Pre-test* pada kelas kontrol

dilaksanakan pada hari Senin, 7 Oktober 2019 pukul 15:10-15:40. Soal *pre-test* berjumlah 15 soal yang diambil dari buku *Minna no Nihongo II* dan mahasiswa diberikan waktu mengerjakan soal selama 30 menit.

2. Tahap Pelaksanaan

Selama pelaksanaan berlangsung, peneliti memberikan *treatment* kepada mahasiswa kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Roleplay* yang terdiri dari 5 pertemuan sesuai dengan RPP. Sedangkan untuk kelas kontrol tidak menggunakan metode *Roleplay* yang terdiri dari 4 pertemuan sesuai dengan RPP.

a. Pertemuan Pertama Pada Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Senin, 14 Oktober 2019 pukul 10:00-10:45. Pada pertemuan pertama mahasiswa melakukan *review* tentang pelajaran pada buku *Minna no Nihongo II* bab 49 serta menerapkan metode *roleplay* kedalam percakapan singkat diakhir pelaksanaan *review*. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan awal yaitu, peneliti memberi salam, menanyakan kabar dalam bahasa Jepang dan mengabsensi mahasiswa. Dilanjutkan dengan menunjukkan video percakapan, kemudian mahasiswa diminta untuk menyebutkan apa saja bentuk *sonkeigo* yang ada dalam percakapan tersebut. Lalu mahasiswa diminta untuk membaca teks *kaiwa* yang digunakan pada video tadi. Kemudian peneliti memberikan contoh penggunaan *sonkeigo* kepada mahasiswa. Selanjutnya peneliti meminta mahasiswa membuat teks percakapan sederhana seperti contoh yang diberikan peneliti dan secara random menunjuk mahasiswa untuk meroleplaykannya didepan kelas.

Setelah *roleplay* selesai dilakukan, peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kuis.

b. Pertemuan Pertama Pada Kelas Kontrol

Pertemuan pertama pada kelas kontrol dilaksanakan pada Senin, 14 Oktober 2019 pukul 15:15-16:00. Pada pertemuan pertama mahasiswa hanya melakukan *review* tentang pelajaran pada buku *Minna no Nihongo II* bab 49. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan awal yaitu, peneliti memberi salam, menanyakan kabar dalam bahasa Jepang dan mengabsensi mahasiswa. Dilanjutkan dengan menunjukkan video percakapan, kemudian mahasiswa diminta untuk menyebutkan apa saja bentuk *sonkeigo* yang ada dalam percakapan tersebut. Lalu mahasiswa diminta untuk membaca teks *kaiwa* yang digunakan pada video tadi. Kemudian peneliti memberikan contoh penggunaan *sonkeigo* kepada mahasiswa. Setelah *review* selesai dilakukan, peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kuis.

- c. **Pertemuan Kedua Pada Kelas Eksperimen**
Pertemuan kedua pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Selasa, 15 Oktober 2019 pukul 15:15-16:00. Pada pertemuan kedua mahasiswa hanya melakukan *review* tentang pelajaran pada buku *Minna no Nihongo II* bab 50 serta menerapkan metode *roleplay* kedalam percakapan singkat diakhir pelaksanaan *review*. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti.
Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai dengan kegiatan awal yaitu, peneliti memberi salam, menanyakan kabar dalam bahasa Jepang dan mengabsensi mahasiswa. Dilanjutkan dengan menunjukkan video percakapan, kemudian mahasiswa diminta untuk menyebutkan apa saja bentuk *sonkeigo* dan *kenjougo* yang ada dalam percakapan tersebut. Lalu mahasiswa diminta untuk membaca teks *kaiwa* yang digunakan pada video tadi. Kemudian peneliti memberikan contoh penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* kepada mahasiswa. Selanjutnya peneliti meminta mahasiswa membuat teks percakapan sederhana seperti contoh yang diberikan peneliti dan secara random menunjuk mahasiswa untuk meroleplaykannya didepan kelas.
Setelah *roleplay* selesai dilakukan, peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kuis.
- d. **Pertemuan Kedua Pada Kelas Kontrol**
Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu, 16 Oktober 2019 pukul 11:00-11:45. Pada pertemuan kedua mahasiswa hanya melakukan *review* tentang pelajaran pada buku *Minna no Nihongo II* bab 50. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti.
Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai dengan kegiatan awal yaitu, peneliti memberi salam, menanyakan kabar dalam bahasa Jepang dan mengabsensi mahasiswa. Dilanjutkan dengan menunjukkan video percakapan, kemudian mahasiswa diminta untuk menyebutkan apa saja bentuk *sonkeigo* dan *kenjougo* yang ada dalam percakapan tersebut. Lalu mahasiswa diminta untuk membaca teks *kaiwa* yang digunakan pada video tadi. Kemudian peneliti memberikan contoh penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* kepada mahasiswa. Setelah *review* selesai dilakukan, peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kuis.
- e. **Pertemuan Ketiga Pada Kelas Eksperimen**
Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Rabu, 16 Oktober 2019 pukul 10:00-11:00. Pada pertemuan ketiga mahasiswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *roleplay*. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti.
Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga dimulai dengan kegiatan awal yaitu, peneliti memberi salam, menanyakan kabar dalam bahasa Jepang dan mengabsensi mahasiswa. Lalu mahasiswa mereview kembali pelajaran yang telah dipelajari. Kemudian peneliti memberikan contoh

penggunaannya kepada mahasiswa. Kemudian peneliti membagi mahasiswa kedalam kelompok, masing-masing terdiri dari 2 orang. Penentuan kelompok dilakukan dengan cara pengambilan undian. Setelah penentuan kelompok, perwakilan kelompok mengambil undian lagi untuk menentukan situasi percakapan yang akan diroleplaykan. Setelah itu setiap kelompok membuat poin-poin percakapan yang akan diroleplaykan, kemudian meroleplaykannya di depan kelas.

Setelah *roleplay* selesai dilakukan, peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kuis.

3. Kegiatan Akhir (*Post-test*)

a. *Post-test* Pada Kelas Eksperimen

Post-test pada kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, 17 Oktober 2019 pukul 15:10-15:55. *Post-test* diberikan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran mahasiswa tentang materi *sonkeigo* dan *kenjougo*. Soal post test sebanyak 23 butir soal yang diambil dari buku *Minna no Nihongo II* dan mahasiswa diberikan waktu 45 menit untuk mengerjakan soal.

b. *Post-test* Kelas Kontrol

Post-test pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari Jumat, 18 Oktober 2019 pukul 15:10-15:55. *Post-test* diberikan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran mahasiswa tentang materi *sonkeigo* dan *kenjougo*. Soal post test sebanyak 23 butir soal yang diambil dari buku *Minna no Nihongo II* dan mahasiswa diberikan waktu 45 menit untuk mengerjakan soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perlakuan Tiga Pertemuan

Dalam penelitian ini, mahasiswa kelas eksperimen diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan metode *Roleplay*, sedangkan mahasiswa kelas kontrol hanya diberikan dua kali pertemuan tanpa menggunakan metode *Roleplay*. Pada pertemuan satu dan dua, mahasiswa melakukan *review* terhadap pelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* yang terdapat pada buku *Minna no Nihongo II* bab 49 dan 50. Pada pertemuan satu dan dua, mahasiswa kelas eksperimen melakukan *roleplay* singkat diakhir pembelajaran sedangkan mahasiswa kelas kontrol tidak. Pada pertemuan ketiga mahasiswa kelas eksperimen melakukan *roleplay* dengan situasi (*bamen*) yang telah disediakan oleh peneliti, sedangkan pada pertemuan ketiga kelas kontrol tidak diberlakukan pertemuan ketiga. Sebelum memulai pelajaran, peneliti terlebih dahulu mengabsensi peserta didik dan memberi salam, lalu menjelaskan target pembelajaran kepada mahasiswa. Selanjutnya peneliti menunjukkan video *roleplay* kepada mahasiswa dan setelah video diputar, peneliti menanyakan kepada mahasiswa bentuk perubahan *sonkeigo* atau *kenjougo* apa saja yang terdapat dalam video tersebut tanpa memperbolehkan mahasiswa melihat buku teks. Setelah itu mahasiswa diminta membaca teks *kaiwa* pada video *roleplay* yang diputar oleh peneliti. Karena

sebelumnya mahasiswa sudah mempelajari perubahan bentuk *sonkeigo* dan *kenjougo* ini, peneliti memberi beberapa contoh penggunaannya kepada mahasiswa. Selanjutnya peneliti meminta mahasiswa membuat teks percakapan sederhana bersama teman sebelahnya, masing-masing kelompok membuat satu teks percakapan sederhana dan antara satu kelompok dan kelompok lain tidak boleh sama. Mahasiswa yang telah selesai membuat teks percakapan sederhana dipersilahkan melakukan *roleplay* didepan kelas dan disaksikan oleh kelompok lainnya. Pada pertemuan ketiga untuk kelas eksperimen, seperti biasa peneliti memberi salam dan mengabsen mahasiswa, lalu menjelaskan target dari pembeajaran hari ini kepada mahasiswa. Setelah itu peneliti mereview pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan satu dan dua. Kemudian peneliti memberikan contoh penggunaannya kepada mahasiswa. Setelah itu peneliti membagi mahasiswa kedalam kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari dua orang. Mahasiswa diminta kedepan untuk mengambil undian nomor kelompok. Setelah menentukan kelompok, perwakilan dari kelompok diminta kedepan untuk mengambil undian *bamen* (situasi) yang akan mereka roleplaykan. Setelah itu, peneliti memberikan kartu *bamen* (situasi) kepada setiap kelompok dan menginstruksikan kepada setiap kelompok bahwa mereka hanya boleh membuat poin-poin percakapan yang akan dilakukan dan tidak boleh membuat full teks percakapan yang akan dilakukan. Serta minimal da 4 bnetuk *sonkeigo* atau *kenjougo* yang terdapat dalam percakapan. Setelah mahasiswa selesai membuat poin-poin yang akan diroleplaykan dan menghafalkannya, mahasiswa melakukan *roleplay* didepan dan disaksikan oleh kelompok lain. Setiap *roleplay* selesai dilakukan oleh satu kelompok, peneliti akan mennanyakan bentuk *sonkeigo* atau *kenjougo* apa saja yang tderdapat dalam *roleplay* tersebut. Setelah semua kelompok meakukan *roleplay*, peneliti melakukan *review* sedikit dan menutup pertemuan

Penerapan Metode *Roleplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* pada mahasiswa angkatan 2017 (studi kasus pada mahasiswa angkatan 2017 program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau) dinilai cukup baik dilihat dari rata-rata nilai mahsiswa kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dari *pre-test* hingga *post-test*. Pada *pre-test* rata-rata nilai mahasiswa adalah 78.7, dan pada *post-test* naik menjadi 93.1.

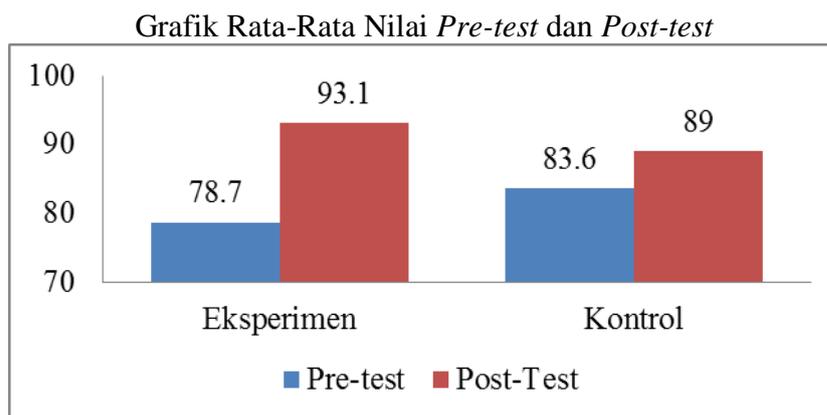
Hasil Pengolahan Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Sebelum dilakukan perlakuan terhadap pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* pada mahasiswa angkatan 2017 program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *Roleplay*. Soal *pretest* berjumlah 15 soal. Setelah mahasiswa diberikan pretest, peneliti melakukan treatment sebanyak tiga kali pada kelas eksperimen dan dua kali pada kelas kontrol. Setelah melakukan treatment sebanyak tiga kali pada kelas eksperimen dan dua kali pada kelas kontrol, penulis memberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* pada mahasiswa angkatan 2017. Soal pada *posttest* berjumlah 23 butir soal.

Setelah dilakukan pengolahan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, terlihat perbedaan nilai rata-rata yang cukup baik, dimana terjadi kenaikan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 14.4 dan 5.4 pada kelas kontrol.

Dapat diketahui bahwa t_{hitung} didapat sebesar 2.860 dan t_{tabel} didapat sebesar 2.262 dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,019, yaitu nilai *Sig. (2-tailed)* $0,019 < 0,05$, yang berarti bahwa H_a diterima, yaitu metode *Roleplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* (studi kasus pada mahasiswa angkatan 2017 program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau).

Penerapan metode *Roleplay* dalam pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* mahasiswa angkatan 2017 program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dinilai cukup baik, dilihat dari nilai rata-rata *posttest* mahasiswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest*. Untuk melihat perbedaan hasil yang signifikan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa akan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Pada grafik di atas menunjukkan kenaikan hasil nilai rata-rata pada mahasiswa saat *posttest*. Terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 14.4 pada kelas eksperimen yang ditunjukkan melalui rata-rata nilai *pretest* sebesar 78.7 kemudian naik menjadi 93.1. Dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} didapat sebesar 2.860 dan t_{tabel} didapat sebesar 2.262 dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,019, yaitu nilai *Sig. (2-tailed)* $0,019 < 0,05$, yang berarti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak yaitu metode *Roleplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* (studi kasus pada mahasiswa angkatan 2017 program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan analisis data disimpulkan bahwa metode *Roleplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* (studi kasus pada mahasiswa angkatan 2017 program studi pendidikan bahasa Jepang FKIP Universitas Riau). Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 14.4 dengan tiga kali perlakuan.

Peningkatan yang terjadi dari *pre-test* ke kuis 1 pada kelas eksperimen meningkat sebesar 4,3 yaitu dari 78,7 menjadi 83. Dari kuis 1 ke kuis 2 peningkatan yang terjadi

adalah sebesar 5,1 yaitu dari 83 menjadi 88,1. Dan dari kuis 2 ke *post-test* mengalami peningkatan sebesar 5 yaitu dari 88,1 menjadi 93,1. Dan untuk peningkatan dari hasil *pre-test* ke hasil *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 14,4.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai rekomendasi, yaitu:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi yang akan melakukan penelitian serupa atau melakukan perbaikan maupun pencegahan terjadinya kesalahan penggunaan keigo (*sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo*) pada pembelajar bahasa Jepang.
2. Metode Roleplay dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran *sonkeigo* dan *kenjougo* dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena Metode Roleplay ini melatih daya ingat mahasiswa dengan mengembangkan imajinasi mahasiswa dengan hal-hal yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengingat, menghafal, serta melatih keterampilan berbicara mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fenny Febrianty, Pitri Haryanti, Soni Mulyawan Setiana. 2015. *Keigo Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam Penggunaan (Studi Kasus terhadap Mahasiswa Program Studi/ Jurusan Sastra/ Bahasa Jepang di Kota Bandung)*. Program Studi Sastra Jepang fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Restoeningroem. 2014. *Teknik Role Play Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang (Kaiwa)*. FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Jakarta.
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Witri Meisa. 2014. *Analisis Kesalahan Penggunaan Keigo pada Pembelajar Bahasa Jepang (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Tingkat III Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2012/2013)*. Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.