

BAB III

METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara atau sistem yang dilakukan untuk memperoleh data dari penelitian yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Sugiyono (2015:3) dalam bukunya mengatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Selain itu, menurut Sutedi (2011:53) mengatakan bahwa metode penelitian adalah prosedur langkah kerja yang bersifat sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan pengambilan kesimpulan.

Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa pemilihan metode penelitian merupakan hal penting yang harus dilakukan oleh peneliti saat melakukan penelitian. Metode penelitian juga akan menentukan bagaimana cara peneliti memperoleh data, mengolah data, serta menyimpulkan data yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian terbagi menjadi beberapa bagian. Menurut Sugiyono (2015:9) mengatakan bahwa metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu metode penelitian kuantitatif, metode penelitian kualitatif, dan metode penelitian kombinasi (*mixed methods*).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015:13-14). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah sekumpulan teknik yang digunakan untuk menentukan, melukiskan, atau memerikan fenomena yang terjadi secara alamiah tanpa manipulasi/penyalahgunaan eksperimental (Tarigan, 1993:103).

Menurut Sudaryono (2013:9) penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Jadi pada penelitian deskriptif peneliti tidak memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian, semua kegiatan bersifat natural atau apa adanya. Pada penelitian ini yang diteliti adalah mengenai penerapan *role play* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam mata kuliah *shochuukyū kaiwa*. Peneliti bertindak sebagai observer non partisipan dimana peneliti akan mengamati aktivitas pengajar dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dilaksanakan langsung oleh dosen pengampu mata kuliah *shochuukyū kaiwa*

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian kali ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019. Pada penelitian ini sampel yang digunakan

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:119) dalam bukunya mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa semester III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015:120). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019 kelas A dan kelas B.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian (Sugiyono, 2015:308). Pada penelitian ini teknik pengumpulan yang digunakan adalah yaitu, observasi, wawancara dan angket.

1. Observasi

Creswell (2015:422) menyatakan bahwa, observasi adalah proses pengumpulan informasi *open-ended* (terbuka) tangan pertama dengan mengobservasi/mengamati orang dan tempat di suatu lokasi penelitian. Selain itu menurut Nasution dalam Sugiyono (2015:309) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

Sugiyono (2015:310-312) menyatakan bahwa, observasi memiliki berbagai jenis, yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur dan tersamar, dan observasi tak terstruktur. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis observasi partisipatif pasif. Observasi ini dilakukan dimana peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Peneliti datang sebagai observer dimana objek yang diteliti merupakan bagaimana penerapan *role play* digunakan dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*.

2. Wawancara

Esterberg dalam Sugiyono (2015:316) mendefinisikan wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk membuktikan

permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2015:316).

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada pengajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam bagaimana penerapan *role play* digunakan dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*.

3. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono dalam Sugiyono, 2015:193). Angket berisi tentang pertanyaan tertulis yang disusun untuk memperoleh informasi dari responden yang nantinya akan diolah kembali oleh peneliti untuk disimpulkan dalam penelitian. Pada penelitian ini, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup.

D. Instrumen Penelitian

Saat melakukan penelitian, peneliti membutuhkan suatu alat ukur untuk mendapatkan data penelitian. Alat ukur ini biasa disebut instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2015:148). Instrumen penelitian terbagi menjadi dua bagian, yaitu tes dan non-tes. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga instrumen non-tes yaitu, observasi, wawancara, dan angket.

1. Observasi

Data penelitian bisa juga diperoleh melalui pengamatan (observasi) baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Observasi langsung dilakukan oleh peneliti dengan cara langsung terjun ke lapangan, misalnya

untuk mengamati bagaimana situasi kegiatan belajar mengajar di suatu sekolah. Observasi tidak langsung dilakukan dengan menggunakan alat, seperti dalam mengamati kegiatan belajar mengajar tidak langsung terjun ke kelas, melainkan melalui hasil rekaman video dan sebagainya (Sutedi, 2011:172).

Penelitian kali ini menggunakan observasi langsung. Observasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan *role play* digunakan dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*. Hasil data yang diperoleh berupa catatan kegiatan observasi penerapan *role play* digunakan dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Lembar Observasi Penerapan *Role Play*

Alur Pembelajaran		Ada	Tidak	Keterangan
Pembuka	Penjelasan materi hari ini			
	Penjelasan tujuan pembelajaran hari ini			
	Review pembelajaran sebelumnya			
Isi	Pengkondisian kelas atau setting kelas			
	Persiapan dan diskusi			
	Pelaksanaan atau praktek			
	Pemberian motivasi			
	Intervensi didalam kelas			
Penutup	Sesi tanya jawab			
	Feedback			

2. Wawancara

Data penelitian bisa juga dikumpulkan melalui teknik wawancara, jika data yang diperlukannya bersumber dari manusia (Sutedi, 2011:170). Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan kepada pengajar atau dosen pengampu sebagai responden. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam bagaimana penerapan *role play* digunakan dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*. Wawancara dilakukan setelah pelaksanaan observasi selesai dilakukan. Jumlah pertanyaan wawancara pada penelitian ini berjumlah delapan pertanyaan. Berikut kisi-kisi wawancara yang digunakan kepada responden.

Tabel 3.2

Kisi-kisi Wawancara mengenai Penerapan Metode *Role play*

No	Aspek	Deskripsi	Nomor Pertanyaan
1	Manfaat penggunaan metode <i>role play</i>	Pelajar memahami materi yang diberikan saat kegiatan belajar mengajar	1
		Tercapainya tujuan pembelajaran saat penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyū kaiwa</i>	8
		Suasana kelas dan keaktifan mahasiswa saat penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyū kaiwa</i>	7
2	Persepsi pengajar	Alasan penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyū kaiwa</i>	2
		Kesulitan saat penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyū kaiwa</i>	5

		Dampak positif dan negatif penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyu kaiwa</i>	6
		Keefektifan penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyu kaiwa</i>	3
3	Alur pembelajaran	Alur penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyu kaiwa</i>	4

3. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (Sutedi, 2011:164). Angket berisi tentang pertanyaan tertulis yang disusun untuk memperoleh informasi dari responden yang nantinya akan diolah kembali oleh peneliti untuk disimpulkan dalam penelitian. Pada penelitian ini, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket ini diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa mengenai penerapan *role play* digunakan dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*. Angket ini berjumlah 10 butir pernyataan yang diberikan setelah observasi selesai dilaksanakan. Berikut kisi-kisi angket yang digunakan pada responden.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket Respon Mahasiswa Terhadap Penerapan *Role Play*

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	
			Positif	Negatif
1	Persepsi pembelajar terhadap pembelajaran menggunakan metode <i>role play</i> .	a. Persepsi pembelajar terhadap metode <i>role play</i>	1,3,9	-
		b. Manfaat metode <i>role play</i> yang dirasakan oleh pembelajar	2,4,5,6	-

		c. Aktivitas pembelajar dalam kegiatan pembelajaran	7,8	10
--	--	---	-----	----

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2015:333).

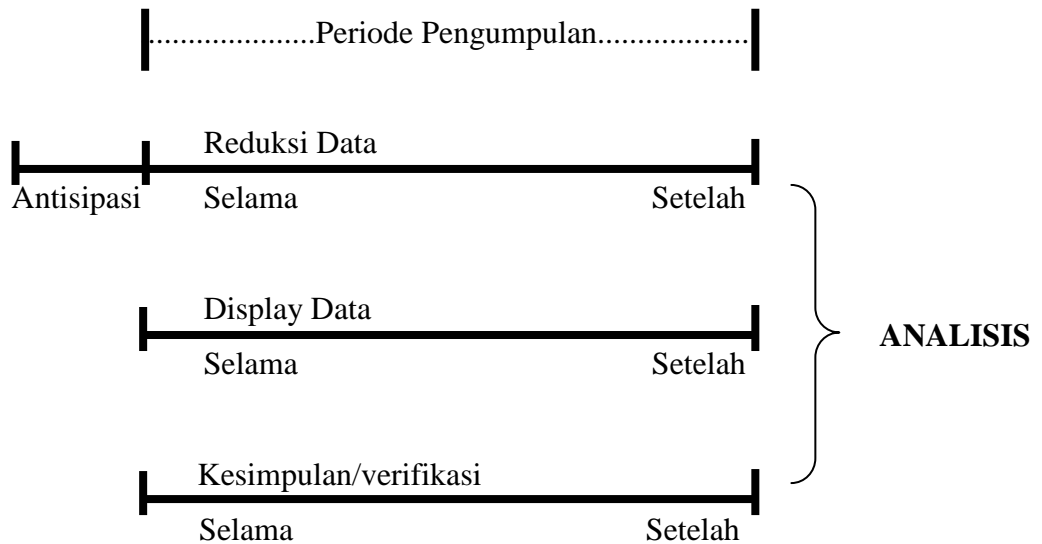
Pendapat lain dikemukakan oleh Bogdan dalam Sugiyono (2015:332) menyatakan bahwa, analisis data proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Ada berbagai macam teknik analisis data yang bisa digunakan pada penelitian kualitatif. Salah satunya teknik analisis data dengan pendekatan model Miles and Huberman. Penelitian ini menggunakan teknik tersebut.

Miles and Huberman dalam Sugiyono (2015:334) menyatakan bahwa, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

Langkah-langkah analisis menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2015:335) ditunjukkan pada gambar di bawah ini:

Gambar 3.1
Komponen dalam analisis data



1. Reduksi Data

Setelah memperoleh data lapangan yang jumlahnya banyak, tahap pertama yang dilakukan adalah mereduksi data atau merangkum atau dipilih hal-hal yang penting saja. Pada penelitian ini data yang direduksi adalah data observasi.

2. Penyajian Data

Data yang sudah direduksi, tahap selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif data bisa disajikan dalam berbagai bentuk, seperti uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan lain sebagainya (Sugiyono, 2015:339). Penelitian ini data observasi disajikan dalam bentuk uraian atau narasi. Sedangkan untuk data angket sebelum data disajikan akan diolah terlebih dahulu dengan cara sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase

f : Jumlah Jawaban

n : Jumlah responden

Sugihartono dalam Agnes (2000:38) menyatakan bahwa penafsiran data angket dalam presentasi diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.4

Penafsiran Data Angket

Interval Presentase	Keterangan
0,00%	Tidak seorangpun
01,00% - 05,00%	Hampir tidak ada
06,00% - 25,00%	Sebagian kecil
26,00% - 49,00%	Hampir setengah
50,00%	Setengah
51,00% - 75,00%	Lebih dari setengah
76,00% - 95,00%	Sebagian besar
96,00% - 99,00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Kemudian setelah didapat data angket yang sudah diolah, hasil data angket disajikan dalam bentuk *chart* atau diagram.

3. Kesimpulan/verifikasi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam teknik analisis data. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono, 2015:343).

F. Analisis Data dan Hasil Penelitian

Analisis data dan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan *role play* dalam mata kuliah *shochuukyū kaiwa* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019. Observasi dilakukan sebanyak dua kali dengan penjabaran sebagai berikut:

a. Observasi Pertama

Observasi pertama berlangsung pada hari Kamis, 1 November 2018 pada pukul 09.00-10.30 WIB berlokasi di ruang E6 402 gedung E Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Kelas yang diobservasi adalah kelas B semester III tahun ajaran 2018/2019 dengan dosen pengampu Yuriko Ando, M A.

Pada awal kegiatan belajar mengajar atau pembuka, dosen pengampu mengawali dengan mengulang kembali materi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pertemuan sebelumnya membahas mengenai 場面 (situasi) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan situasi. Kemudian dosen pengampu menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari pada hari tersebut yaitu mengenai 相槌 (respon atau tanggapan saat orang berbicara) dan pola kalimat ~さそいます (ajakan).

Pada kegiatan inti, setelah dosen pengampu menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari, dosen pengampu memberikan kartu *role play* di papan tulis. Kartu *role play* yang harus diperankan oleh mahasiswa hari tersebut berjumlah tiga kartu. Kartu pertama berisi mengenai ajakan atau undangan kepada teman. Kartu kedua berisi tentang menerima ajakan atau undangan dari

temana. Dan kartu terakhir berisi mengenai menolak ajakan atau undangan dari teman. Setelah itu dosen mulai membagi mahasiswa menjadi sembilan kelompok yang terdiri dari dua kelompok berisi dua orang mahasiswa dan tujuh kelompok lainnya berisi tiga orang mahasiswa. Setelah pembagian kelompok, dosen pengampu memberikan waktu selama kurang lebih 15 menit untuk mendiskusikan dan berlatih percakapan sesuai tema yang sudah diberikan. Selama kegiatan diskusi berlangsung dosen tetap memantau mahasiswa dan mengampiri mahasiswa untuk mengetahui apakah ada kesulitan serta memberikan saran. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, masing-masing kelompok menampilkan atau memerankan apa yang sudah didiskusikan sebelumnya. Setiap akhir dari masing-masing penampilan kelompok, dosen langsung memberikan penilaian dan *feedback*. Setelah semua kelompok tampil, dosen menunjuk dua orang mahasiswa secara acak untuk melakukan *role play* secara spontan atau tanpa naskah dengan tema permintaan. Selama kegiatan inti pembelajaran berlangsung dosen selalu memberikan pujian dan motivasi kepada mahasiswa untuk selalu berusaha dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Pada kegiatan penutup, dosen memberikan penilaian dan *feedback* secara keseluruhan mengenai penampilan yang sudah dilakukan oleh semua mahasiswa. Selain itu juga dosen memberikan pujian dan motivasi secara umum kepada semua mahasiswa. Setelah dosen menyimpulkan hasil penampilan *role play* yang sudah dilakukan, dosen mengakhiri perkuliahan dan mengucapkan salam.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, kegiatan belajar mengajar *shochuukyū kaiwa* dengan menggunakan *role play* yang berlangsung di kelas B berjalan dengan baik. Pengajar menerapkan *role play* dengan baik. Meskipun pada awal kegiatan belajar

mengajar ada beberapa mahasiswa yang terlihat sedikit bingung dengan materi yang disampaikan. Namun dosen pengampu terus menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mengambil contoh dari kehidupan sehari-hari secara langsung dan juga dengan melibatkan mahasiswa secara langsung, perlahan-lahan mahasiswa mulai bisa memahami materi tersebut.

Suasana kelas pun terlihat hidup. Dan mahasiswa mulai terlihat aktif menanggapi dan mengikuti saat pelajaran berlangsung. Pengajar selalu mengajak mahasiswa untuk aktif saat kegiatan berlangsung. Tetapi pada saat penampilan banyak mahasiswa yang terlihat malu-malu saat tampil di depan. Beberapa mahasiswa terlihat ragu dan takut saat akan berbicara dalam bahasa Jepang. Terlihat beberapa mahasiswa masih kurang menguasai kosa kata dalam bahasa Jepang, sehingga saat pengajar menunjuk secara acak untuk melakukan *role play* di depan beberapa mahasiswa tersebut hanya bisa menanggapi seadanya atau bertanya kepada lawan bicara dengan menggunakan bahasa Indonesia.

b. Observasi Kedua

Observasi kedua berlangsung pada hari Kamis, 1 November 2018 pada pukul 10.40-12.00 WIB berlokasi di ruang E6 402 gedung E Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Kelas yang diobservasi adalah kelas A semester III tahun ajaran 2018/2019 dengan dosen pengampu Yuriko Ando, M A.

Pada awal kegiatan belajar mengajar atau pembuka, dosen pengampu mengawali dengan mengulang kembali materi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pertemuan sebelumnya membahas mengenai 場面 (situasi) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan situasi. Kemudian dosen pengampu menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari pada hari

tersebut yaitu mengenai 相槌 (respon atau tanggapan saat orang berbicara) dan pola kalimat ~さそいます (ajakan).

Pada kegiatan inti, setelah dosen pengampu menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari, dosen pengampu memberikan kartu *role play* di papan tulis. Kartu *role play* yang harus diperankan oleh mahasiswa hari tersebut berjumlah tiga kartu. Kartu pertama berisi mengenai ajakan atau undangan kepada teman. Kartu kedua berisi tentang menerima ajakan atau undangan dari temana. Dan kartu terkahir berisi mengenai menolak ajakan atau undangan dari teman. Setelah itu dosen mulai membagi mahasiswa menjadi sembilan kelompok yang terdiri dari dua orang mahasiswa. Setelah pembagian kelompok, dosen pengampu memberikan waktu selama kurang lebih 15 menit untuk mendiskusikan dan berlatih percakapan sesuai tema yang sudah diberikan. Selama kegiatan diskusi berlangsung dosen tetap memantau mahasiswa dan mengampiri mahasiswa untuk mengetahui apakah ada kesulitan serta memberikan saran. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, masing-masing kelompok menampilkan atau memerankan apa yang sudah didiskusikan sebelumnya. Setiap akhir dari masing-masing penampilan kelompok, dosen langsung memberikan penilaian dan *feedback*. Setelah semua kelompok tampil, dosen menunjuk dua orang mahasiswa secara acak untuk melakukan *role play* secara spontan atau tanpa naskah dengan tema permintaan. Selama kegiatan inti pembelajaran berlangsung dosen selalu memberikan pujian dan motivasi kepada mahasiswa untuk selalu berusaha dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

Pada kegiatan penutup, dosen memberikan penilaian dan *feedback* secara keseluruhan mengenai penampilan yang sudah dilakukan oleh semua mahasiswa. Selain itu juga dosen memberikan pujian dan motivasi secara umum kepada semua mahasiswa agar selalu giat berlatih berbicara menggunakan bahasa

Jepang. Setelah dosen menyimpulkan hasil penampilan *role play* yang sudah dilakukan, dosen mengakhiri perkuliahan dan mengucapkan salam

Berdasarkan observasi yang dilakukan, kegiatan belajar mengajar *shochuukyu kaiwa* dengan menggunakan *role play* yang berlangsung di kelas A berjalan dengan baik dan lancar. Pengajar menerapkan *role play* dengan baik. Mahasiswa terlihat aktif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebagian besar mahasiswa terlihat bisa menguasai dan memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Tetapi berbeda dengan kelas sebelumnya suasana kelas terlihat lebih serius. Sama seperti kelas sebelumnya pengajar selalu mengajak mahasiswa untuk aktif saat kegiatan berlangsung. Pada saat penampilan, mahasiswa terlihat bisa memerankan sesuai dengan yang tertera pada kartu *role play* dengan baik dan bisa membuat percakapan lebih bervariasi.

Dari hasil kedua observasi diatas dapat disimpulkan bahwa, jenis *role play* yang digunakan dalam pembelajaran *shochuukyu kaiwa* adalah *role play* tanpa naskah. Selain itu, alur dari penggunaan *role play* yang diterapkan pada pembelajaran *shochuukyu kaiwa* di Program Studi PBJ UMY ada tiga tahapan, yaitu pembukaan yang terdiri dari salam, pengulangan materi sebelumnya dan penjelasan materi yang akan diberikan, lalu isi yang terdiri dari penjelasan tema atau situasi, pembagian kartu *role play*, diskusi, dan penampilan, terakhir adalah penutup yang terdiri dari *feedback* dan sesi tanya jawab. Dikarenakan adanya perbedaan kemampuan yang dimiliki pembelajar di kelas A dan kelas B, pengajar menggunakan strategi yang berbeda saat penerapan *role play* di dalam kelas. Strategi yang digunakan di kelas A adalah dengan cara pengajar memberi banyak contoh (melakukan) percakapan dengan melibatkan langsung pembelajar sebagai lawan bicara.

Sedangkan di kelas B strategi yang digunakan adalah dengan memberikan contoh yang lebih sederhana, baik dari segi penggunaan kosakata, pola kalimat dan ekspresi yang digunakan dalam percakapan. Dan terlihat beberapa mahasiswa terpacu semangat belajarnya saat diterapkannya *role play* dalam pembelajaran *shochukyuu kaiwa*.

2. Analisis Data Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat wawancara tidak terstruktur. Responden dalam wawancara ini adalah dosen pengampu mata kuliah *shochuukyuu kaiwa*. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai penerapan metode *role play* dalam mata kuliah *shochuukyuu kaiwa* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019. Penjabaran mengenai data wawancara yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pada pertanyaan pertama, yaitu “Apakah metode *role play* dapat membantu pelajar dalam memahami materi pembelajaran?”, menurut jawaban responden *role play* sebenarnya dapat membantu pembelajar dalam memahami materi, tetapi apabila pembelajar tersebut memiliki *basic* yang bagus dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen* yang baik. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa metode *role play* dapat membantu pembelajar dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Pada pertanyaan kedua, yaitu “Mengapa menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?”, menurut jawaban responden alasan utama yang mendasari untuk memilih menggunakan metode ini karena aturan kurikulum yang berlaku di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY dalam semester ini. Selain itu, banyak kelebihan yang

terdapat pada metode ini, salah satunya karena belajar dengan menggunakan *role play* menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa alasan penggunaan metode *role play* karena aturan kurikulum yang berlaku dan banyak kelebihan yang terdapat dalam metode *role play*.

- c. Pada pertanyaan ketiga, yaitu “Menurut anda apakah penggunaan metode *role play* dinilai cocok untuk diterapkan dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa?*”, menurut jawaban responden metode ini tidak cocok digunakan dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa* saat ini. Karena pada semester ini kondisi sebagian besar pembelajar kurang memiliki *basic* yang baik dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen*. Dapat disimpulkan bahwa metode *role play* tidak cocok digunakan dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*.
- d. Pada pertanyaan keempat, yaitu “Bagaimana alur penggunaan *role play* yang berlangsung dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa?*”, menurut jawaban responden alur penggunaan *role play* terbagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama, yaitu dengan menentukan situasi yang akan dilakukan. Selain itu pengajar juga menentukan dan memberikan penjelasan bagaimana kosakata, pola kalimat dan ekspresi yang akan dipakai. Bagian kedua, yaitu dengan memberikan waktu untuk pelajar berdiskusi dan latihan dengan situasi, kosakata, pola kalimat, dan ekspresi yang telah ditentukan. Setelah berdiskusi, pembelajar harus menampilkan apa yang sudah mereka siapkan sebelumnya. Bagian ketiga atau terakhir pembelajar memberikan *feedback*, motivasi dan sesi tanya jawab tentang adakah kesulitan yang dialami oleh pelajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian pengajar pun melakukan

refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa alur penggunaan *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa* adalah dengan menentukan tema, latihan, penampilan dan *feedback*.

- e. Pada pertanyaan kelima, yaitu “Adakah kesulitan saat menerapkan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?”, menurut jawaban responden tentu saja ada kesulitan dalam menerapkan metode ini. Biasanya kesulitan yang dialami adalah saat pembelajar tidak tau atau tidak mengerti mengenai *goi*, *bunpo* dan *hyougen* yang dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa terdapat kesulitan dalam penerapan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*.
- f. Pada pertanyaan keenam, yaitu “Menurut anda apa dampak positif dan dampak negatif penggunaan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?”, menurut jawaban responden dampak positifnya adalah pembelajar bisa banyak berlatih percakapan dengan situasi yang bermacam-macam dengan menggunakan kosakata, pola kalimat dan ekspresi yang sudah dipelajari. Sedangkan dampak negatifnya sebagian besar pembelajar merasa sulit untuk mengungkapkan atau berbicara saat percakapan berlangsung ketika pelajar kurang memiliki *basic* yang baik dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen*.
- g. Pada pertanyaan ketujuh, yaitu “Adakah perbedaan suasana kelas ataupun keaktifan pelajar saat menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?”, menurut jawaban responden ya terdapat perbedaan. Suasana kelas terlihat formal dan kaku karena pembelajar merasa masih takut-takut untuk berbicara dalam bahasa Jepang. Terlebih lagi saat mereka tidak

ingat tentang *goi*, *bunpo* dan *hyougen* yang sudah dipelajari sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan suasana kelas dan keaktifan pembelajar saat menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*.

- h. Pada pertanyaan terakhir, yaitu “Apakah tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*?”, menurut jawaban responden tujuan pembelajaran bisa tercapai meskipun dengan membutuhkan waktu yang lebih panjang.

3. Analisis Data Angket

Angket yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat angket tertutup yang dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester III tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah total responden sebanyak 38 responden. Angket ini diberikan untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa mengenai penerapan metode *role play* digunakan dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*. Penjabaran mengenai data wawancara yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Angket Nomor Satu

Pada angket nomor satu berisikan pernyataan bahwa “Saya merasa cocok belajar percakapan (*kaiwa*) dalam mata kuliah *shochuukyū kaiwa* menggunakan metode *role play*”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.1.

Diagram 3.1

Persepsi Pembelajar terhadap *Role Play*

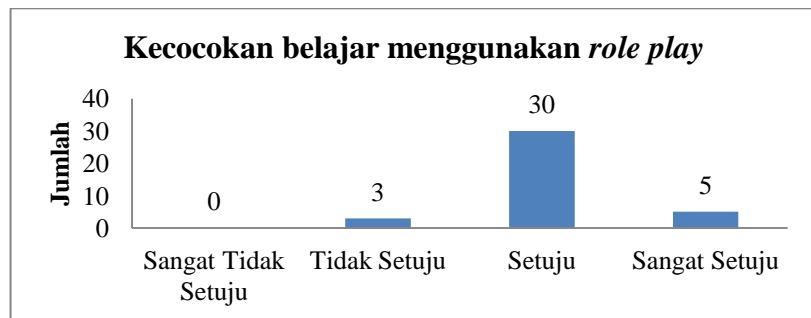
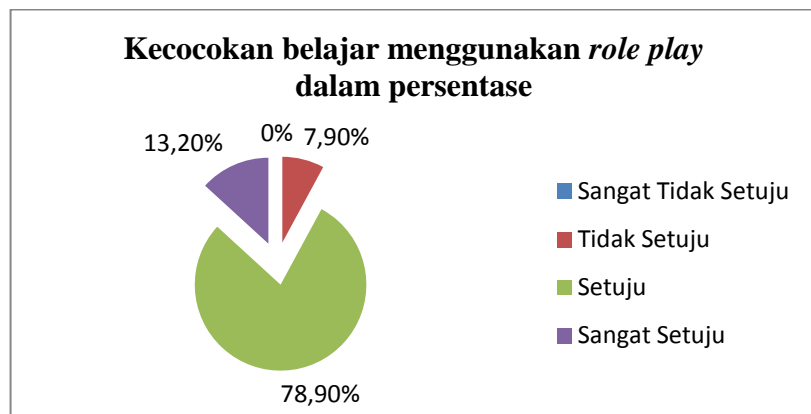


Diagram 3.2

Persepsi Pembelajar terhadap *Role Play*



Dari hasil data pada diagram 3.2 diketahui bahwa sebanyak 5 responden atau 13,2% menyatakan sangat setuju, 30 responden atau 78,9% menyatakan setuju, 3 responden atau 7,9% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pembelajar merasa cocok belajar dengan menggunakan metode *role play*.

b. Angket Nomor Dua

Pada angket nomor dua berisikan pernyataan bahwa “Belajar percakapan (*kaiwa*) dengan menggunakan metode *role*

play membuat kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan, karena suasana kelas terasa lebih hidup”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.3.

Diagram 3.3

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar

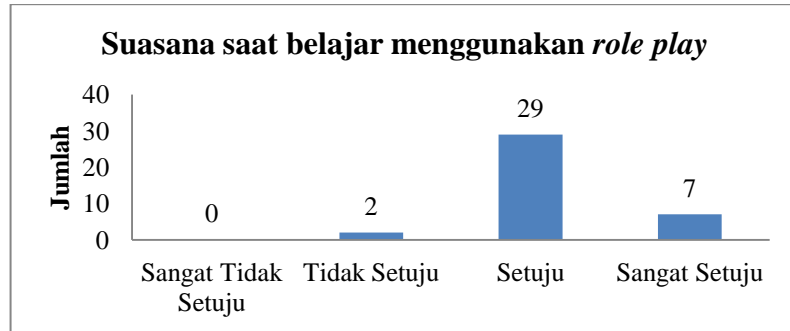
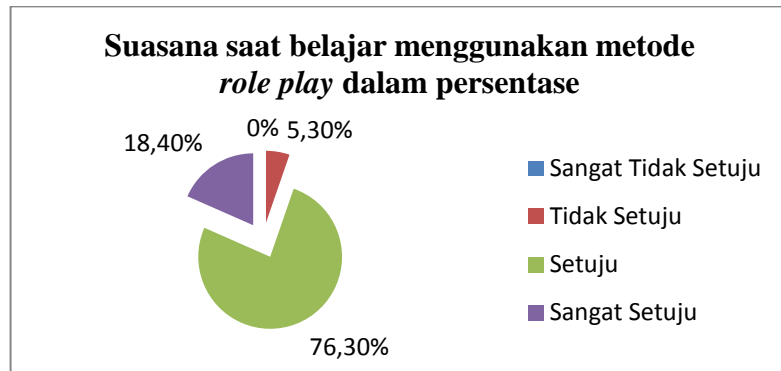


Diagram 3.4

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar



Dari hasil data pada diagram 3.4 diketahui bahwa sebanyak 7 responden atau 18,4% menyatakan sangat setuju, 29 responden atau 76,3% menyatakan setuju, 2 responden atau 5,3% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pembelajar merasa senang belajar dengan menggunakan metode *role play* karena suasana kelas terasa lebih hidup.

c. Angket Nomor Tiga

Pada angket nomor tiga berisikan pernyataan bahwa “Metode *role play* membantu saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.5.

Diagram 3.5

Persepsi Pembelajar terhadap *Role Play*

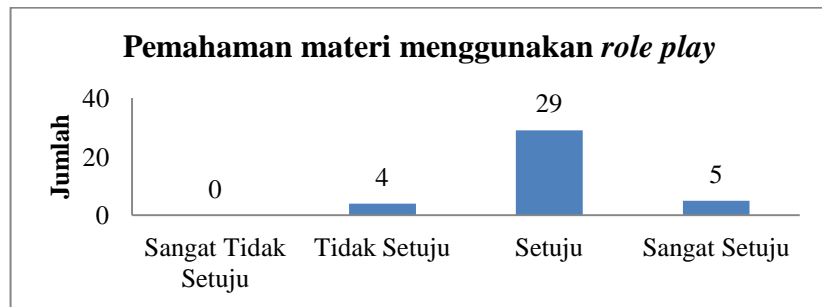
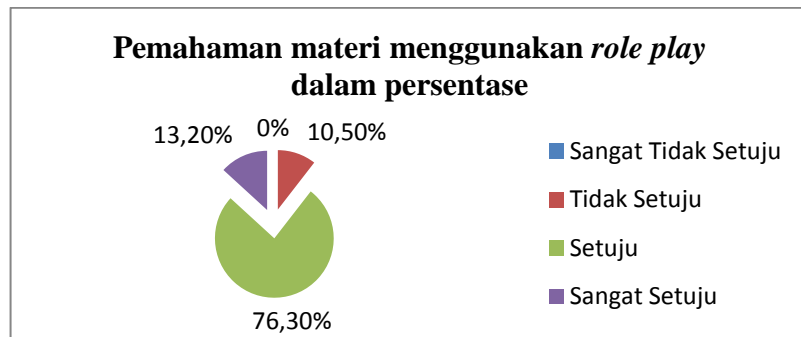


Diagram 3.6

Persepsi Pembelajar terhadap *Role Play*



Dari hasil data pada diagram 3.6 diketahui bahwa sebanyak 5 responden atau 13,2% menyatakan sangat setuju, 29 responden atau 76,3% menyatakan setuju, 4 responden atau 10,5% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pembelajar merasa belajar dengan menggunakan metode *role*

play dapat membantu untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*.

d. Angket Nomor Empat

Pada angket nomor empat berisikan pernyataan bahwa “Belajar percakapan (*kaiwa*) dengan menggunakan metode *role play* membuat saya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram dibawah 3.7.

Diagram 3.7

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar

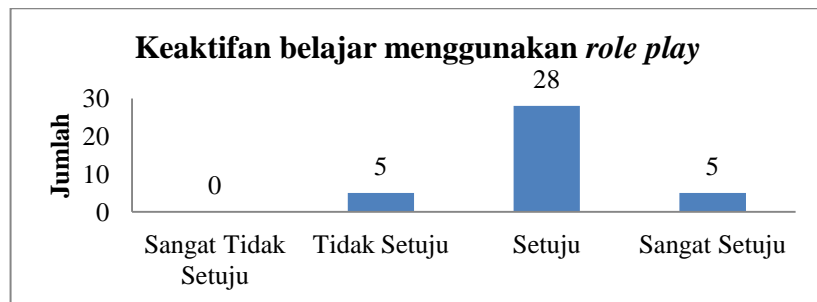
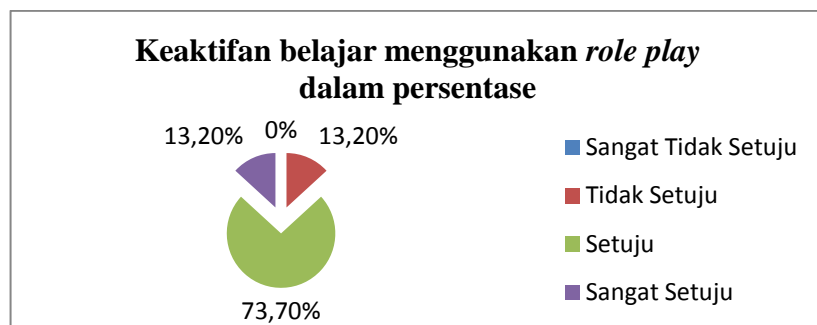


Diagram 3.8

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar



Dari hasil data pada diagram 3.8 diketahui bahwa sebanyak 5 responden atau 13,2% menyatakan sangat setuju, 28 responden atau 73,7% menyatakan setuju, 5 responden atau 13,2% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat

tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pembelajar merasa lebih aktif saat belajar dengan menggunakan metode *role play*.

e. Angket Nomor Lima

Pada angket nomor lima berisikan pernyataan bahwa “Kegiatan pembelajaran *shochuukyuu kaiwa* menggunakan metode *role play* membuat saya lebih berani berbicara dalam bahasa Jepang”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram dibawah 3.9.

Diagram 3.9

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar

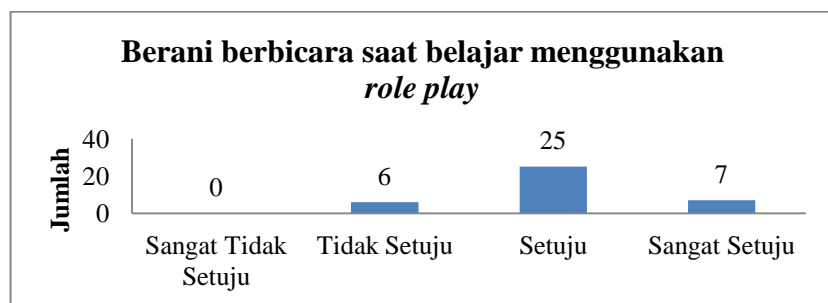
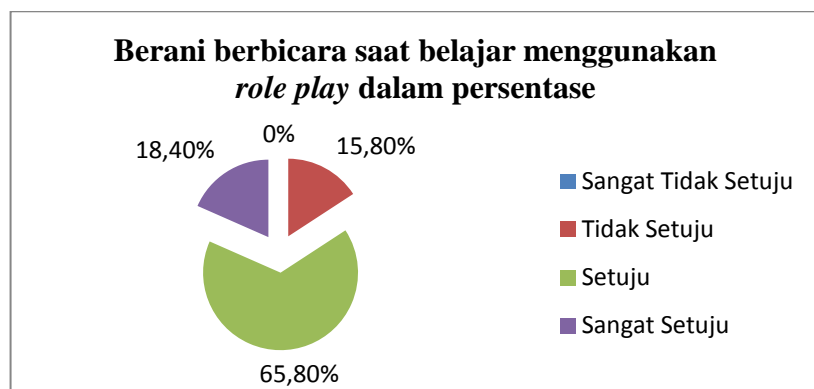


Diagram 3.10

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar



Dari hasil data pada diagram 3.10 diketahui bahwa sebanyak 7 responden atau 18,4% menyatakan sangat setuju, 25 responden atau 65,8% menyatakan setuju, 6 responden atau 15,8% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pembelajar merasa lebih berani berbicara dalam bahasa Jepang saat belajar dengan menggunakan metode *role play*.

f. Angket Nomor Enam

Pada angket nomor enam berisikan pernyataan bahwa “Saya merasa kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang meningkat, karena saya dapat berbicara dalam bahasa Jepang dengan lancar (tanpa terbata-bata)”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.11.

Diagram 3.11

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar

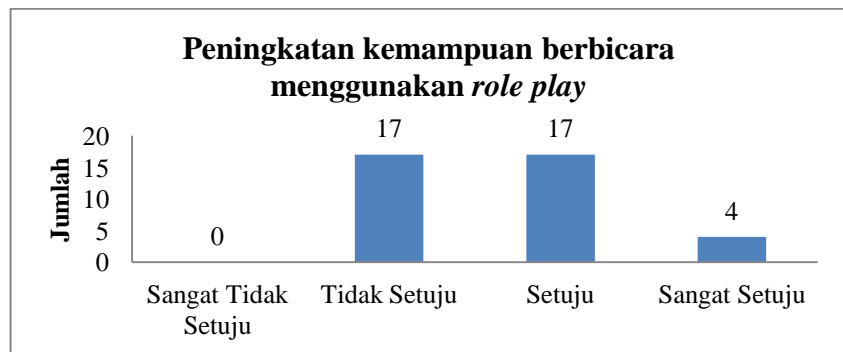
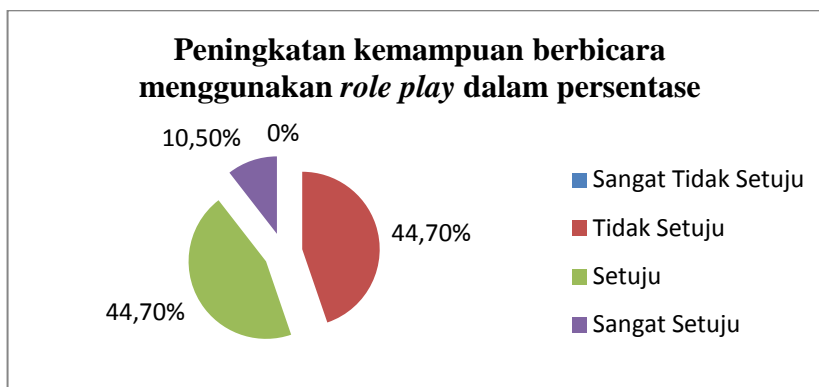


Diagram 3.12

Manfaat *Role Play* yang dirasakan Pembelajar



Dari hasil data pada diagram 3.12 diketahui bahwa sebanyak 4 responden atau 10,5% menyatakan sangat setuju, 17 responden atau 44,7% menyatakan setuju, 17 responden atau 44,7% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah pembelajar merasa ada peningkatan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang (tanpa terbata-bata) saat belajar dengan menggunakan metode *role play*.

g. Angket Nomor Tujuh

Pada angket nomor tujuh berisikan pernyataan bahwa “Saya bisa lebih mengekspresikan diri saya saat belajar percakapan (*kaiwa*) menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyū kaiwa*”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.13.

Diagram 3.13

Aktivitas Pembelajaran dalam Kegiatan Pembelajaran

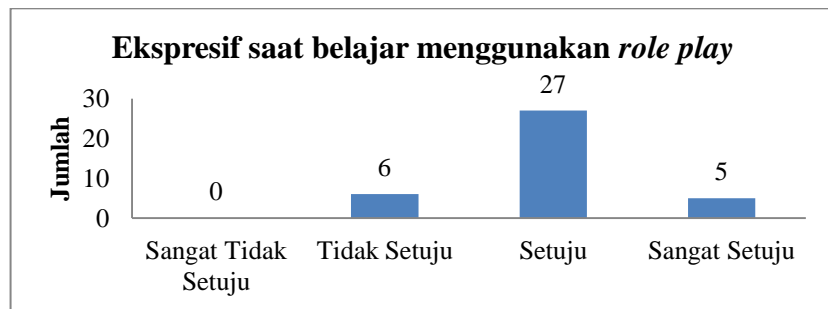
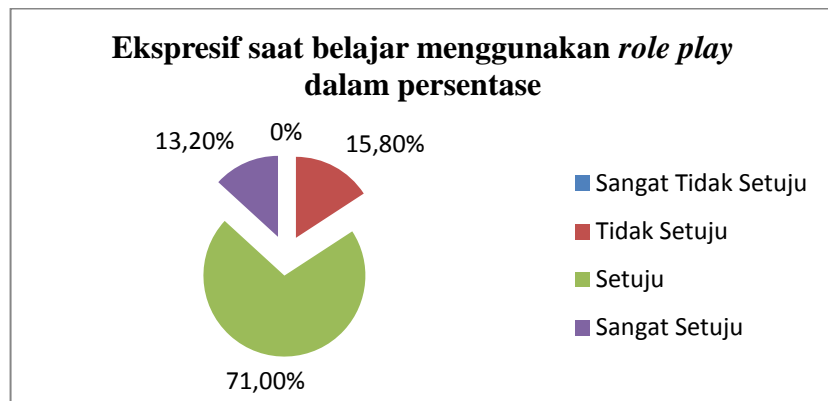


Diagram 3.14

Aktivitas Pembelajaran dalam Kegiatan Pembelajaran



Dari hasil data pada diagram 3.14 diketahui bahwa sebanyak 5 responden atau 13,2% menyatakan sangat setuju, 27 responden atau 71% menyatakan setuju, 6 responden atau 15,8% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pembelajar merasa lebih ekspresif saat belajar dengan menggunakan metode *role play*.

h. Angket Nomor Delapan

Pada angket nomor delapan berisikan pernyataan bahwa "Saya merasa intruksi kartu *role play* yang diberikan mudah dipahami pada saat perkuliahan *shochuukyū kaiwa*". Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.15.

Diagram 3.15

Aktivitas Pembelajaran dalam Kegiatan Pembelajaran

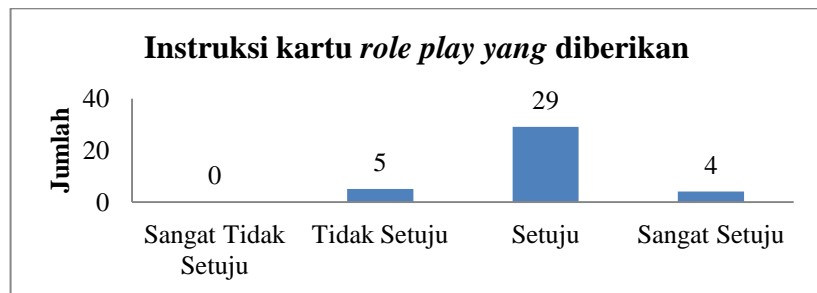
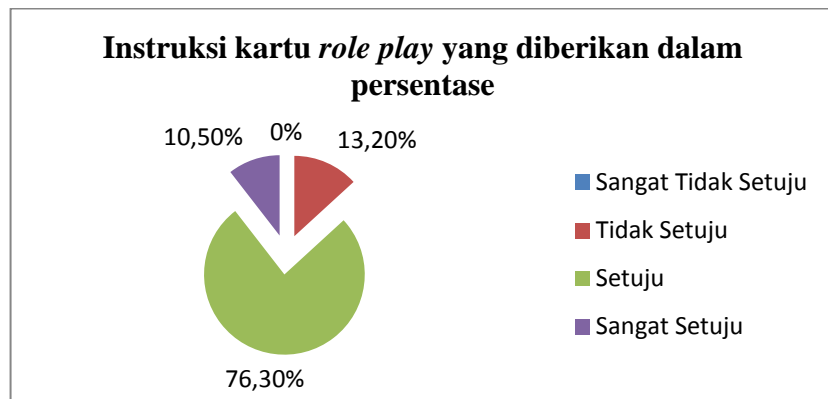


Diagram 3.16

Aktivitas Pembelajaran dalam Kegiatan Pembelajaran



Dari hasil data pada diagram 3.16 diketahui bahwa sebanyak 4 responden atau 10,5% menyatakan sangat setuju, 29 responden atau 76,3% menyatakan setuju, 5 responden atau 13,2% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pembelajar merasa instruksi kartu *role play* yang diberikan mudah dipahami.

i. Angket Nomor Sembilan

Pada angket nomor sembilan berisikan pernyataan bahwa "Saya bisa menyelesaikan satu tugas *role play* yang diberikan

pengajar dalam satu pertemuan”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.17.

Diagram 3.17

Persepsi Pembelajar terhadap *Role Play*

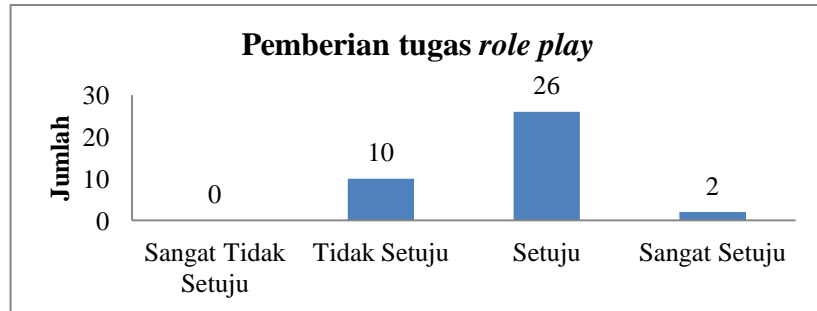
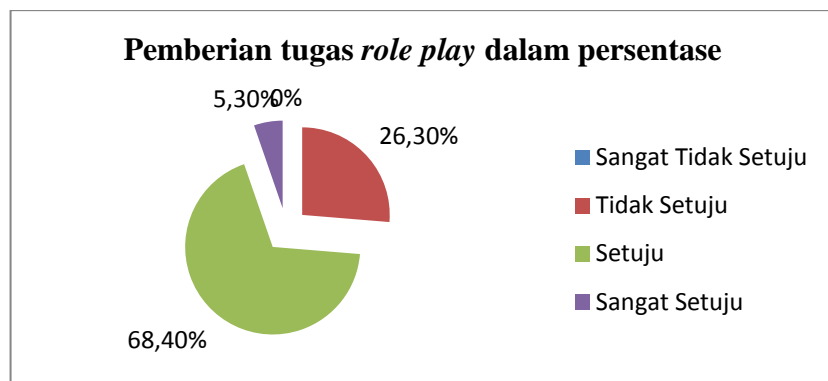


Diagram 3.18

Persepsi Pembelajar terhadap *Role Play*



Dari hasil data pada diagram 3.18 diketahui bahwa sebanyak 2 responden atau 5,3% menyatakan sangat setuju, 26 responden atau 68,4% menyatakan setuju, 10 responden atau 26,3% menyatakan tidak setuju, dan 0 responden menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah pembelajar dapat menyelesaikan satu tugas *role play* yang diberikan pengajar dalam satu pertemuan.

j. Angket Nomor Sepuluh

Pada angket nomor sepuluh berisikan pernyataan bahwa “Saya merasa metode *role play* tidak efektif dalam mata kuliah *shochuukyu kaiwa*, karena memakan waktu yang lama baik dalam persiapan maupun penampilan”. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada diagram 3.19.

Diagram 3.19

Aktivitas Pembelajaran dalam Kegiatan Pembelajaran

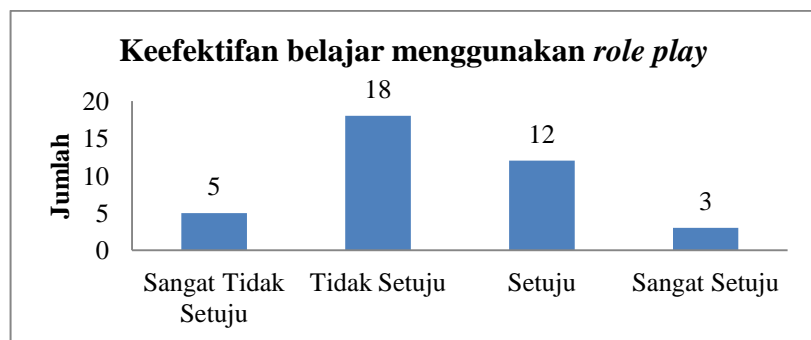
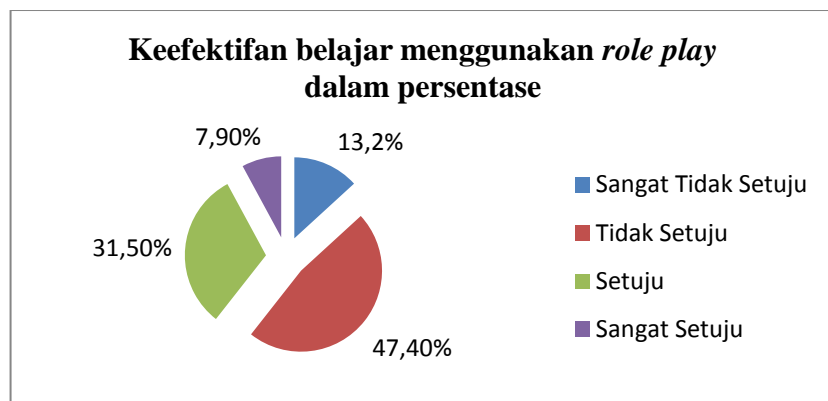


Diagram 3.20

Aktivitas Pembelajaran dalam Kegiatan Pembelajaran



Dari hasil data pada diagram 3.20 diketahui bahwa sebanyak 3 responden atau 7,9% menyatakan sangat setuju, 12 responden atau 31,5% menyatakan setuju, 18 responden atau 47,4% menyatakan tidak setuju, dan 5 responden atau 13,2%

menyatakan sangat tidak setuju. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah pembelajar merasa metode *role play* efektif digunakan dalam mata kuliah *shochuukyū kaiwa*.

4. Hasil Penelitian

a. Hasil Penelitian Penerapan *Role Play* dalam Pembelajaran *Shochuukyū Kaiwa*

Berdasarkan hasil analisis data observasi, wawancara dan angket yang telah didapatkan, bisa disimpulkan bahwa metode *role play* yang diterapkan pada mata kuliah *shochuukyū kaiwa* di jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta adalah *role play* tanpa naskah.

Alur kegiatan pembelajarannya terdiri dari pembuka yang berisi pengucapan salam, review materi sebelumnya, dan penjelasan materi yang akan dipelajari. Bagian isi yang terdiri pemberian kartu *role play* di papan tulis. Kartu *role play* yang harus diperankan oleh pembelajar hari tersebut berjumlah tiga kartu. Setelah itu pengajar mulai membagi pembelajar menjadi beberapa kelompok. Setelah pembagian kelompok, pengajar memberikan waktu selama kurang lebih 15 menit untuk mendiskusikan dan berlatih percakapan. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, masing-masing kelompok menampilkan atau memerankan apa yang sudah didiskusikan sebelumnya. Setiap akhir dari masing-masing penampilan kelompok, pengajar langsung memberikan penilaian dan *feedback*. Bagian penutup, pengajar memberikan penilaian dan *feedback* secara keseluruhan mengenai penampilan yang sudah dilakukan oleh semua pembelajar.

Terdapat kesulitan dalam menerapkan metode *role play* pada pembelajaran *shochuukyū kaiwa*, yaitu beberapa pembelajar kurang memiliki *basic* yang kuat sehingga saat kegiatan berlangsung pembelajar terkadang mengalami kesulitan dalam memahami materi

yang disampaikan. Hal tersebut didukung dengan pernyataan hasil data wawancara kepada dosen pengampu yang telah dilakukan. Namun, meskipun terdapat kesulitan dalam penerapan metode tersebut, tujuan pembelajaran tetap bisa tercapai.

Instruksi kartu *role play* yang diberikan pun mudah dipahami. Hal ini didukung dari hasil data angket nomor delapan. Sebanyak 86,8% pembelajar setuju bahwa instruksi kartu *role play* yang diberikan mudah dipahami.

Dalam penerapan metode *role play*, ada dampak positif dan dampak negatif yang muncul. Dampak positif penggunaan metode tersebut adalah pembelajar bisa banyak berlatih percakapan dengan situasi yang berbeda-beda. Sedangkan dampak negatif penggunaan metode tersebut muncul apabila pembelajar tidak paham atau kurang memiliki *basic* yang baik dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen*.

b. Hasil Penelitian Respon Pembelajar mengenai Penerapan *Role Play*

Respon pembelajar mengenai penerapan *role play* sangat baik. Suasana kelas terlihat hidup saat metode ini diterapkan. Hal ini didukung dari hasil data angket nomor dua. Sebanyak 94,7% pembelajar setuju bahwa metode *role play* membuat kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan.

Selain itu pembelajar juga merasa bisa lebih mengekspresikan dirinya saat belajar menggunakan metode *role play*. Hal ini di dukung dari hasil data angket nomor tujuh. Sebanyak 84,2% pembelajar setuju bahwa belajar dengan menggunakan metode *role play* membuat pembelajar lebih bisa mengekspresikan diri saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajar menjadi lebih mudah memahami materi yang diajarkan saat belajar dengan menggunakan *role play*. Hal ini di dukung dari hasil data angket nomor tiga. Sebanyak 89,5% pembelajar setuju bahwa belajar dengan menggunakan *role play* membuat pembelajar

lebih mudah memahami materi yang diajarkan saat pembelajaran berlangsung.