

## BAB IV SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan analisis dan hasil data yang telah didapat, bisa disimpulkan bahwa:

1. Penerapan *role play* dalam pembelajaran *shouchuukyū kaiwa* terdiri dari tiga bagian, yaitu:

Pada awal kegiatan belajar mengajar atau pembuka, dosen pengampu mengawali dengan mengulang kembali materi yang sudah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian dosen pengampu menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari pada hari tersebut.

Pada kegiatan inti, setelah dosen pengampu menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari, dosen pengampu memberikan kartu *role play*. Kartu *role play* yang harus diperankan oleh mahasiswa hari tersebut berjumlah tiga kartu. Setelah itu dosen mulai membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok. Setelah pembagian kelompok, dosen pengampu memberikan waktu selama kurang lebih 15 menit untuk mendiskusikan dan berlatih percakapan sesuai tema yang sudah diberikan. Setelah kegiatan diskusi dilakukan, masing-masing kelompok menampilkan atau memerankan apa yang sudah didiskusikan sebelumnya. Setelah semua kelompok tampil, dosen menunjuk dua orang mahasiswa secara acak untuk melakukan *role play* secara spontan atau tanpa naskah.

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.

Selain itu menurut hasil wawancara dengan dosen pengampu menyatakan bahwa *role play* tidak cocok digunakan dalam pembelajaran

*shochuukyu kaiwa* dikarenakan kemampuan *goi*, *hyougen* dan *bunpo* pembelajar masih rendah.

2. Respon pembelajar terhadap penerapan *role play* sangat baik. Pembelajar merasa senang belajar dengan *role play* dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*, karena suasana kelas terlihat hidup saat *role play* diterapkan. Dan juga lebih mudah memahami materi yang diajarkan saat menggunakan *role play* saat pembelajaran berlangsung. Selain itu pembelajar juga merasa bisa lebih mengekspresikan dirinya saat belajar menggunakan metode *role play*.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan dari penelitian Penerapan *Role Play* dalam Pembelajaran *Shochuukyu Kaiwa*, peneliti memberi saran:

1. Bagi pengajar, sebelum pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan *role play* sebaiknya materi disesuaikan dengan kemampuan dasar pembelajar. Dan juga sebaiknya dilakukan pengamatan awal mengenai bagaimana kemampuan pembelajar yang akan diampu, sehingga pengajar bisa menentukan metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain, penelitian ini hanya meneliti sebatas bagaimana penerapan *role play* dalam pembelajaran *shochuukyu kaiwa* dan bagaimana respon pembelajar saat penerapan *role play* tersebut. Penelitian ini bisa dikembangkan lagi dengan menambah data observasi dan angket. Karena pada penelitian ini observasi hanya berlangsung sebanyak dua kali. Lebih baik selanjutnya observasi dilakukan minimal empat kali, supaya lebih valid. Selain itu penelitian ini bisa dikembangkan juga menjadi:
  - a. Keefektifan metode *role play* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

- b. Keefektifan metode *role play* untuk meningkatkan kemampuan pola kalimat dalam bahasa Jepang.
- c. Analisis kesalahan bahasa Jepang dalam penggunaan *role play*.