

## **PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DENGAN *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

**Iva Nurlaili**

SMA Progresif Bumi Shalawat  
ivasensei01@gmail.com

**Article  
History:**

Received:  
2 Nov 2022  
Revised:  
3 Dec 2022  
Accepted:  
3 Dec 2022

**Kata kunci:**  
*Project Based  
Learning, Role  
Play,  
kemampuan  
berbicara*

*Abstrak: Bahasa Jepang merupakan salah satu mata Pelajaran Bahasa asing di SMA yang memiliki tingkat kesulitan bagi peserta didik saat mempelajarinya. Di dalam pembelajaran masih ditemukan kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik yang masih rendah. Oleh sebab itu Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara peserta didik dengan menerapkan model Project Based Learning dengan role play di kelas XI MIPA 1 SMA Progresif Bumi Shalawat. Subjek penelitian ini adalah 25 peserta didik Fase F SMA Progresif Bumi Shalawat. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan 2 siklus pembelajaran dengan masing-masing 2 kali pertemuan. Berdasarkan pengamatan pada siklus I, presentase ketuntasan kemampuan berbicara peserta didik adalah 56% dan presentase ketuntasan nilai pada siklus II adalah 100%. Ini berarti bahwa kemampuan berbicara peserta didik mengalami peningkatan sebesar 44% dengan catatan meskipun masih ditemukan 1 orang yang memperoleh nilai sesuai KKM yaitu 75. Hal yang paling terlihat yaitu pada saat peserta didik mengerjakan proyek membuat percakapan berbicara, peserta didik diberikan kebebasan membuat percakapan sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berbicara dengan bermain peran bersama kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran project based learning dengan role play (bermain peran) dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang materi gakkou no seikatsu pada peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat*

**Keywords:**

*Project Based  
Learning, Role  
Play, Speaking  
skills*

**Abstract:**

*Abstract: Japanese is one of the foreign language subjects in high school which has a level of difficulty for students when studying it. In learning, it was still found that students' Japanese speaking skills were still low. Therefore, this research was conducted with the aim of finding out how to improve students' speaking skills by implementing the Project Based Learning model with role play in class XI MIPA 1 SMA Progresif Bumi Shalawat. The subjects of this research were 25 Phase F students of SMA Progresif Bumi Shalawat. This Classroom Action Research was carried out in 2 learning cycles with 2 meetings each. Based on observations in cycle*

*I, the percentage of completeness in students' speaking skills was 56% and the percentage of completeness in cycle II was 100%. This means that students' speaking ability has increased by 44%, noting that even though there was still 1 person who got a score according to the KKM, namely 75. The most visible thing is that when students work on a project to create speaking conversations, students are given the freedom to create conversations so that participants Students can develop speaking skills by playing roles with groups. So it can be concluded that the project based learning model with role play can improve the ability to speak Japanese on the material of Gakkou no Seikatsu in class XI students at SMA Progresif Bumi Shalawat.*

## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, maka perkembangan teknologi juga semakin berkembang pula. Hal ini memberikan banyak peluang dan kesempatan untuk mengembangkan diri dan bersaing di dunia internasional. Bahasa Jepang merupakan salah satu Bahasa asing yang perlu dikuasai di zaman saat ini. Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran Bahasa Asing yang diajarkan di SMA Progresif Bumi Shalawat.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, peserta didik dituntut untuk bisa memiliki empat kemampuan bahasa yaitu kemampuan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara (Djiwandono, 2011: 8). Salah satu kemampuan berbahasa yang penting dikuasai oleh peserta didik adalah berbicara supaya dapat berkomunikasi dengan baik. Menurut Slamet (2009:33), berbicara dapat diartikan sebagai transmisi maksud, yang dapat menyalurkan isi batin, pikiran, dan gagasan, kepada orang lain. Dengan demikian bahwa kemampuan berbicara yaitu bahasa lisan yang dapat dipahami orang lain untuk menyatakan, mengungkapkan, dan menyampaikan gagasan, pikiran, atau isi hati.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa siswa di SMA Progresif Bumi Shalawat, peneliti menemukan permasalahan dalam mempelajari Bahasa Jepang yaitu kemampuan berbicara bahasa Jepang peserta didik yang masih rendah. Sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran inovatif salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

*Project based learning* adalah pembelajaran berbasis proyek, yaitu suatu model pembelajaran yang efektif berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebayanya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru. *Project based learning* dipandang tepat sebagai suatu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar memiliki kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi serta membantu dalam penyelidikan yang mengarah pada penyelesaian masalah

masalah nyata (Turgut, 2008: 63). Materi yang akan digunakan dalam permasalahan ini yaitu *gakkou no seikatsu* (kehidupan di sekolah). Materi ini dipilih karena sangat dekat dengan kehidupan peserta didik yang diharapkan. Ketika ada tamu orang Jepang yang berkunjung ke sekolah dan menanyakan letak ruangan di sekolah, peserta didik mampu memperkenalkan ruangan apa saja yang ada di sekolah, menunjukkan letak ruangan, dan apa saja yang ada di dalam ruangan tersebut menggunakan Bahasa Jepang. Sehingga peneliti mempersiapkan metode yang mampu menunjang model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan *role play* (bermain peran).

Metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*Education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain (Syah, 2001). Bermain peran diperankan tanpa naskah dan bersifat afektif dengan strategi pemecahan masalah. Dengan kata lain bahwa bermain peran adalah suatu usaha memperjelas suatu masalah atau memecahkannya dengan memerankan seseorang dengan persiapan yang matang agar menghasilkan proyek yang menyenangkan saat memainkan peran tersebut dan kemampuan berbicara juga bisa semakin meningkat.

Berdasarkan Penelitian terdahulu oleh Wensih Fantri Lisna dan Reni Rahmalina (2021) dengan judul “Pengaruh Metode Role Play Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Peserta Didik SMAN 7 Padang” dengan hasil analisis data yang menunjukkan nilai kemampuan berbicara bahasa Jepang peserta didik kelas X IPS 4 SMAN 7 Padang menggunakan metode *role play* mempunyai rata-rata 73,62 dengan kualifikasi lebih dari cukup dan baik.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dengan metode *role play* diyakini sebagai formula untuk tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Dimana model pembelajaran *Project Based Learning* menekankan pada peserta didik mampu berpikir kritis sekaligus kreatif dalam memecahkan suatu masalah dengan menghasilkan sebuah produk melalui partisipasi secara langsung dalam memahami materi.

## **METODE**

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti menggunakan dua siklus. Masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan. Satu kali pertemuan dilakukan selama dua jam Pelajaran atau selama 2 x 40 menit. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat yang berjumlah 25 peserta didik Perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Dewi Sartika SMA Progresif Bumi Shalawat yang beralamat di Jalan Kiai Dasuki Nomer 1 Lebo Kabupaten Sidoarjo. Waktu pelaksanaan dilaksanakan

mulai tanggal 15 Januari sampai 25 Januari 2022 pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023.

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan alur yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart dengan langkah-langkah (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*) dan dilaksanakan secara siklus. Masing-masing siklus dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik.

Penerapan dari pembelajaran model PJBL yaitu peserta didik membuat percakapan sederhana dengan memainkan perannya masing-masing menggunakan Bahasa Jepang yang isi percakapannya dibuat oleh peserta didik itu sendiri berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan saat proses mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan tes lisan pada siklus 1 dan 2. Penilaian menggunakan teknik kriteria dalam rubrik penilaian berbicara yaitu pelafalan (*hatsuon*), tata bahasa (*bunpo*), kosakata (*kotoba*), kreativitas dan komprehensif, sehingga skor yang diperoleh dari hasil skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikalikan 100%.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Lembar observasi percakapan bermain peran siswa, serta tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan Bahasa Jepang siswa tiap siklus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Proses pembelajaran pada siklus I dilakukan sesuai tahapan sebagai berikut,

#### 1) Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan sebagai berikut,

##### a. Perencanaan Tindakan

Pada tahapan ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran satu hari sebelum tindakan dilakukan yakni pada hari Sabtu, tanggal 15 Januari 2022. Perangkat yang disiapkan yakni Bahan ajar berupa *slide powerpoint*, LKPD dan video pembelajaran Erin. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi (terlampir) untuk memperoleh data kemampuan berbicara peserta didik. Setelah lembar observasi disiapkan, peneliti menghubungi observer bahwa besok akan dilaksanakan proses tindakan sehingga observer bisa ikut dalam kegiatan pembelajaran.

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan selama dua pertemuan yakni pada hari Senin dan Selasa pada tanggal 17 dan 18 Januari 2022. Pada

pertemuan pertama yakni pada tanggal 17 Januari 2022 memulai proses pembelajaran.

Peneliti memulai pembelajaran dengan melakukan apresepsi, motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai kegiatan pendahuluan. Pada kegiatan inti, peneliti menayangkan media pembelajaran berupa Erin yang sedang memperkenalkan ruangan dan letak ruang di sekolah Jepang kepada Saki, teman barunya. Setelah menayangkan video, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait video yang telah ditonton serta membandingkan ruangan sekolah di Jepang dan di Indonesia. Hal ini sebagai tahap Menyusun pertanyaan mendasar. Selanjutnya guru memperkenalkan nama-nama ruangan yang ada di sekolah serta letak ruangan tersebut. Selain itu guru juga memperkenalkan pola kalimat melalui contoh percakapan antara tamu dan pemandu dalam Bahasa Jepang. Untuk mengukur kemampuan peserta didik, peneliti membagikan LKPD yang berisi 10 soal nama ruangan dan letak ruang.

Selanjutnya guru mendesain perencanaan proyek dengan cara meminta peserta didik Bersama kelompok mendiskusikan ruangan apa saja yang ada di sekolah agar peserta didik bisa membuat proyek percakapan bermain peran. Peserta didik Menyusun jadwal pelaksanaan pembuatan proyek di rumah sembari guru memonitor perkembangan belajar peserta didik dalam membuat proyek bermain peran.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 18 Januari 2022. Kegiatan dimulai menguji hasil yaitu dengan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil proyek percakapan bermain peran. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan pada kelompok yang maju di depan kelas. Pada akhir pembelajaran peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran, mengisi lembar refleksi pembelajaran dan rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

c. Observasi Tindakan

Kegiatan observasi dilakukan pada waktu dilaksanakan proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data guna mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dengan bermain peran (*role play*) terhadap peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik. Untuk mengetahui hasil kerja peserta didik, peneliti menganalisis nilai pengetahuan dari hasil LKPD dengan jumlah 10 butir soal dan rubrik penilaian kemampuan berbicara peserta didik.

Hasil dari LKPD masih ada 3 peserta didik yang mendapatkan nilai 50 ini berarti masih dibawah KKM yang sudah ditentukan yakni 75. Sedangkan pada rubrik penilaian kemampuan berbicara peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil rubrik penilaian kemampuan berbicara siklus 1**

Rata-rata Nilai	75,6
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	70
Tuntas	14
Tidak Tuntas	11
Presentase Tuntas	56%
Presentase Tidak Tuntas	44%

d. Refleksi

Berdasarkan data-data yang telah terkumpul pada siklus I, proses pembelajaran yang berlangsung terlihat efektif, meskipun ada beberapa peserta didik masih kurang percaya diri untuk melakukan percakapan bermain peran serta hasil pengetahuannya masih dibawah KKM.

Berdasarkan keterangan diatas maka yang perlu dilakukan oleh peneliti yakni dengan melakukan refleksi dan mengevaluasi kegiatan yang ada di siklus I, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang ditemukan di kelas. Setelah melakukan diskusi dan refleksi, beberapa permasalahan yang didapatkan di Siklus I ini yakni pembagian porsi berbicara masih belum merata, peserta didik perlu diberikan kebebasan melihat secara langsung ruangan apa saja yang ada di sekolah dan letaknya, perlunya pembatasan penggunaan kosakata karena ditemukan di dua kelompok masih menggunakan Bahasa anime, bimbingan guru harus lebih intens, dan pemberian penguatan kepada peserta didik bahwa perlunya percaya diri saat berbicara menggunakan Bahasa Jepang agar terbiasa dan bisa meningkat sehingga pada siklus II bisa dilakukan perbaikan yang diperlukan

**2) Siklus II**

Proses pembelajaran pada siklus II dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan sebagai berikut,

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. permasalahan yang terjadi pada siklus I diharapkan akan menjadi perbaikan pada siklus II. Beberapa permasalahan tersebut antara lain: pembagian porsi berbicara masih belum merata, peserta didik perlu diberikan kebebasan melihat secara langsung ruangan apa saja yang ada di

sekolah dan letaknya, perlunya pembatasan penggunaan kosakata karena ditemukan di dua kelompok masih menggunakan Bahasa anime, bimbingan guru harus lebih intens, dan pemberian penguatan kepada peserta didik agar terbiasa berbicara menggunakan Bahasa Jepang sehingga kemampuan berbicara bisa semakin meningkat.

Pada tahapan ini, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran satu hari sebelum tindakan dilakukan yakni pada hari Sabtu, tanggal 22 Januari 2022. Perangkat yang disiapkan yakni Bahan ajar berupa *slide powerpoint*, LKPD dan video pembelajaran percakapan benda-benda di ruangan kelas. Selain itu, peneliti menyiapkan lembar observasi (terlampir) untuk memperoleh data kemampuan berbicara peserta didik. Setelah lembar observasi disiapkan, peneliti menghubungi observer bahwa besok akan dilaksanakan proses tindakan sehingga observer bisa ikut dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Proses pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan selama dua pertemuan yakni pada hari Senin dan Selasa pada tanggal 24 dan 25 Januari 2022. Pada pertemuan pertama yakni pada tanggal 24 Januari 2022 memulai proses pembelajaran.

Peneliti memulai pembelajaran dengan melakukan apresepsi, motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai kegiatan pendahuluan. Pada kegiatan inti, peneliti menayangkan media pembelajaran berupa video percakapan benda-benda yang ada di kelas. Setelah menayangkan video, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait video yang telah ditonton serta membandingkan benda-benda yang ada di kelas sekolah Jepang dan Indonesia. Hal ini sebagai tahap Menyusun pertanyaan mendasar. Selanjutnya guru memperkenalkan nama-nama benda yang ada di kelas. Selain itu guru juga memperkenalkan pola kalimat melalui contoh percakapan antara tamu dan pemandu dalam Bahasa Jepang. Untuk mengukur kemampuan peserta didik, peneliti membagikan LKPD yang berisi 10 soal nama ruangan, letak ruang dan nama benda.

Selanjutnya guru mendesain perencanaan proyek dengan cara meminta peserta didik bersama kelompok keluar kelas, mengamati bagian yang diminta oleh guru, mendiskusikan ruangan apa saja, letaknya dimana dan benda apa yang ada di sekolah agar peserta didik bisa membuat proyek percakapan bermain peran. Peserta didik menyusun jadwal pelaksanaan pembuatan proyek di rumah sembari guru memonitor perkembangan belajar peserta didik dalam membuat proyek bermain peran.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 25 Januari 2022. Kegiatan dimulai menguji hasil yaitu dengan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil proyek percakapan bermain peran. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan pada kelompok yang maju di depan kelas. Pada akhir pembelajaran peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran, mengisi lembar refleksi pembelajaran dan rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.

c. Observasi Tindakan

Kegiatan observasi dilakukan pada waktu dilaksanakan proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data guna mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dengan bermain peran (*role play*) terhadap peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik. Untuk mengetahui hasil kerja peserta didik, peneliti menganalisis nilai pengetahuan dari hasil LKPD dengan jumlah 10 butir soal dan rubrik penilaian kemampuan berbicara peserta didik.

Hasil dari LKPD mengalami kenaikan yaitu tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM tetapi masih ada 1 peserta didik yang mendapat nilai KKM yaitu 75. Sedangkan pada rubrik penilaian kemampuan berbicara peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil rubrik penilaian kemampuan berbicara siklus 2**

Rata-rata Nilai	81,6
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	75
Tuntas	25
Tidak Tuntas	0
Presentase Tuntas	100%
Presentase Tidak Tuntas	0%

d. Refleksi

Berdasarkan data-data yang telah terkumpul pada siklus II, proses pembelajaran yang berlangsung terlihat efektif dan peserta didik terlihat lebih percaya diri dalam membuat proyek percakapan bermain peran. Berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project based learning* dengan *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat.



## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penerapan *Project Based Learning* dengan *role play* untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat diperoleh data yang berkaitan dengan kemampuan berbicara peserta didik. Dari hasil observasi awal dengan peserta didik di kelas, proses pembelajaran yang diamati adalah bagian pembukaan, isi dan penutup yang mana siswa dibentuk masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang peserta didik. Selanjutnya diminta untuk membacakan percakapan sesuai teks percakapan yang telah dibagikan guru. Dalam memahami teks percakapan peserta didik diperbolehkan bertanya dan menyimpulkan materi. Dari kegiatan tersebut, masih banyak dijumpai kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik yang masih rendah. Peserta didik masih ragu saat mengucapkan kosakata atau kalimat percakapan dalam Bahasa Jepang. Kemudian dari hasil pretest peserta didik Kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2022, yang ditemukan yaitu 18 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. 10 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 75. Adapun ketuntasan pretes yaitu presentase tuntas sebanyak 40% dan presentase belum tuntas 60%. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik masih rendah. Hal ini menjadi acuan untuk dilakukan penelitian Tindakan kelas berupa menerapkan pembelajaran yang inovatif salah satunya model *Project Based Learning* pada *role play* untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang pada peserta didik.

Berkaitan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan mengadakan pembahasa materi dan *post-test* dengan menggunakan instrument RPP, scenario pembelajaran dan rubrik kemampuan berbicara Bahasa Jepang. Di dalam rubrik tersebut kriteria yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. Rubrik Penilaian Berbicara**

<b>Rubrik Penilaian berbicara</b>				
<b>Kriteria</b>	<b>Skor 4</b>	<b>Skor 3</b>	<b>Skor 2</b>	<b>Skor 1</b>
Pelafalan (hatsuon)	Dapat dipahami meskipun dengan aksen tertentu	Ada masalah dalam pengucapan sehingga membuat pendengar harus fokus	Sulit dimengerti karena ada masalah dalam pelafalan	Hampir selalu keluar dari pelafalan sehingga tidak dapat dimengerti
Tata Bahasa (Bunpo)	Hampir tidak ada kekeliruan	Terjadi beberapa kekeliruan	Banyak terjadi kekeliruan	Tata bahasa sangat buruk sehingga sulit dipahami
Kosakata	Kosakata yang digunakan tepat dan sesuai	Kadang-kadang menggunakan kosakata yang kurang tepat	Menggunakan kosakata yang salah sehingga tidak dapat dipahami	Kosakata sangat terbatas sehingga tidak memungkinkan terjadi dialog
Kreativitas	Sangat menarik	menarik	Kurang menarik	membosankan
comprehensif	Seluruh isi percakapan dapat dipahami	Sebagian besar isi percakapan dimengerti	Sulit mengikuti dialog	Tidak dapat dipahami

Penelitian dilanjutkan dengan mengadakan *post-test* yang mana hasil menunjukkan bahwa nilai maksimal yang dicapai peserta didik adalah 90 dan nilai minimal yaitu 70 yang masih dibawah KKM yaitu 75. Terdapat 14 peserta didik yang tuntas dengan rentang Nilai 80 sampai 90 yang berada di atas KKM. Dan sejumlah 11 peserta didik masih belum tuntas karena rentang nilai yang diperoleh antara 60 sampai 70. Dengan presentase peserta didik yang tuntas adalah 56% dan peserta didik yang belum tuntas adalah 44%.

Apabila hasil ini dibandingkan dengan nilai *pre-test*, hasil yang didapatkan mengalami peningkatan dalam kemampuan berbicara setelah diterapkan model *project based learning* dengan *role play*. Perbandingannya yaitu pada nilai rata-rata peserta didik yaitu mengalami peningkatan dari 68,8 ke 75,6 yaitu sebesar 6,8%. Peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi masih sama seperti pre test yaitu 90 tetapi nilai terendah sudah mengalami perbaikan kenaikan dari 50 menjadi 70 walaupun masih dibawah nilai KKM yaitu 75. Presentase ketuntasan yang diperoleh di *pre-test* sebesar 40% sedangkan pada *post-test* ini mengalami kenaikan menjadi 56%. Sehingga presentase kenaikan ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 16%. Untuk presentase peserta didik yang tidak tuntas mengalami perbaikan dari jumlah 60% menjadi menurun yaitu 44%. Hal ini terlihat bahwa model pembelajaran *project based learning* dengan *role play* dapat memberikan peningkatan kemampuan berbicara peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat.

Pada hasil siklus I yang telah didapatkan tersebut, peneliti melakukan penelitian Tindakan kelas yang serupa kembali dengan menerapkan pembelajaran model *project based learning* dengan *role play* agar di siklus II kemampuan berbicara peserta didik dapat meningkat.

Hasil yang didapatkan pada siklus II ini juga mengalami peningkatan dibanding pada siklus I sebelumnya. Pada siklus II ini Peserta didik sudah terlihat terbiasa menerapkan pembelajaran model *project based learning* dengan *role play*. Hasil yang diperoleh yaitu perbandingan pada nilai rata-rata peserta didik yaitu mengalami peningkatan dari 75,6 ke 81,6 yaitu sebesar 6,8%. Peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi pada siklus I yaitu 90 menjadi 100. Sedangkan nilai terendah dari 70 menjadi 75 yang sesuai dengan KKM yaitu 75. Presentase ketuntasan dari siklus I yaitu 56% naik di siklus II, menjadi 100% yang berarti sangat baik walaupun masih ada 1 peserta didik yang nilainya masih mendapatkan sesuai KKM yaitu 75. Presentase ketuntasan yang diperoleh mengalami peningkatan menjadi 44%. Dari penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat.

Berdasarkan pengamatan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan *role play* untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat yaitu seluruh peserta didik dalam kelompok dapat menyajikan proyek percakapan bermain peran dengan baik. Pada siklus I masih ditemukan beberapa permasalahan dalam membuat proyek bermain peran seperti pembagian porsi berbicara masih belum merata, peserta didik perlu diberikan kebebasan melihat secara langsung ruangan apa saja yang ada di sekolah dan letaknya, perlunya pembatasan penggunaan kosakata karena ditemukan di dua kelompok masih menggunakan Bahasa anime. Sehingga diperlukan bimbingan guru harus lebih intens dan pemberian penguatan kepada peserta didik bahwa perlunya pembiasaan berbicara bahasa Jepang agar kemampuan berbicara bahasa Jepang dapat meningkat.

Oleh sebab itu pada siklus ke II peneliti memperbaiki tahapan-tahapan yang menjadi kendala pada siklus I, yaitu dengan cara memberikan kebebasan peserta didik untuk keluar kelas, mengamati secara langsung ruangan dan letak yang dibagi oleh guru di setiap kelompok. Setiap kelompok mengamati benda-benda yang ada di ruangan tersebut sambil menuliskan kosakata tersebut dalam Bahasa Jepang. Apabila ada kosakata yang sulit, setiap kelompok dapat memanfaatkan Ipad sekolah atau kamus untuk mencari kosakata tersebut dan mengkonfirmasi kembali kepada guru. Selain itu guru benar-benar memonitor proyek percakapan yang dihasilkan agar setiap peserta didik mendapatkan porsi berbicara yang sama, memberikan latihan berulang dan memberikan penguatan perlunya pembiasaan berbicara bahasa Jepang agar kemampuan berbicara bahasa Jepang dapat meningkat.

Pada siklus II hasil yang diperoleh sangat memuaskan karena nilai yang diperoleh peserta didik sudah di atas KKM yaitu 75. Sehingga penerapan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik kelas XI SMA Progresif Bumi Shalawat.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan model *Project Based Learning* dengan *role play*. Presentase ketuntasan kemampuan berbicara peserta didik pada siklus I adalah 56%. Hal ini karena peserta didik masih belum terbiasa membuat proyek percakapan bermain peran. Pada siklus II peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembuatan proyek bermain peran dan guru juga memberikan evaluasi dari kekurangan yang ada pada siklus I dan

memberikan penguatan pada peserta didik agar lebih termotivasi dan lebih menerapkan pembiasaan percakapan berbahasa Jepang sehingga kemampuan berbicara Bahasa Jepang peserta didik dapat meningkat. Oleh sebab itu presentase ketuntasan nilai pada siklus II adalah 100% dengan catatan masih ada 1 peserta didik yang mendapat nilai sesuai KKM yaitu 75. Tetapi secara presentase ketuntasan maka kemampuan berbicara peserta didik mengalami peningkatan sebesar 44%.

## **SARAN**

Saran yang dapat disampaikan yaitu 1) guru Bahasa Jepang perlu terus mengembangkan model *project based learning* dimana peserta didik akan banyak aktivitas yang dilakukan karena hasil akhirnya berupa proyek, 2) guru terus mengembangkan *role play* agar peserta didik semakin aktif berbicara bahasa Jepang bersama dengan teman satu kelas dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri, 3) bagi peneliti lain, hal ini dapat menjadi referensi yang dapat dikembangkan pada pembelajaran serupa atau materi pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djiwandono, Soenardi. (2011). *Tes Bahasa: Pegangan Bagi pengajar Bahasa*. Malang: PT Indeks
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Muhibbin Syah. (2007). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Slamet. (2008). *Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: UNS Press
- St. Y. Slamet. (2008). *Dasar – Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta : UNS Press.
- Turgut, H. 2008. *Prospective Science Teachers' Conceptualization About Project Based Learning*. *International Journal of Intruccion*. 1(1): 61-79
- Wensih Fantri Lisna dan Reni Rahmalina (2021) Pengaruh Metode Role Play Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Peserta Didik SMAN 7 Padang. <https://doi.org/10.24036/omg.v4i2.354>
- Karjati Soemarmi (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (Role Play). <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v2i2.52>
- Putri Dewi Anggraini, Siti Sri Wulandari (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. Universitas Negeri Surabaya. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>