

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* DALAM PEMBELAJARAN
*SHOCHUUKYU KAIWA***

Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta Semester III Tahun Ajaran 2018/2019

Nisrina Qurrotuaini
20130830032

ABSTRAK

Tarigan dalam Putra (2016:876) mengatakan bahwa, *role play* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap suatu tokoh tertentu.

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *role play* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada mata kuliah *Shochuukyuu Kaiwa*, serta untuk mengetahui tanggapan mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mengenai diterapkannya *role play*. Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil data yang didapat melalui observasi, wawancara dan angket, bisa disimpulkan bahwa bahwa *role play* yang diterapkan pada mata kuliah *shochuukyuu kaiwa* di Program Studi 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 terdiri dari penjelasan tema, pembagian kelompok, diskusi dan penampilan. Pada bagian terakhir terdiri dari tanya jawab dan *feedback*.

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

Kata Kunci : *role play*, penerapan, *shochuukyuu kaiwa*.