

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAY* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK SISWA
KELAS XII JURUSAN AKOMODASI PERHOTELAN
DI SMK NEGERI 2 SINGARAJA**



**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAY* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK SISWA
KELAS XII JURUSAN AKOMODASI PERHOTELAN
DI SMK NEGERI 2 SINGARAJA**

SKIRPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang**



**Oleh
Luh Putu Suyasmi
NIM 2112061012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA SINGARAJA**

2025

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



I Wayan Sadyana, S.S., M.Si.

NIP. 197812012006041001

Pembimbing II,



Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199309112020122018

Skripsi oleh Luh Putu Suyasmi

telah dipertahankan oleh dewan penguji

pada tanggal 30 Juni 2025

Dewan Penguji,



I Kadek Antartika, S.S., M.Hum.

(Ketua)

NIP. 197707252005011003



Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D.

(Anggota)

NIP. 197404212005012001



I Wayan Sadyana, S.S., M.Si.

(Anggota)

NIP. 197812012006041001



Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIP. 199309112020122018

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha

guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

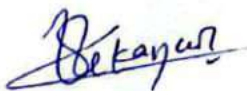
Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 30 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd.
NIP. 198104192006042002

Sekretaris Ujian,



Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si.,
NIP. 198705122012122001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,



Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd
NIP. 196503201990031002

Lampiran 03. Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Implementasi Metode *Role Play* Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas XII Jurusan Akomodasi Perhotelan Di Smk Negeri 2 Singaraja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 17 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Luh Putu Suyasmi

NIM.1612061027

KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas Asung Kerta Wara Nugraha-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik mungkin.

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta, Alm bapak penulis yang sudah tenang di surga, Ibu hebat yang selalu menemani proses penulis dan adik penulis yang menjadi satu satunya harapan penulis untuk menjadi contoh yang baik untuknya. Mereka yang selalu memberi dukungan dan motivasi serta selalu memberi doa terbaik untuk penulis. Berkat itu semua, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Terima kasih atas semua bimbingan dan motivasi kepada Ibu/Bapak dosen pembimbing yang luar biasa, Wayan Sensei dan Irvina Sensei atas segala wujud sabar dan pengertiannya dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Terima kasih untuk kating Bahasa Inggris 2020 berinisial P yang selalu membantu dan menjadi 911 untuk penulis dalam merampungkan skripsi ini. Terimakasih sudah senantiasa berproses bersama penulis dengan segala suka duka dalam perjalanan penulis.

Terima kasih juga kepada sahabat-sahabat penulis yang selalu menjadi garda terdepan penulis dan selalu ada untuk penulis dalam suka maupun duka. Teman-teman seperjuangan dan orang-orang baik disekeliling penulis yang selalu mengingatkan satu sama lain untuk terus berjuang dan berusaha menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Tidak lupa ucapan terima kasih kepada Mini market inisial A yang selalu menjadi tempat ternyaman penulis dalam merampungkan skripsi ini. Tanpa kursi dan meja tenangnya penulis tidak akan bisa sampai di titik ini.

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	viii
TRANSLITERASI.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II	10
2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan	10
2. 2 Landasan Teori.....	15
2. 2. 1. Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar.....	15
2.2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar.....	16
2. 3. Metode Pembelajaran <i>Role play</i>	18
2. 3. 1. Langkah-langkah Metode <i>Role Play</i>	19
2. 3. 2. Tujuan Metode <i>Role Play</i>	20
2. 3. 3. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>role play</i>	23
2. 4 Model Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
3. 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
3. 2 Lokasi Penelitian.....	28
3. 3 Subjek dan Objek Penelitian	28
3. 4 Sumber Data.....	29
3. 5 Metode Pengumpulan Data.....	30
3. 5. 1 Observasi Non - Partisipan	30
3. 5. 2 Wawancara Semi Terstruktur.....	31

3. 5. 3 Dokumentasi	32
3. 6 Metode dan Teknik Analisis Data.....	34
3. 6. 1 Data Reduction (Reduksi Data)	34
3. 6. 2 Data Display (Penyajian Data).....	35
3. 6. 3 Penarikan Kesimpulan/Verifikasi	36
3. 7 Pengecekan Keabsahan Data	37
BAB IV	38
4. 1 Hasil Penelitian	39
4. 1. 1 Hasil Observasi	39
4. 1. 2 Hasil Wawancara	58
4. 1. 3 Dokumentasi	65
4. 2 Pembahasan.....	70
4. 2. 1 Implementasi Metode <i>Role play</i>	71
4. 2. 2. Manfaat Metode <i>Role Play</i>	75
4. 2. 3 Kendala dalam Penerapan <i>Role Play</i>	81
4. 2. 4 Upaya Mengatasi Kendala	82
4. 3 Implikasi Penelitian	83
4. 3. 1 Implikasi terhadap Guru.....	84
4. 3. 2 Implikasi terhadap Siswa	84
BAB V.....	86
5. 1 Rangkuman	86
5. 2. Simpulan	87
5. 3 Saran	89
5. 3. 1 Bagi Guru.....	89
5. 3. 2 Bagi Siswa	89
5. 3. 3 Bagi Penelitian Selanjutnya	90

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. instrumen dan metode pengambilan data.....	30
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Alur analisis data oleh Miles and Huberman.....	33
Gambar 4. 1. Wawancara dengan guru.....	61
Gambar 4. 2. Wawancara dengan siswa.....	64
Gambar 4. 3. Proses pembagian peran.....	67
Gambar 4. 4. Proses pembelajaran.....	68
Gambar 4. 5. Penampilan <i>role play</i>	69
Gambar 4. 6. Siswa terlihat membaca dan menghafal.....	69
Gambar 4. 7. Guru memberikan latihan kosakata melalui media <i>power point</i>	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Pedoman Wawancara 1 & Hasil Wawancara 1.....	96
Lampiran 2.	Pedoman Wawancara 2 & Hasil Wawancara 2.....	101
Lampiran 3.	Format Observasi 1.....	107
Lampiran 4.	Format Observasi 2.....	111
Lampiran 5.	Modul Ajar.....	116
Lampiran 6.	Dokumentasi.....	135

