



Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang tentang Salam, Keluhan dan Informed Consent

**I Gusti Agung Galuh Wismadewi^{1✉}, Putu Rusanti², Ni Kadek Ary Susandi³, Ni Wayan Novi Suryati⁴,
Ni Kadek Maya Cintya⁵**

Institut Teknologi dan Kesehatan Bali, Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail : galuhwismadewi@gmail.com¹, rusanti.putu@gmail.com², arysusandi.stikesbali@gmail.com³,
novisuryati241192@gmail.com⁴, maya.agapita88@gmail.com⁵

Abstrak

Kurangnya pemahaman mengenai pengucapan yang benar (hatsuon) yang terjadi ketika siswa menggunakan bahasa Jepang untuk berkomunikasi saat bermain peran dalam pengucapan kosakata keperawatan menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Siswa mengalami kesulitan dalam mengartikulasikan jargon keperawatan karena mereka baru saja mengenal bahasa Jepang keperawatan dan berkonsentrasi pada hal itu di tingkat sekolah. Ujian ini bertujuan untuk mengetahui teknik-teknik pertunjukkan yang digunakan oleh penutur bahasa Jepang saat menunjukkan mata kuliah Keperawatan Jepang kepada mahasiswa IV semester tujuh Program Konsentrasi Anestesiologi Keperawatan ITEKES Bali D-IV Keperawatan tahun ajaran 2022/2023. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan desain penelitian ini. 107 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini, dimana 31 siswa mengalami kesulitan berbicara bahasa Jepang, 42 siswa memiliki sedikit pengetahuan tentang kosa kata keperawatan dalam bahasa Jepang, dan 34 siswa tidak mengalami kesulitan berbicara bahasa Jepang. Kesulitan siswa dalam mempelajari kosakata keperawatan dapat diatasi melalui penggunaan kegiatan Role Play dan strategi permainan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: kemampuan, Berbicara, Role Play.

Abstract

This article is based on a study on the topic of correct (hatsuon) pronunciation, which occurs when a student uses Japanese language to communicate while the role is working on the nursing vocabulary. Students have difficulty pronouncing nursing vocabulary because they have only been introduced to nursing Japanese and studied it at the college level. The purpose of this paper is to develop a strategy for teaching English to Japanese students during the fourth semester of the D-IV Anesthesiology Program at ITEKES Bali in the years 2022 and 2023. This research was designed as a qualitative descriptive study. The number of students in this study was 107 people, 31 people had difficulty in pronunciation, 42 people had limited knowledge of nursing vocabulary in Japanese and 34 people had no difficulty in pronunciation of nursing vocabulary. As a result of this study's use of Role Play and persistence strategies, the obstacles that are most likely to be students in the process of nursing vocabulary can be achieved.

Keywords: ability, speaking, role play

Copyright (c) 2024 I Gusti Agung Galuh Wismadewi, Putu Rusanti, Ni Kadek Ary Susandi, Ni Wayan Novi Suryati, Ni Kadek Maya Cintya

✉ Corresponding author :

Email : galuhwismadewi@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6783>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Otoritas dialek yang tidak dikenal, yang saat ini berlaku dalam hubungan global, merupakan salah satu cara untuk mencapai kemajuan di berbagai bidang (Suherman et al., 1999). Salah satu faktor dalam pemerolehan bahasa kedua dapat dengan membangun motivasi terhadap bahasa dan budaya masyarakat yang menggunakannya (Kholid, 2017). Peta dominasi bahasa asing selalu mengalami perubahan, baik dalam pembelajaran bahasa asing maupun sebagai bahasa kedua, yang biasanya dilakukan setelah dewasa dan biasanya menemui kesulitan karena sistem bahasa ibu sudah tertanam dalam pikiran pembelajar bahasa kedua. Pembelajar bahasa asing mungkin tidak dapat menguasai bahasa tersebut secara efektif karena hal ini. Meskipun melakukan kesalahan dalam mempelajari bahasa berikutnya (dialek yang tidak diketahui) dipandang sebagai sesuatu yang biasa, dengan membedah kesalahan bahasa, gagasan kesalahan dapat dibuat masuk akal, sehingga mungkin merupakan metode yang lebih terbatas untuk memperbaikinya. kesalahan dan menguasai bahasa yang dikonsentrasikan dengan lebih sempurna.

Seseorang dapat menggunakan bahasa tertulis atau lisan untuk berkomunikasi. Ada empat kemampuan berbahasa, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca dengan teliti, dan menulis. Alasan surat menyurat adalah untuk menyampaikan suatu alasan kepada khalayak agar tidak terjadi kesalahan dalam penyampaian. Menurut Kusmawanto dkk. (2019), jika terjadi kesalahan maka penyebabnya adalah kurangnya pemahaman bahasa penutur. Fenomena interferensi mengacu pada pengaruh sistem bahasa Indonesia atau bahasa daerah (Bali) terhadap bahasa Jepang. Menurut Prashetya (2017), kurangnya pengetahuan linguistik yang seharusnya dimiliki setiap orang untuk berkomunikasi dalam bahasa asing diduga menjadi akar penyebab terjadinya interferensi semacam ini. Dikatakan bahwa seorang penutur yang menguasai lebih dari satu bahasa cenderung mempengaruhi bahasa pertamanya ketika berbicara dalam bahasa lain. Karena sistem susunan inti dan pengubah di Jepang dan Indonesia berbeda, kesalahan dalam penempatan inti dan pengubah sering kali mempengaruhi bidang frasa.

Untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, pengajaran bahasa harus berkonsentrasi pada pengajaran penggunaan bahasa atau bentuk bahasa (Torres, 2017). Bahasa yang tidak teratur akan menyebabkan banyak masalah komunikasi, termasuk kesalahan tata bahasa penulisan. Oleh karena itu, agar siswa dapat menyampaikan pesan dengan benar, mereka perlu memahami struktur gramatikal bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Siswa perlu mengetahui aturan suatu bahasa atau cara kerjanya agar dapat menggunakannya secara efektif. Mereka tidak bisa menghindari kesalahan karena sebagian besar terjadi pada saat proses pembelajaran. Mereka membutuhkan banyak waktu untuk menguasai bahasa asing dengan baik karena mereka menggunakan berbagai bentuk untuk menyampaikan ide, ejaan, perasaan, atau pesan, sehingga dapat menyebabkan kesalahan berbahasa (Nisa, 2018). Selain itu, siswa akan mengkonsolidasikan pengetahuan yang baru mereka peroleh melalui terjadinya kesalahan pengucapan. Selain karena siswa baru pertama kali belajar Bahasa Jepang Keperawatan, pengucapannya agak menantang karena kurangnya kemampuan siswa dalam mengucapkan kosakata keperawatan sebagai pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana siswa menggunakan metode bermain peran untuk berbicara bahasa Jepang. Kegiatan role play merupakan kegiatan interaktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Japan & Widyatama, 2023). Harapan positif dari eksplorasi ini adalah dapat melatih kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.

Dalam penelitian ini, beberapa tinjauan literatur digunakan untuk membantu proses analisis. Banyak ahli yang telah mengamati metode pembelajaran Role Play, diantaranya adalah penelitian “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Model Savi Menggunakan Teknik Role Play di Mata Kuliah Kaiwa” (Sukmara et al., 2023). Bahasa yang menjadi alat komunikasi dan pokok bahasannya disebut kaiwa dalam bahasa Jepang. Saat mengajar di kelas, model SAVI yang mencakup roleplaying merupakan model

pembelajaran yang paling cocok. Akronim SAVI adalah singkatan dari “Somatic,” yang mengacu pada belajar melalui gerakan dan melakukan, “Auditory,” yang mengacu pada pembelajaran melalui berbicara dan mendengar, “Visual,” yang mengacu pada belajar melalui melihat dan mengamati, dan “Intelektual,” yang berarti belajar melalui melihat dan mengamati. mengacu pada pembelajaran melalui pemecahan masalah dan refleksi. Model pembelajaran SAVI adalah gerakan yang dihubungkan dengan tubuh dan panca deteksi. Pendekatan Role Play digunakan dalam kedua penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang.

Sementara itu, penelitian berjudul “Efektifitas Metode Role Play Menggunakan Kartu Peran Dalam Pembelajaran Kaiwa Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara” telah dilakukan oleh Karyati pada tahun 2018. Berdasarkan wawasan pencipta, dengan menggunakan beberapa strategi pertunjukan, misalnya narasi gambar, wawancara, diskusi langsung dan teknik yang berbeda dianggap kurang ampuh. Penulis kemudian berpartisipasi dalam lokakarya pelatihan kaiwa yang diselenggarakan oleh Japan Foundation. Penulis mendapat pengarahan metode Role Play dengan menggunakan Kartu Peran pada saat pelatihan. Dengan persiapan ini, mereka memperoleh banyak informasi dan teknik pengajaran yang imajinatif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menyelidiki pendekatan ini. Dengan metode *Role Play* dengan *Role Card* mahasiswa bisa melakukan percakapan/ kaiwa dengan lancar tanpa ragu-ragu dalam pengucapan hal ini menunjukkan kemampuan berbicara mahasiswa meningkat dan motivasi belajar mahasiswa lebih semangat dari sebelumnya.

Penelitian (Lapasaul et al., 2015) berjudul “Strategi Pretend dan Media Aktivitas untuk Menggarap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang di Sekolah Menengah”. Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran bahasa Jepang tidak memenuhi tujuan pembelajaran, siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, dan metode yang tidak bervariasi, selalu diawasi, dan tidak efektif. Sementara itu, pendidik diharapkan lebih spesifik dalam memilih teknik pembelajaran. Selain memilih metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan, memilih media pembelajaran yang sesuai juga penting. Dengan memanfaatkan media pembelajaran aktivitas, memberikan siswa peluang besar untuk berkembang, meyakinkan dan menarik keuntungan siswa dalam belajar. Siswa diberikan kesan bergerak ketika gambar berurutan disajikan dalam media animasi. Dari ketiga penelitian di atas metode pengajaran dan Media pengajaran sangatlah penting digunakan pada waktu melakukan proses pembelajaran. Pengajar bisa menggunakan lebih dari satu metode pada waktu pengajaran tergantung materi ajar yang akan diberikan. Supaya proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Menurut Hasdiana (2018), penggunaan *flash card* sebagai metode pengajaran membantu siswa mempelajari kosakata dengan cepat dan mudah. Hal ini membantu mereka mengembangkan bidang pandang yang lebih luas karena mereka terbiasa melihat banyak kata yang tertulis di kartu sekaligus. Sedangkan media yang peneliti lakukan dengan metode pengajaran *Role Play*. Kedua-duanya merupakan metode pengajaran yang lebih memotivasi mahasiswa untuk belajar bahasa asing.

METODE

Eksplorasi ini menggunakan pemeriksaan pencerahan yang berpusat pada penanganan persoalan-persoalan nyata yang terjadi pada saat pemeriksaan selesai (Nurmala et al., 2021). Pemeriksaan ini juga menggunakan perencanaan yang menarik dengan menggunakan metodologi subjektif sehingga informasi yang disampaikan berupa kata-kata dan kalimat sesuai dengan keadaan yang diperoleh dari hasil survei, pertemuan dan persepsi sebagai eksplorasi yang diharapkan dapat memahami kekhasan yang dialami subjek penelitian, misalnya pelaku, kearifan, inspirasi, aktivitas, dll secara komprehensif dan menarik sebagai kata-kata dan bahasa dalam suasana sesuai Moleong dalam (Feny Rita Fiantika dkk, 2022). Menurut Creswell (2013) dan Sugiyono (2018):213, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan memahami gejala-gejala

yang tidak memerlukan kuantifikasi. Yang mana mengingat cara berpikir yang digunakan untuk mengeksplorasi keadaan logis (tes) dimana ilmuwan sebagai instrumennya, pengumpulan informasi subjektif dan metode pemeriksaan lebih menekankan pentingnya.

Objek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa D IV Keperawatan Anestesiologi tingkat II semester IV tahun ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan informasi adalah pakar itu sendiri, survei tentang pembelajaran pertunjukan bermain peran dalam bahasa Jepang, dan daftar wawancara semi terorganisir yang diberikan kepada mahasiswa yang sedang belajar bahasa Jepang. Strategi penelitian ini dibagi menjadi 4 tahap, yaitu: (1) Mengumpulkan informasi yang diperoleh dari survei dan pertemuan yang dituangkan dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian, yaitu menarik dan cerdas. (2) Reduksi data dilakukan untuk memilih data yang relevan dan bermakna, memusatkan perhatian pada data yang memecahkan masalah, mengungkap makna, atau menjawab pertanyaan penelitian. (3) Penyampaian informasi dapat melalui komposisi atau kata-kata, dan tabel. (4) Penarikan Kesimpulan dilakukan selama proses penelitian dimana data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir.

Sampel dan Sampling

Kumpulan orang atau objek terukur yang mewakili populasi disebut sampel. Menurut Dewanti (2019), sampel yang diambil untuk penelitian ini harus mewakili populasi. Mahasiswa D IV Keperawatan Anestesiologi tingkat II semester IV tahun ajaran 2022/2023 dijadikan sampel penelitian ini. Prosedur pengujian dalam eksplorasi ini adalah sampling jenuh, yaitu metode pengujian dengan menggunakan seluruh populasi sebagai contoh dimana total populasi dalam pengujian ini adalah 107 orang yang dijadikan contoh. Langkah-langkah pengujian dalam penelitian keperawatan, model pengujian menggabungkan aturan pertimbangan dan standar penghindaran dimana eksplorasi ini memutuskan apakah contoh tersebut dapat dimanfaatkan.

a) Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subyek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan yang akan diteliti (Dewanti, 2019) Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah prodi D-IV Keperawatan Anestesiologi tingkat II semester IV yang berjumlah 107 orang mahasiswa tahun pelajaran 2022/2023 yang masih berstatus mahasiswa.

b) Eksklusi

Subyek yang tidak memenuhi kriteria pelaksanaan dieliminasi atau dikeluarkan. Pertimbangan dari peninjauan karena beberapa faktor (Nursalam, 2013) dalam (Dewanti, 2019). Kriteria Mahasiswa yang terdaftar pada Program Studi D-IV Keperawatan ITEKES Bali dikeluarkan dari penelitian ini. 107 mahasiswa terdaftar pada semester keempat anestesi tingkat II selama tahun ajaran 2022/2023.

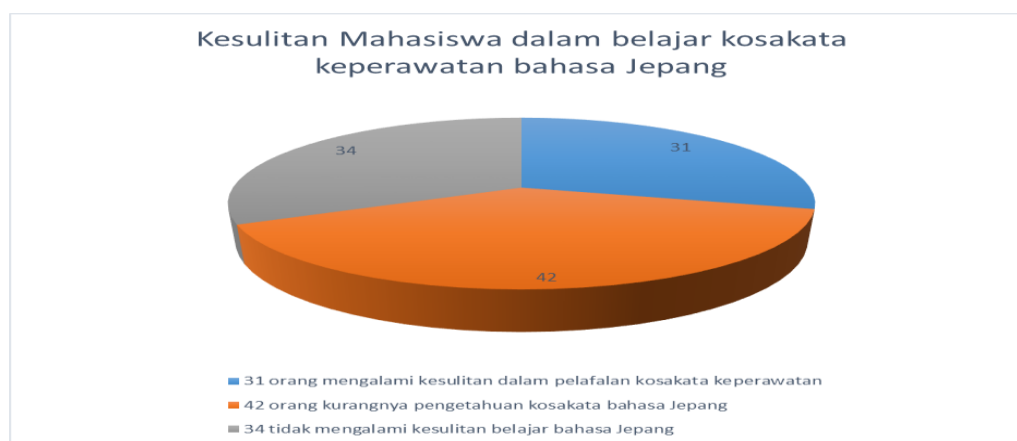
Sampling

Menurut (Dewanti, 2019), sampling adalah proses pemilihan seluruh populasi yang akan diteliti untuk menarik kesimpulan tentang populasi tersebut (Swarjana, 2015). Dalam penelitian ini, sampling probabilitas digunakan untuk pengambilan sampel. Ini adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap orang untuk memberikan tanggapan. Selanjutnya, dalam pengujian kemungkinan, setiap contoh memiliki kemungkinan yang sama untuk dipilih sebagai subjek eksplorasi. Sampling jenuh digunakan sebagai metode pengambilan sampel dalam penelitian ini. Metode sampling jenuh menggunakan seluruh orang dalam populasi sebagai sampel. Istilah lain untuk pengujian direndam adalah enumerasi, dimana semua individu dari masyarakat diperiksa. Responden dari program studi D-IV Keperawatan Anestesiologi tingkat IV semester VII yang memenuhi kriteria inklusi digunakan sebagai metode pengambilan sampel dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesulitan yang Dihadapi Oleh Mahasiswa Prodi D-IV Keperawatan Anestesiologi

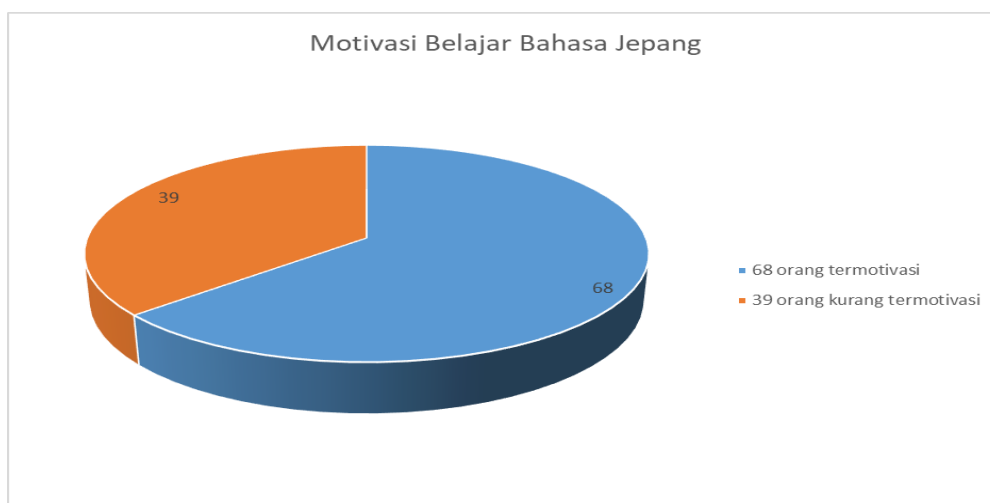
Sampel penelitian ini terdiri dari mahasiswa D-IV Keperawatan Anestesiologi semester tujuh yang mengambil mata kuliah bahasa Jepang pada semester satu. Dalam kursus bahasa Jepang, siswa dididik untuk menguasai empat kemampuan berbahasa, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Dari 107 siswa, 42 siswa tidak mengetahui kosakata keperawatan apa pun, dan 31 siswa mengalami kesulitan mengucapkan kosakata keperawatan. Selanjutnya terdapat 34 siswa yang menjawab tidak kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Gambar 1 menggambarkan hal ini. Pada tabel tanggapan 107 siswa terhadap kuesioner, 31 siswa memiliki kecenderungan kesulitan dalam pengucapan kosakata keperawatan Jepang, 42 siswa kurang pengetahuan kosakata bahasa Jepang, dan 34 siswa tidak mengalami kesulitan belajar bahasa Jepang. Banyak siswa juga mengatakan bahwa kemampuan untuk mengingat kosakata keperawatan dalam Bahasa Jepang sulit untuk diingat karena mereka pertama kali mendengar kosakata tersebut.



Gambar 1. Kesulitan Mahasiswa Dalam Belajar Kosakata Keperawatan Bahasa Jepang

Karena perkuliahan termasuk dalam proses pembelajaran, maka tahap pertama masih kurang. Demikian pula, siswa dapat memperoleh keuntungan terbesar dalam memanfaatkan strategi lubang data untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam menguasai jargon keperawatan. Oleh karena itu, penerapan metode kesenjangan informasi memerlukan pembelajaran bercakap-cakap atau berperan sebagai pasien dan dokter/ahli anestesi.

Selain itu, permasalahan yang dihadapi siswa ketika belajar bahasa Jepang adalah kurangnya motivasi. Inspirasi ini bisa muncul dari dalam diri sendiri dan dari iklim. Sulitnya kelas bahasa Jepang membuat siswa enggan menganggapnya serius. Hal ini akan mempengaruhi kesiapan belajar dan mengingat jargon yang berhubungan dengan keperawatan. Pada gambar 2 dengan jumlah 107 siswa, 68 siswa termotivasi untuk belajar bahasa Jepang, sedangkan hanya 39 responden yang mengalami kurangnya inspirasi dalam belajar bahasa Jepang. Inspirasi ini bisa muncul dari dalam diri sendiri dan dari kondisi. Hal ini menunjukkan bahwa pada kenyataannya sebagian besar siswa mengalami permasalahan kurangnya motivasi untuk belajar.



Gambar 2. Sebagian Besar Mahasiswa Menyatakan Sering Kurang Motivasi Dalam Belajar Bahasa Jepang

Strategi yang Digunakan untuk Mengatasi Masalah

Menurut Sri Anitah W. (2019), strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru dalam konteks, berdasarkan karakteristik siswa, kondisi kampus, lingkungan sekitar, dan tujuan pembelajaran spesifik yang telah mereka tetapkan. Mahasiswa Program Studi D-IV Keperawatan Anestesiologi menggunakan strategi pembelajaran dalam menyelesaikan permasalahan. Beberapa sistem harus dilakukan dengan menginstruksikan pembicara. Pengajar bahasa Jepang menjadi subjek wawancara. Strategi yang dilakukan dosen antara lain sebagai berikut:

a) Mengajar dengan metode Information Gap

Membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan adalah empat keterampilan yang kita perlukan untuk mempelajari bahasa baru. Dalam kegiatan ini digunakan latihan berbicara, yaitu menggunakan metode tertentu. Kalimat bentuk biasa dan bentuk lampau dibahas oleh dosen. Mahasiswa berlatih atau berbagi ilmu kepada temannya melalui kegiatan ini.

b) Menerapkan games dalam pembelajaran

Mengajar juga memerlukan metode kreatif dalam proses pembelajaran. Hal ini agar siswa tidak bosan dengan teknik pembelajaran yang monoton. Beberapa permainan dapat membantu meningkatkan manfaat siswa dalam belajar bahasa Jepang. Namun pemilihan permainan yang sesuai untuk siswa harus diperhatikan. Instruktur yang mengajarkan bahasa Jepang umumnya menggunakan permainan sebagai alat memotivasi di awal pembelajaran. Artinya menonjolkan siswa dalam belajar bahasa Jepang.

Pembahasan

Mata kuliah bahasa Jepang merupakan salah satu mata kuliah wajib diambil oleh mahasiswa Keperawatan Anestesiologi tingkat II semester IV selama satu semester. Pembelajaran bahasa Jepang yang diperoleh selama satu semester antara lain bahasa Jepang dasar dan bahasa Jepang Keperawatan yang berkaitan dengan keahlian mereka di bidang anestesi. Pada waktu proses pembelajaran Bahasa Jepang banyak mahasiswa yang masih mengalami kesulitan dan sulit dalam mengucapkan kosakata keperawatan, maka dari itu peneliti ingin meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam keterampilan berbicara bahasa Jepang Keperawatan. Dalam berkomunikasi kita menggunakan keterampilan berbahasa yang kita miliki, setiap orang memiliki kemampuan berbahasa berbeda-beda, ada yang keterampilannya secara optimal sehingga tujuan

komunikasinya tercapai. Ada pula sebaliknya yaitu keterampilan berbahasa rendah yang kadang menimbulkan salah pengertian pada waktu melakukan komunikasi.

Untuk menguasai suatu bahasa, siswa diharuskan menguasai empat kemampuan berbahasa, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Mulyati, 2015). Berdasarkan temuan kuesioner, salah satu masalah terkait keterampilan yang dihadapi siswa adalah pengucapan kosakata keperawatan yang asing dan jarang didengar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan awal (background knowledge) siswa mengenai kosa kata keperawatan bahasa Jepang. Mayoritas siswa, berdasarkan data, kesulitan mengucapkan kosakata keperawatan dan kurang motivasi untuk belajar bahasa Jepang meskipun menerapkan strategi pengajaran yang efektif. Selain itu, kurangnya pengetahuan kosa kata siswa berdampak pada kemampuan bahasa Jepangnya. Siswa juga menghadapi masalah salah mengucapkan atau melantunkan kata-kata dalam percakapan karena mereka kekurangan kosakata keperawatan. Oleh karena itu, para ilmuwan berupaya mengubah teknik pembelajaran yang digunakan, khususnya strategi berpura-pura. Menurut Pendidikan dkk. (2013), Kegiatan Role Play adalah suatu metode bermain peran dalam bentuk permainan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, dan perilaku dengan tujuan menghayati perasaan guna memerankan peran orang. Ada beberapa pendapat mengenai pengertian Role Play. Dalam hal ini, peran pasien dan perawat merupakan faktor lainnya. (Restoeningroem, 2014) Role play merupakan suatu metode yang menitikberatkan pada kegiatan berbicara, khususnya percakapan dalam bahasa Jepang dengan pola kalimat yang sederhana dan mudah dipahami, dan digunakan oleh guru untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran bahasa. Pada kegiatan penelitian ini pengajar memberikan pelatihan kepada mahasiswa untuk membuat percakapan menjadi seorang dokter/ perawat dan pasien. Isi dari percakapan tentang kondisi pasien yang mengalami keluhan gangguan kesehatan. Dengan metode Role Play mahasiswa pun lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang, kegiatannya lebih menghangatkan suasana dan memotivasi mahasiswa (Pendidikan et al., 2013). Selain itu, manfaat role play untuk pembelajaran dapat meningkatkan kapasitas siswa dalam mengenali emosi diri sendiri dan orang lain dalam berbagai konteks serta menghasilkan aktivitas yang beragam (Ningsih et al., 2019). Dalam hal ini metode ternyata memiliki pengaruh besar pada hasil pembelajaran mahasiswa (Ningrum, 2020). Setelah diterapkan metode Role Play oleh Pengajar maka mahasiswa lebih termotivasi dan motivasinya menjadi meningkat lebih berani berbicara dalam bahasa Jepang dan tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengucapkan bahasa Jepang.

SIMPULAN

Mengingat dampak pembelajaran yang dilakukan pada Program Studi D-IV Keperawatan Anestesiologi, ada anggapan bahwa hambatan yang dialami mahasiswa dalam mempelajari kosakata keperawatan adalah karena banyak mahasiswa yang belum menguasai kosakata bahasa Jepang, khususnya kosakata keperawatan, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Selain itu, motivasi belajar siswa juga masih kurang. Kurangnya variasi metode pengajaran dan alat peraga atau media yang digunakan untuk mengajarkan kosakata keperawatan sebelum menerapkan model pembelajaran Role Play menjadi penyebabnya dari sudut pandang pengajaran. Berdasarkan temuan penelitian, dosen dapat menggunakan metode Information Gap untuk mengajarkan kosakata dan pengucapan keperawatan dalam bahasa Jepang agar mahasiswa mudah mengingatnya, sehingga membantu mereka mengatasi tantangan yang dihadapi mahasiswa. Penelitian ini berimplikasi pada pentingnya memahami berbagai strategi, serta kapan dan bagaimana meningkatkan kualitas perkuliahan di kelas.

SARAN

Mengenai penemuan pemeriksaan ini, para ahli mengemukakan beberapa gagasan.

- 1) Seorang dosen hendaknya melakukan penelitian untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi mahasiswa dalam proses pembelajaran dan bagaimana cara mengatasinya.
- 2) Berdasarkan temuan penelitian ini, dosen yang mengajar kelas bahasa Jepang sebaiknya menggunakan metode kesenjangan informasi untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam mempelajari kosakata dan pengucapan keperawatan Jepang. Untuk mencapai hasil pengajaran yang sebaik-baiknya dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, disarankan agar dosen mengajarkan kosakata yang menantang untuk diingat mahasiswa.
- 3) Dalam pengajaran bahasa Jepang, khususnya tentang pengajaran kosakata keperawatan dan pelafalan, dosen hendaknya tidak hanya terpaku pada buku paket/buku panduan, melainkan mesti menambah dengan contoh kalimat yang berisi informasi yang dekat dengan lingkungan kehidupan mahasiswa untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Institut Teknologi dan Kesehatan Bali atas kesempatannya untuk melakukan penelitian. Selain itu, peneliti juga berterimakasih kepada *expert judges* yang telah memberikan saran dan masukan sehingga materi yang dikembangkan menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell. (2013). Bagaimana Simbol Komunikasi Pada Kelompok Touring? *Studi Interaksi Simbolik Pada Anggota Komunitas Fast Rider Di Bandung*, 71–92.
- Dewanti, K. S. (2019). *Pengaruh Penyuluhan Tentang Posyandu Balita Terhadap Pengetahuan Ibu Balita Di Banjar Dalem Desa Songan B Kecamatan Kintamani*.
- Feny Rita Fiantika et all. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Hasdiana, U. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Jepang, D. B., & Widyatama, U. (2023). *Efektifitas Metode Role-play dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang pada Calon Pekerja Migran Indonesia di Balai Latihan Kerja Effectiveness of Role-Play Method in Improving Japanese Speaking Ability of Prospective Indonesian Migrant Workers*. 10(2), 182–191.
- Karyati, A. (2018). Efektivitas Metode Role Play Menggunakan Role Card Pada Pembelajaran Kaiwa Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Jurnal International Seminar on Languages, Literature, Art and Education(ISLLAE)*, 1, 35–38. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/isllae>
- Kholid, I. (2017). Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris IAIN Raden Intan*, 10(1), 61–71.
- Kusmawanto, Y. N., Ferdian, I. D., & Isnaini, H. (2019). *Bahasa Indonesia Pada Pidato Persuasif*. 2, 461–466.

- 2760 *Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang tentang Salam, Keluhan dan Informed Consent - I Gusti Agung Galuh Wismadewi, Putu Rusanti, Ni Kadek Ary Susandi, Ni Wayan Novi Suryati, Ni Kadek Maya Cintya*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6783>
- Lapasau1, M., Hardi, R., & Amiruddin, S. (2015). Metode Role Play Dan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Di Sma. *Faktor Jurnal Ilmu Kependidikan*, II(1), 22–37.
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*, 1–34.
- Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung*, 1–168.
- Ningsih, N. K. J., Sadyana, I. W. S., & Hermawan, G. S. H. S. (2019). Implementasi Roleplay Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Oleh Guru Di Smk Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v5i2.19006>
- Nisa, K. (2018). Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Berita Dalam Media Surat Kabar Sinar Indonesia Baru. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(2), 218. <https://doi.org/10.32502/jbs.v2i2.1261>
- Nurmala, P. I., Suwandi, S., & Wahyuni, S. (2021). Peer and Self-Assessment in Teaching Writing of Descriptive Text: a Case of the Tenth Grade Students of Sman 1 Randublatung in the Academic Year 2021/2022. *Linguistics and Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.26877/lej.v1i2.9635>
- Pendidikan, P., Jepang, B., & Priyambodo, B. (2013). *Bimbingan Melalui Metode Role Play Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa SMKN 1 Temanggung SKRIPSI*.
- Prasetya, R. G. (2017). No Title بررسی مقایسه هوش معنوی، سرسختی روان شناختی مبتلایان به بیماری عروق کرونر و افراد سالم. *همایش بین المللی افق های نوین در علوم انسانی*, 6–18.
- Restoeningroem. (2014). Teknik Role Play Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang (KAIWA). *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*, 1(ISSN 2337-9480), 1–7.
- Sri Anitah W. (2019). Strategi Pembelajaran. *Modul Strategi Pembelajaran PKN*, 1, 13.
- Suherman, A. A., Pembelajaran, A., Asing, B., & Asing, B. (1999). *Pembelajaran bahasa*. 1–14.
- Sukmara, R., Utari, R., & Septiany, N. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Model Savi dengan Teknik Roleplay Pada Mata Kuliah Kaiwa. *Jurnal Studi Kejepangan*, 7(1), 189–197.
- Torres, T. (2017). No Title. 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 111.