

## 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 at Vocational Training Center

Aan Amalia<sup>1</sup>

Rama Ulun Sundasewu<sup>2</sup>

Dinda Gayatri Ranadireksa<sup>3\*</sup> 

<sup>1, 2, 3</sup> *Departemen Bahasa Jepang, Universitas Widyatama*

\**Corresponding author: [dinda.gayatri@widyatama.ac.id](mailto:dinda.gayatri@widyatama.ac.id)*

DOI: 10.20473/jjs.v10i2.51620

**Received:**Sept 10, 2023 **Revised:**Nov 15, 2023 **Accepted:**Dec 03, 2023

#### Citation suggestion:

Amalia, A., Sundasewu, R. U., & Ranadireksa, D. G. (2023). Efektifitas metode role-play dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang pada calon pekerja migran Indonesia di Balai Latihan Kerja. *Japanology*, 10(2), 180 - 189.

<https://doi.org/10.20473/jjs.v10i2.51620>

#### Abstrak

Hubungan bisnis antara Indonesia dan Jepang terus menguat seiring bertambahnya jumlah pekerja migran Indonesia ke Jepang. Per Juni 2023, terdapat 25.337 Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang bekerja di Jepang melalui program *Specified Skilled Worker* (SSW), dan jumlah pekerja magang Indonesia mencapai 45.919 orang per Desember 2022. Mereka adalah para pekerja yang harus memiliki ketrampilan berbahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan relevansi salah satu metode dalam pembelajaran bahasa Jepang yaitu metode role-play dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang di kalangan calon PMI. Metode penelitian ini melibatkan pembagian kuisioner kepada 17 calon PMI yang mengikuti pelatihan di sebuah balai latihan kerja (BLK). Hasil penelitian mengungkap mayoritas responden menganggap mengalami peningkatan kepercayaan diri setelah mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan metode *role-play*. Kendala utama yang dihadapi umumnya masalah kosakata dan struktur kalimat, namun metode *role-play* dinilai sangat menarik dan membantu meningkatkan kemampuan berbicara. Pembelajaran bahasa Jepang membutuhkan pendekatan interaktif untuk membangun kepercayaan diri dan pemahaman yang efektif, yang mana *role-play* dalam kasus ini terbukti sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan kemampuan berbicara bahasa Jepang.



**Kata kunci:** Bahasa Jepang, Kemampuan berbicara bahasa Jepang, Pekerja Migran Indonesia, Pendidikan calon PMI, Role-play

### **Abstract**

*The business relationship between Indonesia and Japan continues to strengthen in line with the increasing number of Indonesian migrant workers in Japan. As of June 2023, there were 25,337 Indonesian Migrant Workers (PMI) working in Japan through the Specified Skilled Worker (SSW) program, and the number of Indonesian apprentices reached 45,919 as of December 2022. These workers are required to have Japanese language skills. This study aims to determine the effectiveness and relevance of one method in Japanese language learning, namely the role-play method, in improving Japanese speaking skills among prospective PMI. The research method involved distributing questionnaires to 17 prospective PMI undergoing training at a vocational training center (BLK). The results revealed that the majority of respondents experienced increased confidence after participating in Japanese language learning through the role-play method. The main challenges faced were generally related to vocabulary and sentence structure; however, the role-play method was found to be highly engaging and helpful in improving speaking skills. Japanese language learning requires an interactive approach to build confidence and effective understanding, and in this case, role-play has proven to be an effective method in enhancing interest, engagement, and Japanese speaking ability.*

**Keywords:** *Education of future migrant workers, Indonesian migrant workers, Japanese language, Japanese speaking ability, Role-play.*

### **PENDAHULUAN**

Indonesia telah lama menjalin kerja sama dengan Jepang, terutama pada sektor bisnis. Para investor dari Jepang yang berinvestasi di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan, yang membuat hubungan bilateral kedua negara terjalin dengan baik. Menurut Heri Akhmadi, Duta Besar RI untuk Jepang, menyatakan hingga bulan Juni 2023, terdapat 25.337 Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang bekerja melalui penempatan *Specified Skilled Worker (SSW)* yang tersebar di berbagai prefektur di Jepang. Sedangkan untuk pekerja magang dari Indonesia mencapai jumlah 45.919 per Desember 2022 (BP2MI, 2023).

Hal ini menjadi semakin esensial terutama ketika Jepang telah mengalami penurunan angka kelahiran dan kekurangan tenaga kerja produktif secara signifikan. Menurut data pemerintah Jepang, pada tahun 2021 jumlah kelahiran di Jepang mencapai rekor terendah. Data Kementerian Kesehatan menyebutkan bahwa pada tahun 2021 kelahiran di Jepang mencapai 811.604 orang, sedangkan angka kematian lebih tinggi yakni 1.439.809 orang. Data ini menunjukkan penurunan populasi secara keseluruhan di Jepang sebanyak 628.205 jiwa seperti dikutip CEIC (2022).

Fenomena ini mengakibatkan Jepang mengalami krisis tenaga kerja produktif, berlawanan dengan keadaan Jepang yang merupakan negara yang dinamis, penuh dengan aktifitas bisnis. Berdasarkan hal tersebut, maka Jepang melakukan antisipasi dengan cara membuka peluang kepada tenaga kerja asing untuk bekerja di Jepang. Banyak pengusaha Jepang yang datang ke Indonesia khusus untuk mencari calon-calon tenaga kerja yang dapat bekerja di sana, serta menjadikan peluang yang

menguntungkan bagi Indonesia yang memiliki jumlah angka pengangguran yang tinggi.

Pekerja Migran Indonesia (PMI) merupakan bagian penting dari populasi buruh migran di berbagai negara, termasuk Jepang. Banyak PMI Jepang yang bekerja di bidang perawatan lansia, manufaktur, pertanian, serta sektor layanan lainnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi PMI untuk mampu berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Jepang supaya mereka dapat menjalankan tugas dengan baik, memahami hak dan kewajiban mereka di tempat kerja, serta berkomunikasi dengan atasan, rekan kerja, ataupun masyarakat setempat. Kualifikasi demikian dapat dicapai melalui serangkaian pelatihan yang mencakup salah satunya adalah keterampilan bahasa asing (Iskandar, 2024). Namun, tidak sedikit calon PMI yang menghadapi kesulitan dalam memperoleh kemampuan berbicara bahasa Jepang yang memadai sebelum berangkat atau bahkan selama tinggal di negara tujuan. Kurangnya kemampuan berbicara bahasa Jepang dapat mengganggu pembelajaran di tempat kerja, interaksi sosial, serta kualitas hidup secara keseluruhan.

Problematika ini kemudian membuka peluang bagi lembaga-lembaga pendidikan dan pelatihan kerja, baik yang dikelola oleh pemerintah maupun pihak swasta, dalam menyelenggarakan pelatihan dan pendidikan bagi calon tenaga kerja ke Jepang. Namun, masalah lain yang dihadapi oleh lembaga-lembaga pendidikan dan pelatihan kerja ini adalah kesulitan para calon PMI dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang. Selain karena terbatasnya *native speaker* di lingkungan sekitar, pengajaran bahasa Jepang yang umumnya dilakukan lembaga-lembaga pelatihan lebih mengutamakan kemampuan gramatikal supaya mampu melewati Ujian Kemampuan Bahasa Jepang (JLPT). Maidar (1993) mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan gagasan, pikiran, dan perasaan. Artinya, para pembelajar tidak serta merta mudah dalam mengungkapkan pikiran mereka walaupun telah mempelajari berbagai pola kalimat dalam bahasa Jepang dasar.

Kegiatan bermain peran (*role-play*) adalah metode pengajaran bahasa yang memerlukan keterlibatan interaktif semua siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Kobayashi (2001:70) *role-play* merupakan kegiatan pembelajaran kemampuan berbicara dengan cara bermain peran, yaitu dua siswa melakukan Latihan percakapan di depan kelas berdasarkan tema yang diberikan oleh pengajar. Sementara Karyati & Rahmawati (2022) berpendapat bahwa *role-play* adalah kegiatan berdialog yang mengikuti suatu latar dan peran, *role-play* adalah suggestopedia yang mendukung teori suggestologi, yaitu kegiatan kelas yang digunakan untuk mempermudah belajar, membebaskan ekspresi (kejiwaan) siswa dengan cara menentukan peran dan latar. Lee (2015) mengelompokkan metode *role-play* menjadi tiga jenis utama; *role-play* dengan menggunakan identitas sendiri, *role-play* dengan menggunakan identitas tidak sebenarnya, serta *role-play* yang mengandung debat dan monolog. Pada penelitiannya, Lee (2015) mengungkapkan bahwa *role-play* dengan menggunakan identitas tidak sebenarnya paling banyak dilakukan oleh para pembelajar bahasa L2.

Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan berkomunikasi pada siswa. *Role-play* menumbuhkan dan mendorong motivasi siswa dengan cara yang menghibur dan memberikan pengalaman yang kaya akan bahasa (Altun 2015). Ada cukup banyak alasan yang mendukung penggunaan *role-play* di kelas bahasa kedua (L2), salah

satunya adalah metode ini dapat memberikan motivasi karena prosesnya yang menyenangkan dan menghibur para siswa pembelajar bahasa. Penggunaan metode *role-play* juga memberikan peluang besar bagi siswa untuk berkomunikasi satu sama lain meskipun mereka memiliki kosakata yang terbatas.

Penyelidikan Gilmore (2011) menunjukkan bahwa kompetensi komunikasi L2 lebih banyak diperoleh melalui fitur-fitur diskurs, seperti aktivitas *role-play*, daripada fokus terhadap materi buku teks. Sejalan dengan Gilmore (2011), sejumlah penelitian (Henisah dkk., 2023; Karyati & Rahmawati, 2022; Krebt, 2017; Pinatih, 2021; Udjaja dkk., 2019; Wacana, 2018) menunjukkan bahwa metode *role-play* mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada pembelajar bahasa L2. Soori dkk. (2023) dalam penelitiannya mencoba untuk menginvestigasi dampak dari aktivitas *role-play* pada pembelajaran kosakata dan retensi bahasa Inggris tingkat menengah pada siswa di Iran. Temuan Soori dkk. menunjukkan bahwa aktivitas *role-play* secara positif dan signifikan memengaruhi siswa dalam mengakuisisi kosakata dan retensi bahasa L2 pada jangka panjang.

Meskipun metode *role-play* telah banyak digunakan dalam pengajaran bahasa, terutama bahasa L2, terdapat keterbatasan literatur tentang penelitian yang spesifik dalam lingkungan pendidikan calon PMI yang belajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat efektivitas dan relevansi metode *role-play* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mereka. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat berkontribusi dalam membantu balai latihan kerja (BLK) dan lembaga pelatihan lainnya dalam meningkatkan ketrampilan berbahasa Jepang calon PMI, sehingga mereka lebih siap untuk bekerja di negara tujuan dengan masyarakat setempat.

## METODE

Kegiatan pelatihan menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) atau studi *pre-test* dan *post-test* (dalam penelitian ini hanya digunakan *post-test*). Danim (2017) mendefinisikan bahwa eksperimen semu adalah rancangan penelitian eksperimen yang dilakukan pada kondisi yang tidak memungkinkan mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan. Populasi pada penelitian ini adalah satu kelas pelatihan calon PMI Jepang di sebuah balai latihan kerja (BLK). Peneliti dalam hal ini hanya dapat mengontrol hal-hal yang terkait dengan aktivitas pembelajaran bahasa Jepang dan tidak bisa mengontrol faktor di luar itu misalnya apakah siswa tersebut minat terhadap pelajaran atau tidak, tingkat emosionalnya sama atau tidak dan seterusnya.

Data primer dalam bentuk hasil kuisioner terhadap calon PMI. Kegiatan pengambilan data tersebut diawali dengan tahapan; *pertama*, pengenalan dan penjelasan materi kepada calon PMI. Tahap ini termasuk memberikan materi percakapan sebagai bahan untuk *role-play* dan memberikan contoh percakapan terkait materi yang dibagikan.

*Kedua*, pengajar memberikan latihan kepada calon PMI tentang isi percakapan beserta intonasi, pelafalan (*hatsuon*) yang tepat, serta gestur yang benar. Tahap selanjutnya adalah latihan 練習/*renshū*. Pada tahap ini, calon PMI dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melaksanakan *role-play*. Pengajar memberikan kartu bergambar yang sesuai dengan topik percakapan—mengungkapkan keinginan ほしし *hoshii*— pada tahap ini, masing-masing kelompok latihan percakapan akan didampingi oleh tim pelaksana penelitian untuk memberikan arahan apabila

terdapat kesalahan dalam konteks penggunaan materi. Setelah itu, calon PMI mengaplikasikan materi dengan menggunakan teknik *role-play*. Dua orang siswa secara bergiliran mencoba untuk bermain peran terkait topik percakapan setelah mengambil kartu peran secara berpasangan.

*Ketiga*, membagikan kuesioner kepada 17 orang calon PMI di BLK terkait efektivitas kegiatan *role-play* pasca dilakukannya pembelajaran Bahasa Jepang. Hasil kuisisioner selanjutnya direkap, dianalisis, dan diinterpretasi namun hanya pada bagian yang terkait dengan akitvitas *role-play* saja. Kisi-kisi kuesioner pasca pelatihan *role-play* yang dibagikan oleh Prodi Bahasa Jepang Universitas Widyatama yang adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kuisisioner Post-Test Pelatihan *Role-play* Percakapan Bahasa Jepang untuk Pekerja Migran Indonesia

No.	Pertanyaan	Pernyataan
1	Seberapa penting kemampuan berbicara untuk bekerja di Jepang?	Penting Cukup Penting Tidak Penting
2	Apa kesulitan yang dialami ketika berbicara dalam bahasa Jepang?	Takut salah Malu/ tidak percaya diri Tidak paham kosakata/ kalimat Tidak memahami konteks pembicaraan
3	Hal apa yang menghambat Anda melakukan percakapan dalam bahasa Jepang?	Takut salah Malu/ tidak percaya diri Tidak paham kosakata/ kalimat Tidak memahami konteks pembicaraan
4	Menurut Anda bagaimanakah pembelajaran berbicara yang sudah berjalan saat ini?	Sangat cukup Cukup Kurang cukup Tidak cukup
5	Menurut Anda apakah waktu pembelajaran berbicara yang diberikan sudah dirasa cukup?	Sangat cukup Cukup Kurang cukup Tidak cukup
6	Bagaimana menurut Anda pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode <i>role-play</i> ?	Sangat menarik Menarik Cukup menarik Tidak menarik
7	Apakah menurut Anda pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role-play</i> ini lebih mudah dipahami?	Sangat setuju Setuju Kurang setuju Tidak setuju
8	Apakah metode pembelajaran berbicara dengan metode <i>role-play</i> membantu Anda untuk berbicara dalam bahasa Jepang dengan lebih mudah?	Sangat setuju Setuju Kurang setuju Tidak setuju
9	Apakah metode pembelajaran berbicara dengan menggunakan metode <i>role-play</i> ini dapat	Sangat setuju Setuju Kurang setuju

---

meningkatkan kemampuan Anda  
dalam berbicara bahasa Jepang?

---

Tidak setuju

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis menyajikan temuan utama dari serangkaian proses penelitian yang telah dilakukan. Tidak semua pertanyaan dalam kuisisioner dibahas dalam penelitian ini. Pembahasan hanya akan dilakukan pada pertanyaan yang terkait dengan kesulitan dalam belajar dan terkait dengan metode belajar *role-play*. Berdasarkan kuisisioner yang telah disebarakan kepada 17 responden, semuanya sepakat bahwa kemampuan berbicara bahasa Jepang merupakan salah satu hal yang krusial untuk bekerja disana. Mereka melaporkan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Jepang setelah berpartisipasi dalam sesi *role-play* meskipun mempunyai kosakata yang terbatas. Beberapa responden juga mengungkapkan bahwa aktivitas *role-play* memberikan kesempatan untuk berlatih dalam konteks situasional yang mirip dengan kehidupan sehari-hari di Jepang.

Tabel 2. Kesulitan yang Dihadapi Ketika Berbicara Bahasa Jepang

Takut salah	5,9%
Malu/tidak percaya diri:	35,3%
Tidak paham kosakata/kalimat	52,9%
Tidak memahami konteks pembicaraan	5,9%

N: 17

Sementara itu, tantangan utama yang dihadapi oleh para calon PMI adalah perbedaan struktur pola kalimat bahasa Jepang dengan bahasa ibu mereka. Hal ini ditunjukkan melalui hasil kuisisioner, yakni sebanyak 52,9% responden mengaku kesulitan dalam memahami pola kalimat dan kosakata dalam bahasa Jepang (lihat tabel 2). Mayoritas responden mengalami kesulitan dengan kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Jepang. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran kosakata dan penggunaan kalimat yang tepat dalam konteks yang sesuai perlu menjadi fokus utama dalam kurikulum pembelajaran. Program pengajaran bisa ditingkatkan dengan lebih banyak latihan yang mengintegrasikan kosakata baru secara praktikal dan kontekstual, sehingga membantu siswa memahami dan menggunakan kata-kata baru dengan lebih efektif.

Berikutnya, 35,3% responden mengaku tidak memiliki kepercayaan diri dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh takut membuat kesalahan atau takut dinilai oleh orang lain. Hal ini menandakan bahwa, untuk mengatasi hal ini, lingkungan belajar yang positif perlu diciptakan, dan menganggap bahwa kesalahan itu adalah bagian dari proses belajar. Meningkatkan aktivitas kelompok kecil atau pasangan di mana siswa bisa berlatih berbicara dalam setting yang tidak menghakimi bisa sangat membantu. Bila memungkinkan misalnya saat berada di lingkungan yang ada orang Jepang atau berada di Jepang, penting bagi para calon PMI untuk praktik berbicara bahasa Jepang dengan penutur asli untuk menumbuhkan rasa percaya diri.

Sementara itu, (5,9%) siswa yang kesulitan memahami konteks dalam percakapan. Ini menunjukkan pentingnya mengajarkan nuansa budaya dan kontekstual dari bahasa Jepang, bukan hanya struktur bahasa itu sendiri. Pelajaran yang melibatkan

skenario nyata atau simulasi situasi yang bisa dihadapi dalam kehidupan sehari-hari bisa meningkatkan pemahaman konteks. Terakhir, (5,9%) siswa merasa takut untuk salah ketika berbicara. Ini seringkali terkait dengan tekanan perfeksionisme dalam pembelajaran bahasa. Mengurangi stigma terhadap kesalahan dan menekankan pembelajaran melalui kesalahan bisa membantu mengurangi ketakutan ini. Secara keseluruhan, pengajaran bahasa Jepang kepada siswa-siswa ini tampaknya perlu menyertakan pendekatan yang lebih interaktif dan mendukung, dengan fokus pada pembangunan kepercayaan diri dan pemahaman mendalam tentang penggunaan bahasa yang efektif. Pendekatan yang menyenangkan perlu diterapkan agar siswa tidak hanya berusaha memahami bahasa, tetapi juga berusaha mengurangi rasa takut atau malu dalam berkomunikasi.

Selanjutnya, terdapat perbedaan dalam persepsi terhadap metode *role-play* berdasarkan latar belakang bahasa responden. Hasil dari rekap angket didapatkan tabel di bawah ini.

Tabel 3. Respons terhadap Metode Pembelajaran Berbicara dengan *Role-play*

Sangat menarik	58,8%
Menarik	35,3%
Cukup menarik	5,9%
Tidak menarik	0%

N: 17

Lebih dari setengah dari total responden (58,8%) pada tabel 3 menilai metode *role-play* sebagai sangat menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ini sangat diterima dengan antusias oleh mayoritas peserta. Ini bisa berarti bahwa *role-play* menawarkan dinamika dan keterlibatan yang tidak ditemukan dalam metode pembelajaran lain, memungkinkan pembelajar merasa lebih terlibat dan termotivasi. Tingkat penerimaan yang tinggi terhadap metode *role-play* menunjukkan bahwa ini adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa. Keterlibatan aktif dalam *role-play* membantu membangun keterampilan komunikasi dalam konteks yang lebih realistis dan kurang terstruktur dibandingkan dengan pembelajaran bahasa yang lebih tradisional.

Hanya sebagian kecil (5,9%) yang menilai metode ini sebagai cukup menarik, yang mungkin menunjukkan bahwa sementara mereka menemukan beberapa kemenarikan dalam metode tersebut, mereka mungkin membutuhkan modifikasi atau dukungan tambahan untuk sepenuhnya terlibat. Tidak ada (0%) responden yang menilai metode *role-play* sebagai tidak menarik. Hal ini menandakan bahwa tidak ada penolakan terhadap metode ini di antara peserta yang disurvei. Metode *role-play* memungkinkan peserta untuk berlatih bahasa dalam situasi yang meniru interaksi nyata, yang tidak hanya membantu dalam mengasah keterampilan bahasa tetapi juga dalam membangun kepercayaan diri dan mengurangi kecemasan berbicara. Absennya ketidakpuasan total terhadap metode *role-play* mengindikasikan bahwa metode ini mungkin tidak memiliki kelemahan besar atau poin yang secara signifikan mengganggu proses pembelajaran bagi para peserta. Hal ini dikuatkan dengan tabel di bawah.

Tabel 4. Metode *Role-play* Membantu Berbicara Bahasa Jepang dengan Mudah

Sangat setuju	41,2%
Setuju	58,8%
Kurang setuju	0%
Tidak setuju	0%

N: 17

Hampir setengah dari responden (41,2%) pada tabel 4 sangat setuju bahwa *role-play* membantu mereka berbicara bahasa Jepang dengan lebih mudah. Ini menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara, memberikan lingkungan yang mendukung dan bebas risiko di mana peserta dapat berlatih bahasa tanpa tekanan. Lebih dari setengah responden (58,8%) setuju dengan manfaat *role-play*, menegaskan kembali bahwa metode ini secara luas diterima sebagai alat yang membantu dalam pembelajaran bahasa. Responden yang "setuju" mungkin mengalami peningkatan kenyamanan dan kemampuan berbicara yang signifikan, meskipun mungkin tidak sekuat mereka yang "sangat setuju." Tidak ada responden (0%) yang merasa bahwa *role-play* tidak membantu. Hal ini menunjukkan adanya nilai positif dalam menggunakan metode ini dalam pembelajaran bahasa.

Tabel 5 Metode *Role-play* Membuat Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Meningkat

Sangat setuju	41,2%
Setuju	58,8%
Kurang setuju	0%
Tidak setuju	0%

N: 17

Sebagian besar responden (41,2%) merasa sangat setuju bahwa metode *role-play* secara signifikan membantu meningkatkan kemampuan berbicara mereka dalam bahasa Jepang. Respons ini menandakan bahwa mereka merasakan manfaat yang jelas dan konkret dari partisipasi aktif dalam simulasi percakapan, yang dapat membantu dalam memahami penggunaan bahasa secara alami dan kontekstual.

Sejumlah besar responden (58,8%) juga setuju bahwa *role-play* bermanfaat, menunjukkan bahwa meskipun mungkin tidak sekuat yang sangat setuju, mereka masih merasakan perbaikan dalam berbicara bahasa Jepang. Ini menegaskan kegunaan *role-play* sebagai metode yang efektif. Tidak ada responden (0%) yang merasa metode *role-play* tidak membantu atau hanya sedikit membantu. Hal ini mengindikasikan adanya dampak positif tentang nilai metode ini dalam pembelajaran bahasa Jepang.

## SIMPULAN

Temuan utama dari penelitian ini terkait tentang kesulitan dalam belajar bahasa Jepang dan pengalaman dengan metode belajar *role-play*. Sebagian besar responden setuju bahwa kemampuan berbicara bahasa Jepang sangat penting untuk bekerja di Jepang, dan mereka melaporkan adanya peningkatan kepercayaan diri setelah berpartisipasi dalam sesi *role-play*.

Mayoritas responden mengalami kesulitan dengan kosakata dan struktur kalimat dalam bahasa Jepang, menunjukkan bahwa fokus pada pembelajaran kosakata

dan struktur kalimat perlu ditingkatkan. Tantangan lainnya termasuk kurangnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi dan kesulitan memahami konteks pembicaraan. Metode *role-play* dinilai sangat menarik oleh sebagian besar responden, menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa. Hampir semua responden setuju bahwa *role-play* membantu mereka berbicara bahasa Jepang dengan lebih mudah dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Saran yang bisa diberikan, pembelajaran bahasa Jepang perlu menyertakan pendekatan yang lebih interaktif dan mendukung, dengan fokus pada pembangunan kepercayaan diri dan pemahaman mendalam tentang penggunaan bahasa yang efektif. Metode *role-play* terbukti efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang.

### KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada konflik kepentingan dalam artikel ini.

### PERSETUJUAN ETIK

Penelitian ini telah disetujui oleh institusi para penulis.

### REFERENSI

- Altun, M. (2015). Using role-play activities to develop speaking skills: A case study in the language classroom. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 1(4), 27-33.
- BP2MI. (2023, October 14). Dubes RI untuk Jepang Dorong Pekerja Migran Indonesia Tangkap Peluang Kerja SSW. <https://bp2mi.go.id/berita-detail/dubes-ri-untuk-jepang-dorong-pekerja-migran-indonesia-tangkap-peluang-kerja-ssw>
- CEIC. (2022). Japan population. <https://www.ceicdata.com/en/indicator/japan/population#:~:text=Key%20information%20about%20Japan%20population%20The%20Japan%20population,figure%20of%20125.4%20million%20people%20in%20Dec%202021>
- Danim, S. (2017). *Pengantar Kependidikan: Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan*. Alfabeta.
- Gilmore, A. (2011). "I Prefer Not Text": Developing Japanese learners' communicative competence with authentic materials. *Language Learning*, 61(3), 786–819. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9922.2011.00634.x>
- Henisah, R., Margana, M., Putri, R. Y., & Khan, H. S. (2023). *Role-play* technique to improve students' speaking skills. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 2(3), 176–182. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v2i3.618>
- Iskandar, T. (2024). Peningkatan kualitas kompetensi bagi calon pekerja migran indonesia melalui BP2MI Jawa Tengah. *Jurnal Imagine*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.35886/imagine.v4i1.1045>
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2022). Kaiwa learning using *role-play* method on students of the Faculty of Health Science Assyafiyah University in improving Japanese speaking skills. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 227. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.227-236.2022>

- Krebt, D. M. (2017). The effectiveness of *role-play* techniques in teaching speaking for EFL college students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863. <https://doi.org/10.17507/jltr.0805.04>
- Lee, S.-L. (2015). Revisit role-playing activities in foreign language teaching and learning: Remodeling learners' cultural identity?
- Maidar, G. A. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Erlangga.
- Pinatih, I. G. A. D. P. (2021). Improving students' speaking skill through role-play technique in 21st century. *Journal of Educational Study*, 1(1), 103–108. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i1.159>
- Soori, A., Kafipour, R., Dakhil, T. A., Khojasteh, L., & Behrosi, B. (2023). The effect of role-play on vocabulary learning and retention in Iranian EFL learners. *Forum for Linguistic Studies*, 5(2), 1835. <https://doi.org/10.59400/fls.v5i2.1835>
- Udjaja, Y., Renaldi, Steven, Tanuwijaya, K., & Wairooy, I. K. (2019). The use of *role-playing* game for Japanese language learning. *Procedia Computer Science*, 157, 298–305. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.170>
- Wacana, G. I. P. (2018). Teaching speaking to young learners using *role-play* method. 4(1).