

Persepsi Mahasiswa Mengenai Peningkatan Kepercayaan Diri Berbicara Bahasa Jepang Menggunakan Metode Role Play Pada Matakuliah Kaiwa

Alo Karyati¹, Paramita Winny Hapsari², Mugiyanti³
Universitas Pakuan^{1,2,3}

alo.karyati@unpak.ac.id¹, paramita@unpak.ac.id², mugiya2020@gmail.com³

Abstract

This research discusses the use of the Role Play Method in the Kaiwa/Conversation 1 course in increasing students' confidence in speaking Japanese. In Japanese language skills, there are four skills that must be mastered, namely: listening, reading, writing and speaking. Of the 4 language skills, speaking ability is the most important. Through speaking, someone can convey something to the person they are talking to, one of whom speaks Japanese. To be able to speak Japanese, you need confidence. The role play method is a solution to increase student self-confidence. Role play itself is a dialogue activity that follows a setting and role. The formulation of the problem in this research is: 1) what do students think about their level of confidence in speaking Japanese using the role play method? 2) What do students think about improving speaking skills by using the role play method in elementary level kaiwa learning? 3) What are students' opinions regarding the use of the role play method in basic kaiwa learning? The research method used in this research is descriptive qualitative. The research subjects were 27 first semester Japanese study program students. Data collection techniques through questionnaires and interviews were distributed using Google Form. Data sources are journal articles related to kaiwa learning using role play. The results of this research increased students' confidence in speaking Japanese.

Keywords: Role Play, Confidence, Speaking, Japanese.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang penggunaan Metode Role Play pada mata kuliah Kaiwa/Percakapan 1 dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa berbicara bahasa Jepang. Dalam kemampuan berbahasa bahasa Jepang terdapat empat kemampuan yang harus dikuasai, yaitu: menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Dari 4 kemampuan berbahasa tersebut kemampuan berbicara adalah paling penting. Melalui berbicara seseorang dapat menyampaikan sesuatu pada lawan bicara, salah satunya berbicara bahasa Jepang. Untuk dapat berbicara bahasa Jepang, maka diperlukan kepercayaan diri. Metode role play merupakan solusi untuk dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa. Role play itu sendiri merupakan kegiatan berdialog yang mengikuti suatu latar dan peran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana pendapat mahasiswa mengenai tingkat kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Jepang menggunakan metode role play? 2) Bagaimana pendapat mahasiswa tentang peningkatan kemampuan berbicara dengan penggunaan metode role play pada pembelajaran kaiwa tingkat dasar? 3) bagaimana pendapat mahasiswa mengenai penggunaan metode role play dalam pembelajaran kaiwa dasar? Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah mahasiswa prodi Jepang semester 1 berjumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data melalui angket dan wawancara yang dibagikan menggunakan google form. Sumber data adalah artikel-artikel jurnal terkait pembelajaran kaiwa menggunakan role play. Hasil dari penelitian ini kepercayaan diri

mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang meningkat.

Kata Kunci: Role Play, Kepercayaan Diri, Berbicara, Bahasa Jepang.

A. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang paling banyak dipelajari di dunia setelah bahasa Inggris, termasuk di Indonesia. Berdasarkan survei Pendidikan bahasa Jepang di luar negeri, tahun 2018 yang dilakukan The Japan Foundation (2020), total jumlah pembelajar bahasa Jepang di dunia saat ini telah mencapai 3.851.774 orang, Tiongkok menduduki pertama dengan 1.004.625 pembelajar, disusul di Indonesia dengan 709.479 peserta didik (Djafri & Wahidati, 2020). Hal ini juga diperjelas oleh pendapat (Soemarmi, 2017) bahwa sekarang ini bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa yang banyak dipelajari oleh masyarakat di berbagai negara.

Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami jika betapa banyaknya peminat di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia yang tertarik mempelajari bahasa Jepang. Apalagi saat ini lapangan kerja bagi siapa saja yang memiliki kemampuan bahasa Jepang terbuka lebar, baik bekerja di Jepang maupun di dalam negeri. Oleh sebab itu pentingnya mempelajari bahasa Jepang, agar dapat mudah mendapatkan lapangan kerja. Hal serupa juga dikemukakan (Wijayanti & Poetranto, 2023) bahwa asing dapat digunakan untuk menambah tingkat ekonomi dengan menggunakan bahasa asing dalam sector-sektor industri dalam dunia kerja. Selain itu, melalui penguasaan bahasa Asing dalam hal ini bahasa Jepang, akan memudahkan kita dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang, sehingga akan memudahkan dalam menjalin kerjasama, seperti berbisnis. Dengan memiliki kemampuan berbicara bahasa asing khususnya bahasa Jepang, siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa tersebut dalam situasi yang sebenarnya di lingkungan masyarakat, khususnya pada era globalisasi seperti saat ini, di mana penguasaan bahasa asing merupakan kebutuhan yang mutlak (Adnyani, 2019).

Dalam pembelajaran bahasa Asing juga ada 4 kemampuan berbahasa yang harus dipelajari, yaitu menyimak, menulis, membaca dan berbicara (Karyati & Rahmawati, 2022; Soemarmi, 2017). Hal serupa juga dijelaskan Yeni et al., (2020) bahwa diantara empat keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai pembelajar bahasa Jepang karena erat kaitannya dengan penggunaan komunikasi secara lisan. Dari ke empat kompetensi tersebut kemampuan berbicara yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa asing. Keterampilan

berbicara itu sendiri menurut (Toliwongi, 2021) merupakan salah satu kemampuan berbicara yang harus dimiliki seseorang.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat penulis ambil simpulan bahwa kemampuan berbicara merupakan sesuatu yang paling terpenting dalam pembelajaran bahasa, dalam hal ini kemampuan berbicara bahasa Jepang. Karena jika seseorang tidak dapat berbicara, maka dia tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Seperti pada pada pembelajar bahasa Jepang mahasiswa semester 1 Program Studi Sastra Jepang Universitas Pakuan. Karena rata-rata mahasiswa-mahasiswa semester dasar, belum punya keberanian dalam berbicara bahasa Jepang. Untuk itu, diperlukan suatu metode atau teknik dalam pembelajaran berbicara yang dapat membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri berbicara. Seperti halnya yang dikemukakan (Iskandarwassid dan Sunendar, (2008) bahwa terdapat teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: (1) ulang ucap, (2) lihat ucap, (3) permainan kartu kata, (4) Wawancara, (5) permainan memori, (6) reka cerita gambar, (7), biografi, (8) manajemen kelas, (9) bermain peran, (10) permainan telepon, (11) permainan alfabet. Berdasarkan penjelasan mengenai ragam teknik pembelajaran berbicara yang dikemukakan (Iskandarwassid & Sunendar, 2008) tersebut diatas, dapat dipahahami jika terdapat banyak teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Dalam pembelajaran berbicara juga ada banyak hal yang harus diperhatikan, seperti bagaimana pengucapan, tatabahasa yang digunakan, kelancaran berbicara. Harris (1969) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen dalam sebuah proses berbicara, yaitu (1) *prounounciation* (pelapalan), (2) *grammar* (tatabahasa), (3) *vocabulary* (kosakata), (4) *fluency* (kepasihan), dan (5) *comprehension* (pemahaman).

Dari banyaknya teknik dalam pembelajaran berbicara tersebut, teknik role play yang penulis rasa lebih cocok diterapkan pada pembelajar tingkat dasar. Karena teknik role play ini lebih praktis dan ekonomis, melalui teknik *role play* juga mahasiswa dapat membuat siswa dapat mengekspresikan diri pada saat berlatih kaiwa (percakapan) di depan kelas. Menurut Bray (2019) bahwa ide melakukan *role play* atau bermain peran juga dapat menimbulkan kegembiraan sebagai ketakutan di hati siswa dan guru. Selanjutnya Soemarmi (2017) mengemukakan bahwa metode role play mempunyai keisitimewaan yaitu dapat melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, melatih praktek berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

Role play/bermain peran itu sendiri merupakan kegiatan pembelajaran kemampuan berbicara dengan cara bermain peran, yaitu 2 siswa melakukan latihan percakapan di depan kelas berdasarkan tema yang diberikan pengajar. Kobayashi (2001) dalam Restoeningrum (2014) mengungkapkan 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”.

Terdapat beberapa tahapan dalam pembelajaran *role play* menggunakan metode *role play*, seperti diungkapkan Okazaki dalam (Restoeningroem, 2014) bahwa tahap-tahap kegiatan *role play* adalah seperti berikut:

1. Tahap persiapan, yang terdiri dari: (a) menjelaskan isi tujuan, dan prosedur *role play* kepada siswa dengan baik, (b) Membagi peran, yaitu guru mengambil keputusan agar hasil yang diinginkan tercapai, (c) membagikan kartu peran dan memberi waktu persiapan kepada siswa.
2. Tahap pelaksanaan, yang terdiri dari: (a) guru berkeliling di antara para siswa, melihat siapa yang akan tampil dengan lancar, (b) guru mengajarkan ungkapan (*hyoogen*) dengan perlahan-lahan apabila ada kelompok yang tidak tampil karena tidak mengerti.
3. Alat pementasan, yang terdiri dari: (a) menanyakan kesan tentang *role play* yang baru dipentaskan, (b) Menanyakan bagaimana gaya pementasan, (c) Membicarakan teknik *role play* tersebut dengan siswa.

Berdasarkan penjelasan mengenai teknik *role play* di atas, dapat penulis simpulkan bahwa dalam penggunaan *role play* terdapat tahapan-tahapan yang harus dipersiapkan. Dalam *role play* pengajar harus menjadi mediator selama proses pembelajaran, dosen/pengajar harus memperbaiki jika ada kesalahan siswanya saat bermain peran/*role play*. Seperti bagaimana kosakata yang digunakan, bagaimana pola kalimat yang digunakan apakah ada salah atau tidak, bagaimana pengucapan/artikulasinya sudah benar atau tidak. Mengenai peran pengajar/dosen dalam penggunaan *role play* dijelaskan pula Brown (2001) bahwa peran dosen adalah: (a) memberikan peran kepada satu atau lebih banyak anggota kelompok, (b) menugaskan maksud dan tujuan yang harus dipenuhi peserta. Masih terkait dengan *role play*, Shaw (2003) dalam (Zuraidah, 2020) mengatakan bahwa materi bermain peran/*role play* sering kali ditulis secara khusus untuk dapat membuat siswa dapat mengungkapkan pendapat, menyajikan dan

mempertahankan sudut pandang, serta mengevaluasi argumen, di sisi lain dalam bermain peran pembelajar juga menuntut pembelajar menggunakan bahasa untuk mendapatkan makna, dan pembelajar juga memerlukan perhatian lebih terhadap pemeliharaan hubungan sosial.

Berdasarkan pemaparan di latar belakang tersebut yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian tentang penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran kaiwa bahasa Jepang. Karena metode atau teknik ini dapat membuat siswa mengeksklore kemampuan sendiri dalam berbicara dengan teman pasangan bermain perannya, serta dapat membuat percaya diri berbicara di depan kelas.

Penelitian terdahulu mengenai penggunaan metode telah dilakukan Karyati & Rahmawati (2022) dalam penelitian ini *role play* dilakukan dengan menggunakan *role card* sebagai medianya, serta berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang bagi mahasiswa jurusan perawat, sehingga pada pelaksanaan pembelajaran kaiwanya, kosakata yang digunakan dalam *role card*nya banyak menggunakan kosakata yang berkaitan dengan kesehatan, terutama panti jompo.

Penelitian terkait penggunaan *role play* pada pembelajaran bahasa Jepang telah dilakukan Soemarmi (2017), pada penelitiannya Soemarmi berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa SMA. Selanjutnya, penelitian terkait penggunaan teknik *role play* terdapat pada penelitian Supriatnaningsih (2014), pada penelitiannya Suprianingsih berfokus pada pendekatan komunikatif menggunakan teknik *role play*, di mana objek penelitiannya adalah mahasiswa semester V.

Perbedaan penelitian ini, dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada jenis penelitiaanya, yaitu yang diteliti adalah pendapat mahasiswa mengenai penggunaan metode *role play* pada mahasiswa semester 1, seperti apakah penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan kepercayaan diri berbicara bahasa Jepang, apakah penggunaan, metode *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang, apakah penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah mahasiswa prodi sastra Jepang semester 1. Teknik pengumpulan data melalui angket dan wawancara yang dibagikan menggunakan *google form*, dari hasil angket ini dianalisis serta diinterpretasi bagaimana pendapat mahasiswa mengenai penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran

kaiwa. Sumber data adalah artikel-artikel jurnal terkait pembelajaran kaiwa bahasa Jepang menggunakan *role play*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang.

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode *role play* pada pembelajaran kaiwa dalam meningkatkan kepercayaan diri berbicara bahasa Jepang, penulis membagikan angket dan wawancara menggunakan *google form* terhadap mahasiswa semester 1 yang mengambil mata kuliah kaiwa 1. Hasilnya dapat diketahui dari hasil respon angket dan wawancara berikut ini.

Hasil angket

Penggunaan metode *role play* pada pembelajaran kaiwa tingkat dasar dapat meningkatkan kepercayaan diri berbicara bahasa Jepang.
27 responses



Berdasarkan hasil respon angket di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan metode *role play* pada pembelajaran kaiwa dasar, dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang. Hal ini terlihat dari hasil angketnya, dari 27 responden 48,1% menjawab sangat setuju dan 51,9% menjawab setuju. Dari hasil tersebut, penulis dapat simpulkan bahwa metode *role play* efektif diterapkan dalam pembelajaran kaiwa/percakapan bahasa Jepang tingkat dasar. Karena melalui metode *role play* mahasiswa dapat mengeksplor kemampuan berbicara dengan bermain peran bersama pasangan kainya. Melalui penggunaan metode *role play* pada pembelajaran kaiwa 1, mahasiswa semakin percaya diri dan berani berlatih berbicara bahasa Jepang di depan kelas dengan dilihat seluruh teman-teman sekelasnya. Mahasiswa semakin dapat mengembangkan kalimat-kalimat bahasa Jepang di setiap latihan *role play*. Mahasiswa yang sebelumnya belum berani berbicara bahasa Jepang, setelah latihan kaiwa menggunakan *role play*, mahasiswa-mahasiswa tersebut menjadi berani berbicara. Tidak ada lagi kepanikan ketika latihan bermain peran, seperti sebelum menggunakan metode *role play*.

- b. **Pendapat mahasiswa mengenai peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan role play.**

Hasil angket

Berikut ini hasil respons dari pertanyaan angket

Penggunaan metode role play pada pembelajaran kaiwa tingkat dasar dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.
27 responses



Berdasarkan hasil respons angket tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* pada pembelajaran kaiwa 1 dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa. Terlihat dari hasil respons mahasiswa dari 5 skala pilihan yaitu setuju, sangat setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, dan ragu-ragu. Didapat jawaban 63% menjawab setuju, dan 37 menjawab sangat setuju. Dari hasil respons angket ini dapat dipahami jika penggunaan metode *role play* pada pembelajar tingkat dasar efektif, karena melalui metode *role play* mahasiswa dapat mengeksplor kemampuan dalam berbicara bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan

Hasil wawancara

Untuk mengetahui pendapat mahasiswa mengenai peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang dengan penerapan *role play* dalam pembelajar kaiwa, penulis memberikan angket dan wawancara terhadap 27 responden. Seperti dijelaskan dalam pemaparan berikut ini: Pertanyaan wawancara: Apakah setelah penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran kaiwa, kemampuan berbicara meningkat

No Responden	Hasil jawaban wawancara
1	Tentu saja, sebelumnya saya tidak percaya diri saat berbicara bahasa jepang dengan orang lain namun setelah pembelajaran kaiwa ini saya bisa lebih percaya diri dan membuat intonasi saya tidak kaku saat berbicara bahasa jepang.
2	Iya, karena secara tidak langsung kita belajar bagaimana cara berbicara

	perkosakata/kalimat dan nada seperti orang jepang dan meningkatkan berbicara lebih fasih dan familiar dalam berbahasa Jepang
3	Iya, sangat meningkat. Jika yang dulunya masih sangat ragu untuk berbicara dengan menggunakan bahasa jepang, sekarang keraguan itu hilang sedikit demi sedikit
4	Meningkatnya kemampuan bahasa Jepang mahasiswa tergantung mahasiswa itu sendiri juga, pendapat pribadi saya ini sangat bisa meningkatkan dengan berbagai dialog atau naskah yang mereka buat yang menyebabkan berfikir lebih luas untuk mendalami peran mereka di kaiwa ini
5	Meningkatkan, karena tidak hanya menghafalkan percakapan nya saja tetapi juga mempraktikkan langsung.
6	Ya, metode tersebut dapat dijadikan tempat untuk mempraktikkan materi yang sudah dipelajari
7	Kemampuan saya meningkat namun tidak secara signifikan, tetapi perlahan.
8	Menggunakan metode role play membantu meningkatkan kemampuan berbicara, seperti nada nada yang digunakan dan sikap yang harus di tunjukan.
9	Tentu saja role-play, karena mungkin teknik inilah yang terbaik untuk pembelajaran kaiwa ini. Teknik ini membantu saya untuk terbiasa berbicara bahasa Jepang dengan orang lain dan membantu melatih sikap inisiasi instan saat berbicara bahasa Jepang.
10	Mengeksplor kosakata lebih saat role player dan tidak hanya terpaku dalam buku

Berdasarkan hasil angket dan jawaban wawancara 27 responden di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role play pada pembelajaran kaiwa dasar, dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa. Karena yang sebelumnya mahasiswa masih berbicara dengan kalimat-kalimat pendek, setelah banyak berlatih kaiwa menggunakan metode role play, mahasiswa menjadi dapat mengembangkan kalimat percakapannya menjadi lebih panjang. Selain itu, mahasiswa-mahasiswa juga terlihat seperti

alami ketika berbicara bahasa Jepang. Melalui penggunaan metode role play juga dapat membantu mahasiswa dapat lebih aktif dalam berbicara bahasa Jepang baik dengan teman maupun dengan pengajar, terutama saat berhadapan langsung dengan orang Jepang, mahasiswa tidak kaku lagi ketika harus berbicara menggunakan bahasa Jepang. Peningkatan kemampuan berbicara melalui metode role play ini, sesuai dengan teori yang dikemukakan (Soemarmi, 2017), bahwa metode role play dapat melatih siswa dalam berbagai situasi yang sebenarnya, dapat melatih praktik berbahasa lisan secara intensif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat penulis simpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan metode role play dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang. Dapat dilihat dari hasil respons angketnya 51,9 % menjawab setuju, dan 48,1 % menjawab sangat setuju. Mahasiswa yang sebelumnya masih belum berani berbicara di depan kelas, cenderung malu ketika harus berbicara bahasa Jepang, setelah banyak berlatih kaiwa menggunakan metode role play, mahasiswa menjadi percaya diri saat berlatih kaiwa di depan kelas.
2. Penggunaan metode role play pada pembelajaran kaiwa bahasa Jepang dapat meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa tingkat dasar. Terlihat dari hasil angketnya 63% menjawab setuju, dan 37% menjawab sangat setuju. Kemampuan berbicara mahasiswa sangat meningkat pesat, mahasiswa mampu menjawab melakukan pertanyaan maupun jawaban ketika berlatih kaiwa secara tanya jawab baik dengan teman sekelasnya, maupun dengan pengajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. M. D. I. W. S. K. E. K. (2019). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG DENGAN PENEKANAN TAHAPAN OUYOURENSHUU DI KELAS X MIPA 1 SMA NEGERI 1 TAMPAKSIRING TAHUN. 5(2)*, 187–196.
- Bray, E. (2019). *Doing role-play successfully in Japanese language classrooms*. April. <https://doi.org/10.37546/JALTTLT34.2-2>
- Brown, H. . (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Addison Wesley Longman.
- Djafri, F., & Wahidati, L. (2020). Study in Japan and the Motivation of Japanese Language

- Learners in Higher Educational Institutions in Indonesia. *Izumi*, 9(2), 112–120.
<https://doi.org/10.14710/izumi.9.2.112-120>
- Harris, D. P. (1969). *Testing English as a Second Language*. McGraw-Hill Company.
- Iskandarwassid and Sunendar, D. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa (Pertama)*. PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Iskandarwassid, S. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa (Pertama)*. PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- 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*. 08(1), 227–236.
- Restoeningroem. (2014). Teknik Role Play Terhadap Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang (KAIWA). *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*, 1(ISSN 2337-9480), 1–7.
- Soemarmi, K. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (Role Play). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 225.
<https://doi.org/10.28926/briliant.v2i2.52>
- Supriatnaningsih, R. (2014). Pendekatan Komunikatif Dengan Role Play Dalam Pembelajaran Kaiwa Pada Mahasiswa Semester V Tahun 2013/2014. *Lingua*, 10(1).
- Toliwongi, M. (2021). STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG “KAIWA”.
Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 6.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i5.2738>
- Wijayanti, A. A. R., & Poetranto, I. W. D. (2023). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Pengelolaan Perhotelan Dengan Model Problem-Based Learning*. 9(3), 240–248.
- Yeni, Y., Suartini, N. N., Sadyana, I. W., & Hermawan, G. S. (2020). Pembelajaran Kaiwa Berbasis JFS Can-Do. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(1), 124.
<https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i1.25540>
- Zuraidah, A. (2020). THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY METHOD IN STUDENTS ' SPEAKING SKILL AT THE GRADE VIII OF SMP NEGERI 6 PADANGSIDIMPUAN. *Estupro*, 5(3), 124–133.