



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kampus B : Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400341, 8403683, Fax. (021) 8411531  
Website : [www.fkip.uhamka.ac.id](http://www.fkip.uhamka.ac.id) Home page : [www.uhamka.ac.id](http://www.uhamka.ac.id)

## **SURAT TUGAS**

Nomor : 01187/ F.03.08/ 2023

***Bismillahirrahmanirrahim,***

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, memberi tugas kepada:

- Nama : **Retno Utari, M.Pd.**
- Tugas : Penulis Jurnal KIRYOKU "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG MELALUI MODEL SAVI DENGAN TEKNIK ROLEPLAY PADA MATA KULIAH KAIWA"
- Waktu : Juni 2023
- Tempat : FKIP UHAMKA
- Lain-lain : Setelah melaksanakan tugas agar membuat laporan tertulis kepada Pimpinan FKIP UHAMKA

Demikian surat tugas ini dibuat, agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sebagai amanah.

Jakarta, Juni 2023

Dekan,

**Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.**

# Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Melalui Model Savi Dengan Teknik Roleplay Pada Mata Kuliah Kaiwa

Rina Sukmara<sup>1</sup>, Retno Utari<sup>2</sup>, Nia Septiany<sup>3</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta<sup>123</sup>  
Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Kel. Kampung Rambutan, Kec. Pasar Rebo, Kota Jakarta Timur,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830

Email: [rinasukmara2017@gmail.com](mailto:rinasukmara2017@gmail.com)

## Abstract

*This study aims to find out whether the application of the SAVI model using the role play technique which will be used by third semester students in the Kaiwa course is effective when compared to the application of the learning model commonly used before. Kaiwa is a course that requires students to speak actively or passively. A good conversation or kaiwa, of course, must meet the rules of language, in terms of structure and meaning, as well as speech situations such as the speaker, the interlocutor, the purpose, and so on. Kaiwa subject or speaking ability is a productive skill. It requires the application of appropriate learning models that can increase students' active participation, so they have the courage to speak Japanese and increase student motivation in learning kaiwa. One learning model that is considered appropriate is the use of the SAVI model using role play techniques in teaching in the classroom. The problem to be examined in this study is related to the improvement of the Japanese language speaking ability of students of the Japanese Language Education Study Program FKIP Uhamka and the learning model used in the Kaiwa course. The learning model applied in this study is the SAVI Learning Model using the Role Play Technique. The research form used is an experimental equation with a pretest-post-test design, namely by measuring how much influence one variable has on another variable.*

**Keywords:** Japanese; Kaiwa; Learning Model; SAVI; Roleplay

## 1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam masyarakat untuk saling bertukar informasi. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, keterampilan berbicara ini disebut kaiwa. Kaiwa merupakan mata kuliah yang menuntut mahasiswa untuk berbicara secara aktif maupun pasif. Nunan menyatakan bahwa keterampilan berbicara melibatkan kemampuan pengucapan bunyi khas suatu bahasa dengan jelas, menggunakan stres, pola ritme, dan pola intonasi bahasa dengan cara yang baik, menggunakan bentuk kata yang tepat, meletakkan kata-kata bersama-sama dengan benar (Retny Asriyani, Dewa Ayu Suryawati, 2019). Percakapan atau kaiwa yang baik tentunya harus memenuhi kaidah kebahasaan, secara struktur maupun makna, serta situasi tutur seperti pembicara, lawan bicara, tujuan, dan lain-lain.

Dalam proses pembelajaran tak lepas dari model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan cara atau jalan yang ditempuh oleh guru atau siswa untuk mencapai suatu tujuan (Sundawan, M, 2016). Terdapat lima unsur dasar dalam model pembelajaran, yaitu (1) *syntax*, adalah langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional dan nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Rusman mengatkan bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan (Nadhiah & Wulandari, 2020). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat dan inovatif yang sesuai agar peserta didik mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Suyatno menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar (Mariya et al., 2013).

Salah satu model pembelajaran yang dirasa tepat adalah penggunaan model SAVI dengan menggunakan teknik roleplay dalam pengajaran di kelas. SAVI memiliki makna, yaitu *Somatic*: belajar dengan bergerak dan berbuat, *Auditory*: belajar dengan berbicara dan mendengar, *Visual*: belajar dengan melihat dan mengamati, dan *Intellectual*: belajar dengan memecahkan masalah dan refleksi (Rahayu et al., 2019). Model pembelajaran SAVI merupakan melibatkan aktivitas dan koneksi tubuh dan panca indra, sehingga pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak efektif efisien dan pengelolaan kelas menjadi lebih baik. Ingatan siswa terhadap materi yang dipelajari lebih kuat karena siswa membangun sendiri pengetahuannya (Suri et al., 2022)

Berdasarkan teori yang dikembangkan Meier (2002), menjelaskan karakteristik dari model pembelajaran SAVI, yaitu:

a. Somatis

“Somatis” berasal dari bahasa Yunani “soma” yang berarti tubuh. Jadi belajar somatis berarti belajar dengan indra peraba, kinestis, praktis, melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Jika dikaitkan dengan belajar maka dapat diartikan sebagai belajar dengan berbuat. Dengan demikian

pembelajaran somatis adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh (indra peraba, kinestik, melibatkan fisik dan menggerakkan tubuh sewaktu kegiatan pembelajaran berlangsung).

b. Auditori

Belajar dengan berbicara dan mendengar. Dalam pembelajaran peserta didik membicarakan apa yang sedang dipelajari, berdiskusi, menceritakan pengalaman, dan mengumpulkan informasi.

c. Visual

Belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Peserta didik lebih memahami materi pembelajaran jika dalam pembelajaran tersebut dapat melihat contoh nyata atau guru menggunakan media sebagai penyampaian materi terhadap peserta didik.

d. Intelektual

Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Tindakan pembelajar yang melakukan sesuatu dengan pikiran secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut.

Model belajar SAVI (*somatic auditory visualization intellectually*) merupakan model yang melibatkan siswa, sehingga siswa dituntut untuk melakukan sesuatu dengan melibatkan semua panca indera (melakukan sesuatu, mendengarkan, melihat, dan befikir) (Anas & Syafitri, 2019). Model pembelajaran SAVI ini berpusat kepada siswa, artinya siswa sendiri yang mengalami atau mendapatkan tindakan secara nyata sebagai bagian pemerolehan pengalaman belajar secara langsung. Sejalan dengan hal ini, Lestari mengatakan dalam penelitiannya bahwa dengan menerapkan model pembelajaran SAVI siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang bermakna sehingga materi yang dipelajari dapat dipahami dengan

lebih maksimal (Lestari, 2020). Ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran SAVI antara lain: 1) Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual; 2) Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif; 3) Membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa; 4) Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori, dan intelektual (Rahayu et al., 2019).

Rusman (2016: 373-374) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran Somatis Auditori Visual dan Intelektual (SAVI) sebagai berikut.

1) Persiapan.

Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para pembelajar, memberi peserta didik perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan peserta didik dalam situasi optimal untuk belajar.

2) Penyampaian.

Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, dan cocok untuk semua gaya belajar.

3) Pelatihan.

Tujuan tahap ini adalah membantu pembelajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.

4) Penampilan hasil.

Tujuan tahap ini, membantu pembelajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru peserta didik dengan pekerjaan, sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan teknik pembelajaran yang tepat juga akan mendukung keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Teknik

merupakan penemuan yang dipakai untuk menyelesaikan serta menyempurnakan suatu tujuan langsung. Penggunaan teknik yang tepat sangat penting dalam pembelajaran, karena dapat membantu dalam meningkatkan minat mahasiswa terhadap bahasa Jepang. Salah satu teknik pembelajaran yang dirasa tepat untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara adalah teknik roleplay.

Roleplay merupakan suatu teknik pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan seperti orang-orang yang terlibat atau dalam keadaan yang dikehendaki (Lindawati & Sengkey, 2020). *Role Playing* merupakan bentuk pendekatan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Istiqomah et al., 2020).

Roleplay adalah kegiatan berbicara dengan menempatkan diri sebagai orang lain (sesuai peran yang dimainkan), sehingga dengan menggunakan teknik role play ini dalam pembelajaran diharapkan menciptakan situasi belajar yang kondusif sehingga komunikasi dalam bahasa Jepang dapat digunakan secara nyata dan alami.

Menurut Ur, roleplay merupakan teknik pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama antar mahasiswa jika diterapkan dengan efektif. Dengan berpartisipasi pada peran-peran tertentu, secara perlahan-lahan mahasiswa akan melihat bahwa dirinya bisa, sehingga pada gilirannya akan merasa percaya diri untuk berbicara (Adnyani, 2014).

Dengan menggunakan model *Role Playing*, guru dapat meningkatkan gairah dan semangat siswa dalam belajar berbicara, selain itu siswa juga tidak akan merasa malu untuk berbicara khususnya bermain peran, siswa juga akan mudah mengerti materi yang sedang dibahas dengan menggunakan metode atau teknik *Role Playing* (Maharani et al., 2015).

Permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini, yaitu terkait dengan peningkatan kemampuan berbicara

berbahasa Jepang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Uhamka dan model pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Kaiwa. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran SAVI dengan menggunakan Teknik Role Play. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model SAVI dalam mata kuliah Kaiwa pada mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Uhamka tahun ajaran 2022/2023. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model SAVI dengan menggunakan teknik role play yang akan digunakan pada mahasiswa semester III di mata kuliah Kaiwa efektif jika dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran yang biasa digunakan sebelumnya.

Pada penelitian ini memfokuskan pada penerapan model pembelajaran SAVI dengan menggunakan teknik roleplay sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Uhamka, serta dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran di mata kuliah Kaiwa.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mix Method*. Creswell mengatakan bahwa *Mixed Methods Research is an approach to inquiry that combines or associated both qualitative quantitative forms of research* (Chih-Pei & Chang, 2017). Bentuk penelitian yang digunakan adalah equasi eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah the group pretest –post-test design, yaitu dengan mengukur berapa besar pengaruh satu variable terhadap variable lain. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Variabel bebas (X): Model SAVI dengan Teknik Role Play

- Variabel terikat (Y): Kemampuan berbicara bahasa Jepang

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UHAMKA. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA sebanyak 37 orang, dibagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas A sebanyak 20 orang sebagai kelompok kontrol, dan kelas B sebanyak 17 orang sebagai kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen diberikan tes awal sebelum perlakuan eksperimental. Setelah perlakuan selesai, tes akhir diberikan untuk melihat prestasi. Efektivitas perlakuan pembelajaran diukur dengan membandingkan skor rata-rata tes awal dan tes akhir. Ketika ternyata bahwa skor rata-rata tes akhir secara signifikan lebih tinggi dari skor rata-rata tes awal, maka disimpulkan bahwa perlakuan pembelajaran efektif.

Untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa semester III, dilakukan tes, wawancara dan angket. Tes dan angket yang digunakan sebelumnya telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Angket dengan menggunakan skala likert. Sedangkan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah digunakan instrumen penelitian berupa observasi. Sebelum digunakan, instrumen penelitian baik berupa pedoman wawancara maupun pedoman observasi sebelumnya dilakukan uji validitas dan realibilitas oleh tim ahli/pakar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk analisis data kuantitatif yang dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran SAVI dengan menggunakan teknik role play dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas. Selanjutnya, hasil kedua uji tersebut digunakan untuk uji efektifitas model pembelajaran yang diterapkan. Peneliti menggunakan metode statistik pre-

eksperimental satu kelompok pretest-posttest (Emzir, 2014). Sedangkan data kualitatif diambil dari observasi dan wawancara yang mendalam.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi, tingkat kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa masih cenderung kurang. Hanya ada beberapa siswa yang dapat berbicara secara lancar dan melakukan percakapan sederhana dalam bahasa Jepang. Hal itu dikarenakan dampak pandemi sehingga kurangnya interaksi atau latihan percakapan sederhana dalam bahasa Jepang yang dapat dipraktikkan secara langsung oleh dosen dan mahasiswa. Serta pembelajaran yang dilakukan sebelumnya tidak secara langsung (tatap muka) dan melalui pembelajaran daring sehingga seringkali terkendala oleh jaringan. Pengukuran data pada pre-test dilakukan dengan melakukan tes berbicara bahasa Jepang terkait dengan materi di buku Minna no Nihongo II Bab 26 - Bab 31 dan data pada post-test dilakukan tes berbicara bahasa Jepang terkait dengan materi di buku Minna no Nihongo II Bab 32 - Bab 38. Untuk selanjutnya akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data pre-test dan data post-test sebagai syarat untuk dilakukan uji t atau uji keefektivitasan dari variabel X terhadap variabel Y pada penelitian ini.

#### 3.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data (Pre-test dan Post-test) berdistribusi normal atau tidak.

**H<sub>0</sub>:** Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

**H<sub>1</sub>:** Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Pre-test

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Kelas Eksperimen	.165	17	.200	.909	17	
Pre-Test Kelas Kontrol	.183	20	.079	.939	20	

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Statistik *Kolmogorov-Smirnov* untuk data pre-test kelas eksperimen diperoleh nilai sig.  $0.200 > 0.05$  dan data pre-test kelas kontrol diperoleh nilai sig.  $0.079 > 0.05$ . Hal ini berarti  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Post-test

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-Test Kelas Eksperimen	.202	17	.064	.938	17	
Post-Test Kelas Kontrol	.165	20	.154	.925	20	

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Statistik *Kolmogorov-Smirnov* untuk data post-test kelas eksperimen diperoleh nilai sig.  $0.064 > 0.05$  dan data post-test kelas kontrol diperoleh nilai sig.  $0.154 > 0.05$ . Hal ini berarti  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### 3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data (Pre-test dan Post-test) memiliki varians yang sama atau tidak.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil	Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on Mean	1.015	1	35	.321	
Based on Median	1.240	1	35	.273	
Based on Median and with adjusted df	1.240	1	33.995	.273	
Based on trimmed mean	.936	1	35	.340	

Berdasarkan tabel 3. diketahui bahwa nilai Sig. Based on Mean untuk variabel hasil belajar adalah sebesar 0.321. Karena nilai Sig.  $0.321 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data (Pre-test dan Post-test) adalah homogen.

Karena data (Pre-test dan Post-test) telah disimpulkan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis atau uji t dari variabel X terhadap variabel Y pada penelitian ini.

### 3.3 Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	69.0500	17	10.00776	2.23780
	POST TEST	78.1000	17	4.95134	1.10715

Nilai pre-test diperoleh rata-rata hasil belajar atau *Mean* sebesar 69,05. Sedangkan untuk nilai post-test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 78,10. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 17 orang siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada pre-test sebesar 10,007 dan post-test sebesar 4,915. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk pre-test sebesar 2,237 dan untuk post-test sebesar 1,107.

Nilai rata-rata hasil belajar pada pre-test 69,0 dan post-test 78,10, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pre-test dengan hasil post-test. Selanjutnya, untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil uji *paired sample t test*.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	17	.858	.000

Berdasarkan output pada tabel 5, diketahui nilai koefisien korelasi (*Correlation*) sebesar 0,858 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ , maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel pre-test dengan variabel post-test.

Tabel 6. Hasil Uji T

		Paired Samples Test								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	9.05000	6.29515	1.40764	11.99622	6.10378	-6.429	19	.000	

**H<sub>0</sub>**= Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan model SAVI dengan teknik roleplay terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa.

**H<sub>1</sub>**= Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh penggunaan model SAVI dengan teknik roleplay terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa.

Berdasarkan tabel 6, yaitu output *Paired Samples Test*, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka **H<sub>0</sub>** ditolak dan **H<sub>1</sub>** diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh penggunaan model SAVI dengan teknik roleplay terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Uhamka.

### 3.4 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model SAVI dengan teknik roleplay dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*kaiwa*) pada mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Uhamka. Terdapat dua kelas yang digunakan dengan jumlah seluruhnya 37 mahasiswa, yaitu kelas eksperimen sebanyak 17 mahasiswa dan kelas kontrol sebanyak 20 mahasiswa.

Pada perlakuan yang diterapkan di kelas eksperimen dengan menggunakan model SAVI dengan teknik roleplay dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*kaiwa*), ditemukan perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah dilaksanakan

*treatment*. Hal ini dapat dilihat pada keaktifan dan antusias siswa dalam mempraktikkan percakapan-percakapan dalam bahasa Jepang yang sebelumnya teks bahasa Jepangnya sudah mereka buat terlebih dahulu secara berkelompok. Dalam praktik percakapan tersebut, mahasiswa melakukan roleplay di depan kelas, sehingga mereka berbicara bahasa Jepang sekaligus melakukan perannya masing-masing sesuai dengan teks yang telah mereka buat. Hal ini memberikan pengalaman lebih bagi mereka karena mahasiswa dapat lebih menghayati dalam berbicara bahasa Jepang sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Tidak hanya berbicara, gerak tubuh, mimik wajah, serta fokus mahasiswa ikut terlatih selama roleplay ini dilakukan. Selain itu juga terlihat dari bagaimana siswa menjadi lebih mudah dalam mengekspresikan diri mereka dengan peran yang dilakukan, sehingga pada saat mahasiswa berbicara bahasa Jepang lebih fasih dan memahami arti dari percakapan tersebut. Hasil antara sebelum dan sesudah dilaksanakannya *treatment* di kelas eksperimen diperoleh nilai dalam bentuk angka, sehingga untuk membantu penghitungan dalam penelitian ini, digunakan software bantu tambahan yaitu SPSS 26 untuk menghitung uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

Dari statistik uji satu sampel *Kolmogorov-Smirnov* untuk data pre-test kelas eksperimen diperoleh nilai sig. 0.200 > 0.05 dan data pre-test kelas kontrol diperoleh nilai sig. 0.079 > 0.05. Hal ini berarti  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan untuk data post-test kelas eksperimen diperoleh nilai sig. 0.064 > 0.05 dan data post-test kelas kontrol diperoleh nilai sig. 0.154 > 0.05. Hal ini berarti  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya, dari hasil uji homogenitas, nilai Sig. Based on Mean untuk variabel data pre-test dan post-test adalah sebesar 0.321. Karena nilai Sig.  $0.321 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data (pre-test dan post-test) adalah homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan data diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji rerata dengan uji t. Dalam uji t, peneliti menggunakan data pre-test dan post-test yang selanjutnya diuji dengan paired sample test dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pre-test dengan post-test yang artinya ada pengaruh penggunaan model SAVI dengan teknik roleplay terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Uhamka.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, didapat kesimpulan penelitian bahwa dari data yang diperoleh berdasarkan hasil nilai rata-rata (mean) pre-test sebelum menggunakan model SAVI dengan teknik roleplay, yaitu 69,05 dan nilai rata-rata (mean) post-test sesudah menggunakan model SAVI dengan teknik roleplay, yaitu 78,10. Maka, dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pre-test dengan hasil post-test.

Selain itu, dari perhitungan uji t menggunakan SPSS 26 dengan Paired Sample Test nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut maka  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan model SAVI dengan teknik roleplay terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa dibandingkan sebelum diberikan *treatment*,



sehingga penggunaan model model SAVI dengan teknik roleplay dapat digunakan pada mata kuliah kaiwa karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang mahasiswa di kelas.

## Referensi

- Adnyani, L. D. S. (2014). Penerapan Teknik Role Play Dengan Bantuan Video Pada Mata Kuliah Speaking 2 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha Tahun Ajaran 2011/2012. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(1), 313–325. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i1.2914>
- Anas, N., & Syafitri, K. (2019). *Pengaruh Model Savi (Somatic, Auditory, Visual Intellectual) Terhadap Hasil Belajar*. *Nizhamiyah*, 9(1), 37–47. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/428>
- Chih-Pei, H. U., & Chang, Y.-Y. (2017). John W. Creswell, research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. *Journal of Social and Administrative Sciences*, 4(2), 205–207.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 650–660. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.884>
- Lestari, N. F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intellectually) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Mengembangkan Keterampilan 4C Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 86–91. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.601>
- Lindawati, N., & Sengkey, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dengan Teknik Role Play pada Siswa Kelas X SMA Dwijendra Denpasar. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 3(1), 1–8. [https://doi.org/10.37484/manajemen\\_pelayanan\\_hotel.v1i1.26](https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v1i1.26)
- Maharani, S. D., Wendra, I. W., Gunatama, G., & Hum, M. (2015). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA (BERMAIN PERAN) PADA SISWA KELAS VIII B MTs AL-KHAIRIYAH TEGALLINGGAH. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1).
- Mariya, D., Mastur, Z., & Pujiastuti, E. (2013). *KEEFEKTIFAN SAVI BERBANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH* Info Artikel Abstra. 2(2).
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Terj. Rahmani Astuti. Model Pembelajaran SAVI. 2003. Bandung: Kaifa.
- Nadhiah, P. R., & Wulandari, S. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 421–432. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p421-432>
- Rahayu, A., Nuryani, P., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar*, 4(2), 102–111.
- Retny Asriyani, Dewa Ayu Suryawati, I. W. A. A. (2019). *PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAY DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS SEBELAS TERHADAP KEANEKARAGAMAN PERSONALITY TYPES DI SMK PARIWISATA TRIATMA JAYA BADUNG*. Badung, Jaya, 5(2), 46–57.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan*
- Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sundawan, M, D. (2016). Perbedaan Model Pembelajaran Konstruktivisme Dan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Logika*, XVI(1), 1–11.
- Suri, F., Saragi, D., & Perangin-angin, R. B. B. (2022). Analisis Model Pembelajaran SAVI pada Era Society 5.0 di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7768–7774.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3588>