



Kaiwa Learning Using Role Play Method On Students Of The Faculty Of Health Science Assyafiyah University In Improving Japanese Speaking Skills

Alo Karyati, Yelni Rahmawati
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan
email: alokaryati1974@gmail.com
alo.karyati@unpak.ac.id

Received: 13 August 2021; Revised: 02 October 2021; Accepted: 14 December 2021
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.227-236.2022>

Abstract

The aims of this research to see the effectiveness of the role play method in improving Japanese speaking skills in students of the Faculty of Health Sciences, Assyafiyah Islamic University. Speaking ability is very important in teaching *Kaiwa*/Japanese Conversation. Speaking is a medium of communication to convey ideas, intentions, and messages to others. Through speaking we can convey ideas and intentions to the other person. The formulation of the problem in this research are: (1) Can the role play method using role cards improve speaking skills? (2) How is the speaking ability of the students of the Faculty of Health Sciences, Assyafiyah Islamic University before and after using the role play method? (3) Are there any differences in speaking ability before and after using the role play method? (4) What are the obstacles faced by students when learning *Kaiwa* using the role play method with role cards? The research method used in this paper is true experimental. In this research, the researcher did not conduct class control, the research only focused on 1 class. Treatment was carried out for 5 times. The population of this research were students of the Faculty of Health Sciences, Assyafiyah Islamic University with a sample of 20 students. The data analysis technique uses the SPSS application. The data to be analyzed is the value of pretest, posttest and also a questionnaire from google form. The results of this research are expected to be useful for *Kaiwa* teachers in general, and especially for students who are studying Japanese.

Keywords: Kaiwa, Role Play, Role Card, and Speaking Ability

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting dalam kehidupan kita, melalui bahasa kita dapat menyampaikan sesuatu kepada lawan bicara. Menurut Chaer (2015: 30) bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi, sedangkan berbahasa adalah proses penyampaian informasi dalam berkomunikasi itu. Mengenai bahasa diterangkan pulan oleh Hidayat (2006:21) bahasa merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari seluruh kehidupan manusia. Tanpa bahasa manusia tidak bisa mengetahui dan mengerti apa yang diucapkan, diinginkan dan dimaksudkan oleh orang lain dan sekitarnya (Toliwongi, 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat yang menghubungkan antar manusia satu dengan manusia lain. Dalam mempelajari bahasa kita mengenal 4 kemampuan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. 4 kemampuan berbahasa ini satu sama lain memiliki peranan yang sangat penting dan satu sama lain saling berhubungan. Dari ke empat kemampuan berbahasa tersebut, kemampuan berbicara merupakan hal yang paling berhubungan dengan kemamouan berbahasa. Menurut (Sudjianto: 2010:99) dalam (Soemarmi, 2017) bahwa di dalam pembelajaran bahasa juga ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, seperti: (1) peserta bicara, (2) tempat dan waktu keberlangsungan



interaksi berbahasa, (3) topik pembicaraan, (4) sarana pembicaraan, (5) tujuan pembicaraan, (6) perasaan yang berlangsung dalam pembicaraan.

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang melibatkan aspek kebahasaan (pelafalan, kosa kata, dan struktur) dan aspek nonkebahasaan (siapa lawan bicaranya, latarnya, peristiwanya, serta tujuannya) (Slamet, 2007:206) dalam (Nurwida, 2016). Menurut (Barley, 1996) dalam (Tolowongi, 2021) berbiacara merupakan keterampilan yang paling harus dikuasai dalam kegiatan berbahasa. Hal ini juga dikemukakan oleh Tarigan (1996) Dalam (Tolowongi, 2006) mengartikan bahwa berbicara sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Hal ini pun dikemukakan juga oleh (Iskandarwasid & Sunendar, 2008: 241). Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule, dalam (Taufina & Khaeroes, 2019) bahwa berbicara merupakan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran atau perasaan secara lisan. Sedangkan keterampilan berbicara adalah kemampuan mengekspresikan berbagai pikiran serta pendapat sendiri yang dikemukakan secara lisan." Terdapat dua sudut pandang yaitu secara sempit penjelasan tersebut bermakna kemampuan mengekspresikan kalimat berdasarkan kaidah-kaidah kebahasaan secara lisan, sedangkan secara luas bermakna sama dengan kemampuan bercakap-cakap Ogawa (1982:611) dalam (Restoeningrum, 2014).

Menurut (Iskandarwassid & Sunendar, 2018: 286) ada beberapa konsep yang harus diperhatikan oleh pengajar sebelum mengajar, diantaranya: (1) berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan resiprokal. (2) berbicara adalah proses berkomunikasi individu.(3) berbicara adalah ekspresi kreatif. (4) berbicara adalah tingkah laku, (5) berbicara dipengaruhi kekayaan pengalaman, (6) berbicara merupakan sarana memperluas cakrawala, (7) berbicara adalah pancaran pribadi.

Akhir-akhir ini jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia semakin meningkat, banyak Universitas-universitas baik swasta maupun negeri membuka jurusan bahasa Jepang, sekolah-sekolah menengah atas seperti SMA dan SMK pun banyak yang menjadikan bahasa Jepang sebagai muatan lokal, lembaga -lembaga kursus di Indonesia makin marak bermunculan membuka kelas Bahasa Jepang. Pemerintah Jepang yang membuka lowongan pekerjaan bagi orang Asing, membuat banyak masyarakat Indonesia yang semakin tertarik belajar bahasa Jepang. Lowongan-lowongan kerja di Jepang terdiri dari banyak sektor terbuka untuk orang asing, seperti, bidang Industri, pertanian, Kesehatan (Caregiver dan perawat), perhotelan dan lain-lain. Ini tentu saja membuat bahasa Jepang semakin populer di Indonesia dan menjadi incaran untuk dipelajari. Apalagi situasi sekarang ini lapangan kerja di Indonesia makin sempit.

Seperti halnya di Universitas Assyafiyah Jakarta yang memberikan pelajaran bahasa Jepang kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan, karena bertujuan agar lulusan mahasiswanya dapat bekerja di Jepang pada bagian Kesehatan, seperti perawat di rumah sakit atau perawat di panti Jompo. Karena latar belakang mahasiswa Fakultas Ilmu kesehatan ini bukan dari bahasa Jepang, Pelajaran bahasa Jepang bukan yang inti selain bidang keperawatan dan sejenisnya. Sehingga saat pembelajarannya memerlukan teknik yang dapat membuat mahasiswanya mampu berbicara bahasa Jepang lebih cepat dari pembelajar yang memang mengambil jurusan Bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menggunakan metode *role play* pada saat pembelajar kainya. Mengapa peneliti menerapkan metode *role play* pada mahasiswa Fakultas



Ilmu Kesehatan Universitas Islam Assyafiiyah? Ini dikarena metode ini sangat menarik untuk diajarkan pada mahasiswa yang latar belakangnya bukan dari jurusan Bahasa Jepang.

Role play adalah salah satu metode pembelajaran kemampuan berbicara dalam Bahasa Asing, yaitu dalam pembelajaran kawi. Banyak pengajar Bahasa Jepang yang menggunakan metode ini ketika mengajar kawi. *Role play*/bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran kemampuan berbicara dengan cara bermain peran, yaitu 2 siswa melakukan latihan percakapan di depan kelas berdasarkan tema yang diberikan pengajar. Kobayashi (2001:70) 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”. Dalam pembelajaran *role play*/bermain peran diperlukan bermacam-macam teknik. Seperti yang diungkapkan oleh Okazaki, dkk (1987:14) dalam Restoeningrum (2014) bahwa tahap-tahap kegiatan *role play*. adalah seperti berikut: (1) Tahap persiapan : (a) menjelaskan isi tujuan, dan prosedur *role play* kepada siswa dengan baik,(b) Membagi peran. Guru mengambil keputusan agar hasil yang diinginkan tercapai. (c) membagikan kartu peran dan memberi waktu persiapan kepada siswa. (2) Tahap pelaksanaan: (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: (a) Menanyakan kesan tentang *role play* yang baru dipentaskan, (b) Menanyakan bagaimana gaya pementasan, (c) Membicarakan teknik *role play* tersebut dengan siswa. Menurut Joyce dkk (2009: 341) dalam Ningsih dkk (2019) mengatakan bahwa manfaat *role play* dalam pembelajaran, yaitu (1) siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. hal ini berarti siswa dapat memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi dan siswa dapat meningkatkan skill memecahkan masalah. (2) *Role play* mampu merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Artinya siswa dapat mengespos nilai-nilai, perasaan, solusi masalah, dan tingkah laku yang ada dan terpendam dari siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Pada penelitian ini peneliti tidak mengadakan kelas kontrol. Jadi penelitian fokus ke dalam 1 kelas. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk mengukur sejauhmana metode yang di gunakan efektif dalam meningkatkan kemampuan Desain penelitian yang peneliti pakai adalah *Pretest dan Posttest group*. Pada desain ini, observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. *Pretest* dilakukan diawal eksperimen atau sebelum treatment, peneliti memberikan tes berupa tes lisan. Tes lisan berupa tanya jawab dalam bahasa Jepang. Setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan, maka akan terlihat efektivitas eksperimen dan *treatment* selama melakukan penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui google form yang berisi 10 kalimat pernyataan. Teknik analisis data menggunakan aplikasi SPSS dan hasil dari angket google form.



HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan grafik nilai diatas terlihat bahwa kemampuan kaiwa mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Islam Assyafiiyah mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh keteika pretest, yaitu 68, 1 dan nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Assyafiiyah mengalami peningkatan menjadi 83,1. Berdasarkan hal itu penulis dapat menyimpulkan bahwa metode role play efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Assyafiiyah.

Pretest

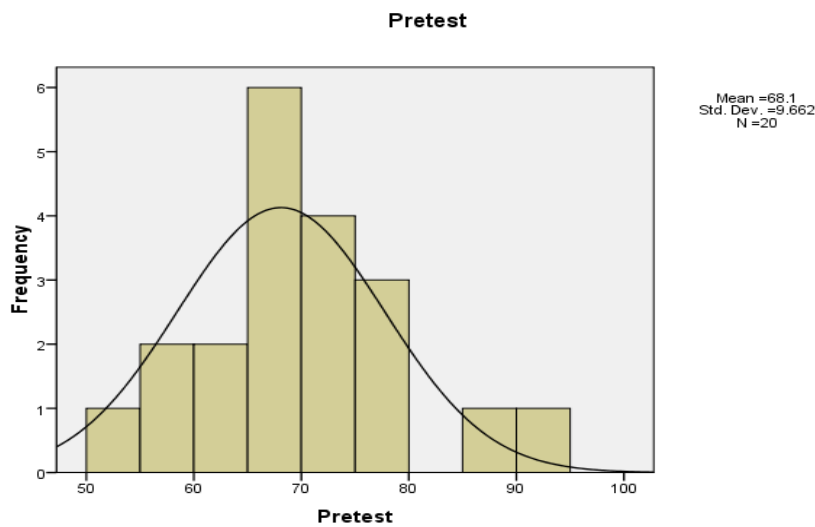
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	4.5	5.0
	55	2	9.1	10.0
	60	2	9.1	25.0
	65	3	13.6	40.0
	68	3	13.6	55.0
	70	3	13.6	70.0
	73	1	4.5	75.0
	75	3	13.6	90.0
	85	1	4.5	95.0
	90	1	4.5	100.0
	Total	20	90.9	100.0
Missing	System	2	9.1	
Total		22	100.0	

Gambar 1. Nilai Pretest SPSS

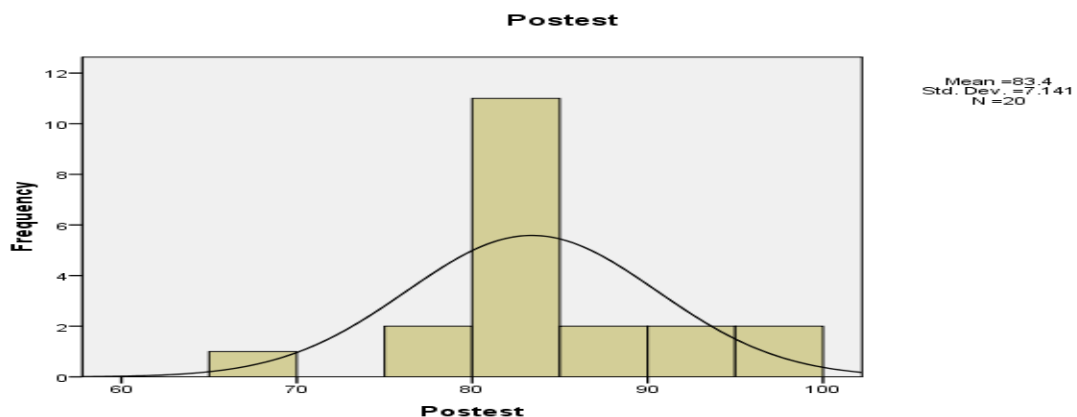
Posttest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	1	4.5	5.0
	75	1	4.5	10.0
	78	1	4.5	15.0
	80	3	13.6	30.0
	82	3	13.6	45.0
	83	4	18.2	65.0
	84	1	4.5	70.0
	85	1	4.5	75.0
	88	1	4.5	80.0
	90	1	4.5	85.0
	92	1	4.5	90.0
	95	1	4.5	95.0
	98	1	4.5	100.0
	Total	20	90.9	100.0
Missing	System	2	9.1	
Total		22	100.0	

Gambar 2. Tabel nilai posttest SPSS



Gambar 3. Garfik SPSS Pretest Kaiwa



Gambar 4. Grafik SPSS Nilai Posttest

Berdasarkan grafik-grafik SPSS diatas, dapat digambarkan bahwa nilai yang paling banyak muncul adalah nilai 65, 68, 70 dan 75 dengan frekuensi masing-masing 3. Sementara pada saat post-test nilai yang yang paling banyak muncul adalah , meningkat, yaitu 83 dengan frekuensi 4.

PEMBAHASAN

Treatment

Pada penelitian ini penulis melakukan *Treatment* selama 5 kali, dengan tema - tema kartu peran yang berbeda-beda:

1. Treatment 1 penulis memberikan perlakuan pada objek penelitian dengan menentukan tema langsung tanpa menggunakan kartu peran. Peneliti menunjuk beberapa siswa maju ke depan kelas, dan langsung memberikan tema saat itu juga pada siswa-siswanya. Siswa yang sudah berpasangan tersebut diberikan waktu untuk membuat naskah kaiwa terlebih dahulu menggunakan tema yang sudah penulis tentukan. Setelah itu siswa-siswa tersebut langsung melakukan role play.



2. Treatment ke 2 peneliti memberikan perlakuan dengan mulai memberikan kartu peran yang sudah peneliti siapkan terlebih dahulu. Tema-tema yang diberikan pada treatment ke 3 ini hanya dua tema yaitu: (1) tema menjadi perawat dan dokter di Rumah sakit. (2.) Tema menjadi perawat dan petugas di Panti Jompo.
3. Treatment 3 peneliti memberi tema yang bermacam-macam dan sudah mulai menggunakan kartu peran. Tema-tema di treatment ke 3 terdiri dari: Bank, pasar, salon, barbershop, restoran dan perpustakaan.
4. Treatment ke 4 peneliti hanya memberikan 1 tema, yaitu tema di Panti Jompo. Karena mau melihat sejauh mana kemampuan siswanya dengan 1 tema ini. Bagaimana mahasiswa-mahasiswa tersebut dapat mengembangkan kalimat dengan menggunakan kosakata yang berhubungan panti Jompo. Alasan lain karena rencana tempat bekerja mahasiswa-mahasiswa tersebut di Jepang adalah di Panti Jompo. Hal ini agar membiasakan mereka ketika sudah bekerja di Panti Jompo sudah paham bagaimana melayani pasien-pasien panti jompo dengan berbicara bahasa Jepang yang berhubungan kosakata kesehatan dan panti Jompo.
5. Treatment ke 5 peneliti memberikan tema berupa wawancara dan mahasiswa tersebut diberikan kartu peran berbahasa Indonesia yang mengarahkan mahasiswa-mahasiswa tersebut saling tanya jawab menggunakan bahasa Jepang. Hal ini peneliti lakukan agar mahasiswa – mahasiswa tersebut terbiasa dengan peckapan tanya jawab dalam Bahasa Jepang. Apalagi biasanya sebelum berangkat ke Jepang akan ada sesi wawancara menggunakan Bahasa Jepang kepada dari pihak agen yang ada di Jepang

Kelebihan-kelebihan metode *role play* menggunakan *role card*

Selama peneliti mempraktekan metode *role play* menggunakan *role card* ini, peneliti mengamati apa saja kelebihan dari metode ini. Diantaranya adalah:

1. Metode *role play* menggunakan kartu peran sangat praktis dilakukan, mahasiswa dapat mengembangkan kalimat dari petunjuk yang ada di kartu peran yang sudah pengajar siapkan.
2. Metode *role play* menggunakan *role card* cocok diterapkan pada pembelajar yang disiapkan untuk bekerja di Jepang. Karena melalui metode ini siswa membuat kemampuan percakapan siswa terasah.
3. Metode *role play* menggunakan *role card* membuat siswa mandiri dalam melakukan latihan kawai, karena antara pemegang kartu pearan A maupun kartu peran, masing-masing tidak mengetahui isi kartu peran dari lawan bicaranya.

Kekurangan metode *role play* menggunakan *role card*

Pembuatan kartu peran yang sangat memakan waktu, karena kartu peran yang dibaut untuk 1 tema ada dua kartu peran, yaitu kartu peran A dan Kartu peran B. Hal ini tentu saja memakan waktu. Apalagi 1 tatap muka jika harus membuat lebih dari 5 tema percakapan.

1. Penggunaan *role card* ketika praktek percakapan terkadang masalah jika kartu peran yang pengajar siapkan, kalimat – kalimat petunjuknya / klu tidak dapat dipahami mahasiswa.
2. Terkadang jika siswanyabtidak jeli membaca perintah yang ada di setiap kartu perannya, membuat percakapannya jadi tidak nyambung dan kadang-kadang juga membuat isi percakapannya tidak menarik.

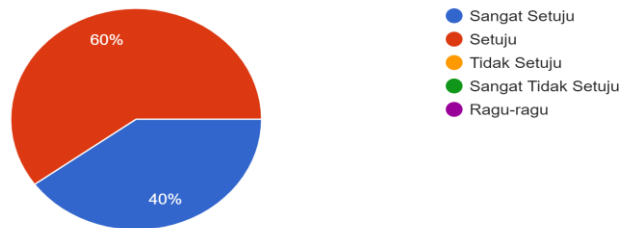


Hasil angket

1.

Saya pikir metode pembelajaran Kaiwa menggunakan metode role play dengan role card sebagai media pembelajarannya sangat menyenangkan.

20 jawaban

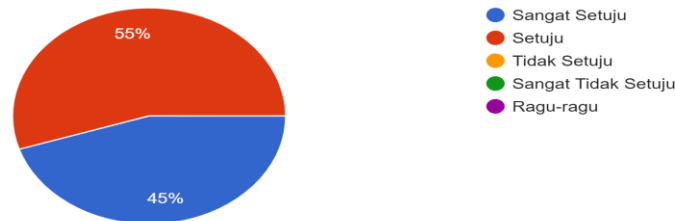


Berdasarkan hasil respons angket di atas, dapat penulis simpulkan, bahwa metode *role play* menggunakan *role card*/kartu peran merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan siswa.

2.

Saya pikir pembelajaran Kaiwa menggunakan metode Role play dengan role card sebagai media pembelajarannya dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

20 jawaban

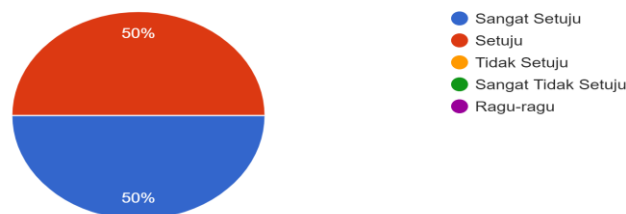


Berdasarkan respon angket nomor 2, penulis dapat simpulkan kalau metode *role play* menggunakan *role card* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Jepang. Karena melalui bermain peran, membuat siswa tersebut dapat mengembanagkan tema kaiwa yang diberikan gurunya menjadi sebuah percakapan.

3.

Pada saat pembelajaran Kaiwa menggunakan metode Role Play, kartu peran/role card yang pengajar siapkan mudah dipahami siswa, sehingga s...an melihat kartu-kartu peran/role card tersebut.

20 jawaban



Berdasarkan respons angket dari pernyataan nomor 4, bahwa guru ketika menyuruh siswanya melakukan latihan sesutu, guru harus memberikan contoh kepada siswa-siswanya. Sehingga tidak membuat kebingungan siswanya. Apalagi metode yang

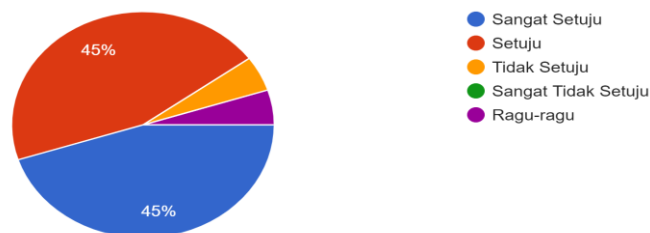


digunakan bukan metode yang umum, sehingga guru memiliki peranan penting dalam mengarahkan siswanya agar dapat berlatih kawai dengan baik dan benar.

4.

Kesulitan pembelajaran Kawai menggunakan metode role play dengan Role card sebagai media pembelajarannya adalah pada penyusunan kalimat bahasa Jepang.

20 jawaban

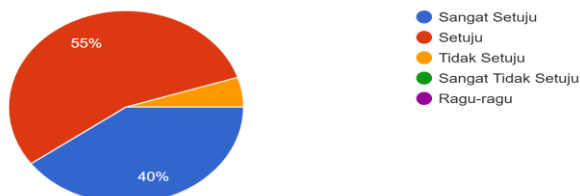


Berdasarkan respon angket nomor 4, dapat disimpulkan bahwa kesulitan siswa dalam melakukan percakapan bahasa Jepang perangkaian kalimat yang mudah dipahami lawan bicara, siswa banyak yang merasakan kesulitan dalam mengembangkan kalimat bahasa Jepang. Sehingga banyak siswa yang grogi ketika harus latihan percakapan di depan kelas atau meeting.

5.

Minimnya perbendaharaan kosakata bahasa Jepang merupakan hal yang menyulitkan dalam pembelajaran kawai menggunakan metode role play/kartu peran sebagai media pembelajarannya.

20 jawaban

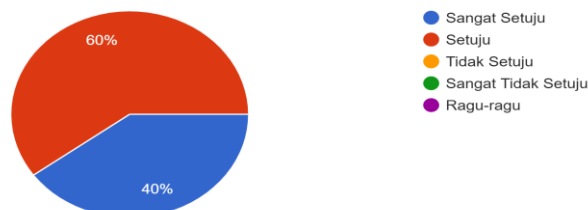


Berdasarkan respon angket nomor 5, yang membuat siswa kesulitan dalam melakukan percakapan adalah dikarenakan penguasaan kosakata siswa yang masih kurang, sehingga ketika praktek latihan percakapan membuat siswa tersebut tidak dapat mengembangkan kalimatnya.

6.

Tema-tema kawai yang pengajar siapkan di setiap role card variatif dan memudahkan dalam praktek percakapannya.

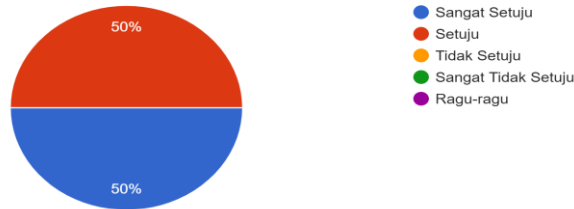
20 jawaban





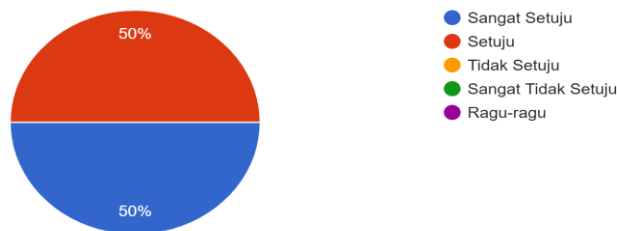
Berdasarkan respon angket nomor 6, dapat disimpulkan bahwa tema-tema percakapan yang diberikan pengajarnta di setipan pelajaran sangat variatif, sehingga membuat siswanya menjadi bersemangat dalam melakukan percakapan bahasa Jepang.
7.

Saya pikir pada saat pembelajaran Kaiwa pengajar memberikan contoh bagaimana cara pembelajaran kaiwa menggunakan role card/kartu peran.
20 jawaban



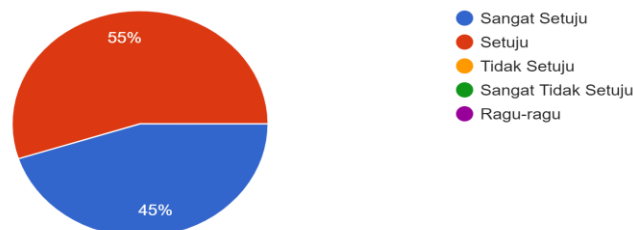
Berdasarkan respon angket momor 7, dapat penulis simpulkan guru selalu memberikan contoh bagaimana latihan percakapan yang baik dan bener menggunakan kartu peran.
8.

Pembelajaran Kaiwa menggunakan metode Role Play dengan Role card/kartu peran sebagai media pembelajarannya membuat motivasi belajar kaiwa meningkat.
20 jawaban



Berdasarkan respon angket diatas, dapat penuli ssimpulakna bahwa metode role play dengan role card membuat motivasi siswa menjadi meningkat.
9.

Saya pikir sebelum menggunakan metode role play dengan Role card/kartu peran sebagai media pembelajaran, kemampuan berbicara bahasa Jepang saya masih kurang.
20 jawaban



Berdasarkan respon angket nonor 9, penulis dapat simpulkan bahwa sebelum menggunakan metode *role play* dalam latihan percakapan, kemampuan siswa dalam



melakukan percakapan masih kurang. Akan tetapi, setelah menggunakan metode *role play*. Kemampuan siswa dalam berbicara menjadi meningkat.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang penulis parkatekan di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Assyafiiyah menggunakan metode *role play*. Penulis dapat simpulkan sebgai berikut:

1. Metode *role play* menggaunakan *role card* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Hal ini terlihat dari hasil nilai yang didapat mahasiswa Ketika dilakukan pretest nilai rata-rata yang didapat mahasiswa cukup (68,1). Tetapi, setelah dilakukan treatment kemampuan berbicara mahasiswa menjadi meningkat menjadi katagori sangat baik (83,4). Jadi, dapat disimpulkanbahwa metode *role play* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Univerasitas Assyafiiyah.
2. Kemampuan berbicara Bahasa Jepang mahasiswa mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Islam Assyafiiyah sebelum menggunakan metode *Role Play* masih kurang dalam katagori cukup (68, 1), tetapi setelah ,emgggunakan metode *role play* kemmpauan berbicara mahasiswa meningkat menjadi katagori sangat baik (83,1). Hal ii juga terlihat dari respon angket Ketika diberi kalimat pernyataan kemampuan berbicara siswa meningkat setelah menggunakan metode *role play*. Didapat jawaban 50 persen menjawab setuju dan 50 persen sangat setuju.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode *role play* yang sudah dilaksanakan, penulis ada saran mengenai pembelajaran kaiwa menggunakan metode *role play*. Diharapkan guru atau dosen yang akan menggunakan metode *role play* dengan menggunakan *property role card*. Guru/dosen harus menyipakan kartu perannya dengan baik dan benar, buat kartu pearan yang muadah dipahami oleh siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2015. Psikolinguistik - Kajian Teori. Rineka Cipta. Bandung
- Hidayat, Ahmad, Asep. 2006. Filsafat Bahasa Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna dan Tanda. Rosda Bandung
- Iskandarwassid dan Sunendar. 2008. Strategi Pembelajaran Bahasa, Rosda : Bandung
- Sudjianto. 2010. Motodologi Pembelajaran Ketrampilan Berbahasa Jepang. Bekasi: Kessaint Blanc.
- Ningsih, Sadyana & Hermawan. 2019. *Implemaentasi Roleplay Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang oleh Guru SMK Negeri 1 Singaraja. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.*
- Nurwida, Martin. 2016. *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Storytelling untuk Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Guru COPE*
- Restoeningroem,. 2014. *Teknik Role Play terhadap pembelajaran berbicara bahasa Jepang. E Journal WIDYA Non - Eksakta*
- Soemarmi, Kertajati. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (Role Play). BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*
- Toliwongi, Mariam. 2021. *Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang "Kaiwa" Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*