

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Penerapan Role Play dalam Pembelajaran Shochuukyu Kaiwa* ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri. Tidak ada di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran-pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Yogyakarta, 19 November 2018

Yang membuat pernyataan

Nisrina Qurrotuaini

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridha-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Penerapan Role Play dalam Pembelajaran Shochuukyu Kaiwa* sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah bersedia memberikan bimbingan, kritik, saran, semangat dan dorongan kepada peneliti dari awal sampai akhir penyusunan skripsi.

Untuk itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Dr. Suryanto, selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Sonda Sanjaya, S.S., M.Pd. selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Dedi Suryadi, M.Ed., Ph.D. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam membimbing serta memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Rosi Rosiah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam membimbing serta memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Thamitha Islami Indraswari, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti selama menjadi mahasiwi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
7. Yuriko Ando, M.A. selaku dosen pengampu mata kuliah *Shochuukyu Kaiwa* yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini.

8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (Nendar *Sensei*, Dedi *Sensei*, Sonda *Sensei*, Mitha *Sensei*, Rosi *Sensei*, Yuli *Sensei*, Wistri *Sensei*, Arsyl *Sensei*, dan Sasha *Sensei*) yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti selama menjadi mahasiwi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
9. Ibu Siswati selaku staf Administrasi Program Studi PBJ UMY yang telah membantu dan memberikan semangat dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
10. Seluruh staf Program Studi PBJ UMY yang telah membantu dan memberikan semangat dan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
11. Angkatan 2017 yang telah menjadi subjek penelitian.
12. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat positif bagi pembaca untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan. Semoga semua bantuan, bimbingan dan kebaikan dari semua pihak tersebut mendapatkan balasan, ridha dan rahmat dari Allah SWT. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, November 2018

Penulis

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ayahanda Drs. Ist Wahyudi dan Ibunda Dra. Fajaryati Muslikah selaku kedua orang tua peneliti yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, kasih sayang dan doa dari kecil hingga saat ini.
2. *My Beloved Brother* M. Yasir Mubarak yang selalu memberikan semangat dan dukungan
3. *My Lovely Sister* Rifka Pratiwi dan Jihan Nur Retno Apsari yang selalu memberikan semangat dan menjadi *partner in crime* baik suka maupun duka.
4. Fatiya Luthfani, Gina Mariana, Nuarita Silvia Wati, Yunus Bagas Putranto, Vestha Brajarani Nur Saphira, Yuli Fitriani Nur Hasanah, Kartika Kusuma Maharani yang selalu menemani, memberikan semangat, motivasi, dan dukungan selama ini.
5. Teman-teman *Jumband* yang selalu menemani, memberikan dukungan dan selalu kompak selama menempuh perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
6. Teman-teman satu angkatan *Himawari* yang selalu menemani, memberikan dukungan dan selalu kompak selama menempuh perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
7. Teman-teman KKN 177 yang selalu memberikan semangat.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Definisi Berbicara	6
B. <i>Role Play</i>	7
1. Definisi <i>Role Play</i>	7
2. Jenis-jenis <i>Role Play</i>	9
3. Tata Cara Penggunaan <i>Role Play</i>	11
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Play</i>	14
C. Pembelajaran <i>Shochuukyu Kaiwa</i> di Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	15
D. Penelitian Terdahulu	17
BAB III : METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	18
A. Metode Penelitian.....	18
B. Subjek Penelitian.....	19

C. Teknik Pengumpulan Data.....	20
D. Instrumen Penelitian.....	21
E. Teknik Analisis Data.....	25
F. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	28
1. Analisis Data Observasi	28
2. Analisis Data Wawancara.....	33
3. Analisis Data Angket.....	36
4. Hasil Penelitian.....	48
BAB IV : SIMPULAN DAN SARAN	51
A. Simpulan	51
B. Saran.....	52
SINOPSIS	54
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	61
RIWAYAT HIDUP	88

DAFTAR TABEL

TABEL

3.1	Kisi-kisi Lembar Observasi Penerapan <i>Role Play</i>	22
3.2	Kisi-kisi Wawancara mengenai Penerapan <i>Role Play</i>	23
3.3	Kisi-kisi Angket Respon Mahasiswa Terhadap Penerapan <i>Role Play</i>	24
3.4	Penafsiran Data Angket.....	27

DIAGRAM

3.1	Kecocokan Belajar Menggunakan <i>Role Play</i>	37
3.2	Kecocokan Belajar Menggunakan <i>Role Play</i> dalam Persentase.....	37
3.3	Suasana saat Belajar Menggunakan <i>Role Play</i>	38
3.4	Suasana saat Belajar Menggunakan <i>Role Play</i> dalam Persentase.....	38
3.5	Pemahaman Materi Menggunakan <i>Role Play</i>	39
3.6	Pemahaman Materi Menggunakan <i>Role Play</i> dalam Persentase.....	39
3.7	Keaktifan Belajar Menggunakan <i>Role Play</i>	40
3.8	Keaktifan Belajar Menggunakan <i>Role Play</i> dalam Persentase.....	40
3.9	Berani Berbicara saat Belajar Menggunakan <i>Role Play</i>	41
3.10	Berani Berbicara saat Belajar Menggunakan <i>Role Play</i> dalam Persentase.....	41
3.11	Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan <i>Role Play</i>	42
3.12	Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan <i>Role Play</i> dalam Persentase.....	43
3.13	Ekspresif saat Belajar Menggunakan <i>Role Play</i>	44
3.14	Ekspresif saat Belajar Menggunakan <i>Role Play</i> dalam Persentase...	44
3.15	Instruksi Kartu <i>Role Play</i> yang Diberikan.....	45
3.16	Instruksi Kartu <i>Role Play</i> yang Diberikan dalam Persentase.....	45
3.17	Pemberian Tugas <i>Role Play</i>	46
3.18	Pemberian Tugas <i>Role Play</i> dalam Persentase.....	46
3.19	Keefektifan Belajar Menggunakan <i>Role Play</i>	47

3.20 Keefektifan Belajar Menggunakan *Role Play* dalam Persentase.....47

BAGAN

2.1 Alur Persiapan Penggunaan *Role Play*..... 11

DAFTAR GAMBAR

3.1	Komponen dalam Analisis Data.....	26
-----	-----------------------------------	----