

LAMPIRAN

LEMBAR PERNYATAAN EXPERT JUDGMENT

Setelah memeriksa dan menilai lembar angket yang telah disusun dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi dari penelitian yang berjudul “**Penerapan Metode *Role Play* dalam Mata Kuliah Shochuukyu Kaiwa**” yang disusun oleh:

Nama : Nisrina Qurrotuaini
NIM : 20130830032
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Pendidikan Bahasa

Dengan ini saya:

Nama : Wistri Meisa, M.Pd
NIK : 19880508201410193027

menyatakan bahwa lembar angket yang telah disusun tersebut valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Yogyakarta, November 2018



Wistri Meisa, M.Pd

NIK.19880508201410193027

**KISI-KISI ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP
PENGUNAAN METODE *ROLE PLAY***

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	
			Positif	Negatif
1	Persepsi pembelajar terhadap pembelajaran menggunakan metode <i>role play</i> .	a. Persepsi pembelajar terhadap metode <i>role play</i>	1,3,9	-
		b. Manfaat metode <i>role play</i> yang dirasakan oleh pembelajar	2,4,5,6	-
		c. Aktivitas pembelajar dalam kegiatan pembelajaran	7,8	10

**ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN
METODE *ROLE PLAY***

Nama :

NIM :

Tanggal :

Petunjuk:

1. Angket ini berisi 10 pernyataan. Bacalah pernyataan dibawah ini secara cermat dan pilihlah jawaban yang menurut anda sesuai.
2. Pengisian angket dibawah ini tidak berhubungan dengan nilai. Mohon jawab secara jujur yang menurut anda sesuai dan secara lengkap.
3. Jawaban pada angket dibawah ini tidak ada yang bernilai salah maupun benar. Jawaban dan identitas narasumber akan peneliti rahasiakan.
4. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Saya merasa cocok belajar percakapan (<i>kaiwa</i>) dalam mata kuliah <i>shochuukyuu kaiwa</i> menggunakan metode <i>role play</i> .				
2	Belajar percakapan (<i>kaiwa</i>) dengan menggunakan metode <i>role play</i> membuat kegiatan pembelajaran terasa menyenangkan, karena suasana kelas terasa lebih hidup				

3	Metode <i>role play</i> membantu saya lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam perkuliahan <i>shochuukyū kaiwa</i> .				
4	Belajar percakapan (<i>kaiwa</i>) dengan menggunakan metode <i>role play</i> membuat saya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.				
5	Kegiatan pembelajaran <i>shochuukyū kaiwa</i> menggunakan metode <i>role play</i> membuat saya lebih berani berbicara dalam bahasa Jepang.				
6	Saya merasa kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang meningkat, karena saya dapat berbicara dalam bahasa Jepang dengan lancar (tanpa terbata-bata).				
7	Saya bisa lebih mengekspresikan diri saya saat belajar percakapan (<i>kaiwa</i>) menggunakan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyū kaiwa</i> .				
8	Saya merasa metode <i>role play</i> merupakan metode yang mudah diterapkan pada perkuliahan <i>shochuukyū kaiwa</i> .				
9	Saya bisa menyelesaikan satu tugas <i>role play</i> dalam satu pertemuan.				
10	Saya merasa metode <i>role play</i> tidak efektif dalam mata kuliah <i>shochuukyū kaiwa</i> , karena memakan waktu yang lama baik dalam persiapan maupun penampilan.				

**KISI-KISI WAWANCARA PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* DALAM
PEMBELAJARAN *SHOCHUUKYU KAIWA***

No	Aspek	Deskripsi	Nomor Pertanyaan
1	Manfaat penggunaan metode <i>role play</i>	Pelajar memahami materi yang diberikan saat kegiatan belajar mengajar	1
		Tercapainya tujuan pembelajaran saat penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyuu kaiwa</i>	8
		Suasana kelas dan keaktifan mahasiswa saat penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyuu kaiwa</i>	7
2	Persepsi pengajar	Alasan penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyuu kaiwa</i>	2
		Kesulitan saat penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyuu kaiwa</i>	5
		Dampak positif dan negatif penggunaan	6

		metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyu kaiwa</i>	
		Keefektifan penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyu kaiwa</i>	3
3	Alur pembelajaran	Alur penggunaan metode <i>role play</i> dalam perkuliahan <i>shochuukyu kaiwa</i>	4

**PEDOMAN WAWANCARA PENERAPAN METODE *ROLE PLAY*
DALAM PEMBELAJARAN *SHOCHUUKYU KAIWA***

1. Apakah metode *role play* dapat membantu pelajar dalam memahami materi pembelajaran?
2. Mengapa menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*?
3. Menurut anda apakah penggunaan metode *role play* dinilai cocok untuk diterapkan dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*?
4. Bagaimana alur penggunaan *role play* yang berlangsung dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*?
5. Adakah kesulitan saat menerapkan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*?
6. Menurut anda apa dampak positif dan dampak negatif penggunaan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*?
7. Adakah perbedaan suasana kelas ataupun keaktifan pelajar saat menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*?
8. Apakah tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyu kaiwa*?

**LEMBAR WAWANCARA PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* DALAM
PEMBELAJARAN *SHOCHUUKYU KAIWA***

Nama Responden : Yuriko Ando, M.A
Hari/Tanggal Wawancara : Rabu / 21 November 2018
Tempat Wawancara : Kantor Pendidikan Bahasa Jepang Universitas
Muhammadiyah Yogyakarta Gedung E6
Waktu Wawancara : 13.30 – 14.50

1. Apakah metode *role play* dapat membantu pelajar dalam memahami materi pembelajaran?

Jawaban :

Menurut saya, *role play* sebenarnya dapat membantu pelajar dalam memahami materi, tetapi apabila pelajar tersebut memiliki *basic* yang bagus dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen* yang baik. Jika pelajar kurang atau tidak memiliki *basic* yang bagus maka akan sulit pelajar untuk memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan metode *role play*. Dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa* ini sebenarnya materi yang diberikan bersifat mudah atau sekedar percakapan dasar dalam bahasa Jepang. Akan tetapi, melihat kondisi sebagian besar pelajar yang kurang memiliki *basic* yang baik dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen*, maka saat kegiatan berlangsung terkadang pelajar menemui kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Mengapa menggunakan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?

Jawaban :

Menurut saya, alasan utama yang mendasari untuk memilih menggunakan metode ini karena aturan kurikulum yang berlaku di jurusan Pendidikan

Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dalam semester ini. Selain itu, banyak kelebihan yang terdapat pada metode ini, salah satunya karena belajar dengan menggunakan *role play* menyenangkan.

3. Menurut anda apakah penggunaan metode *role play* dinilai cocok untuk diterapkan dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?

Jawaban :

Menurut saya, metode ini tidak cocok digunakan dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa* saat ini. Karena pada semester ini kondisi sebagian besar pelajar kurang memiliki *basic* yang baik dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen*. Sehingga terasa sulit saat menerapkan metode ini.

4. Bagaimana alur penggunaan *role play* yang berlangsung dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?

Jawaban :

Menurut saya, alur penggunaan *role play* terbagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama, yaitu dengan menentukan situasi yang akan dilakukan. Selain itu dosen juga menentukan dan memberikan penjelasan bagaimana kosakata, pola kalimat dan ekspresi yang akan dipakai. Bagian kedua, yaitu dengan memberikan waktu untuk pelajar berdiskusi dan latihan dengan situasi, kosakata, pola kalimat, dan ekspresi yang telah ditentukan. Setelah berdiskusi, pelajar harus menampilkan apa yang sudah mereka siapkan sebelumnya. Bagian ketiga atau terakhir dosen memberikan *feedback*, motivasi dan sesi tanya jawab tentang adakah kesulitan yang dialami oleh pelajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian dosen pun melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung.

5. Adakah kesulitan saat menerapkan metode *role play* dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?

Jawaban :

Menurut saya, tentu saja ada kesulitan dalam menerapkan metode ini. Kesulitan yang dialami adalah saat pelajar tidak tau atau tidak mengerti mengenai *goi*, *bunpo* dan *hyougen* yang dipelajari. Selain itu apabila kondisi sebagian besar pelajar yang kurang memiliki *basic* yang baik dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen*, maka saat kegiatan berlangsung terkadang pelajar menemui kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

6. Menurut anda apa dampak positif dan dampak negatif penggunaan metode role play dalam perkuliaha *shochuukyuu kaiwa*?

Jawaban :

Menurut saya, dampak positifnya adalah pelajar bisa banyak berlatih percakapan dengan situasi yang bermacam-macam dengan menggunakan kosakata, pola kalimat dan ekspresi yang sudah dipelajari. Sedangkan dampak negatifnya sebagian besar pelajar merasa sulit untuk mengungkapkan atau berbicara saat percakapan berlangsung ketika pelajar kurang memiliki *basic* yang baik dalam penguasaan *goi*, *bunpo* dan *hyougen*.

7. Adakah perbedaan suasana kelas ataupun keaktifan pelajar saat menggunakan metode role play dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?

Jawaban :

Menurut saya, ya terdapat perbedaan. Suasana kelas terlihat formal dan kaku karena pelajar merasa masih takut-takut untuk berbicara dalam bahasa Jepang. Terlebih lagi saat mereka tidak ingat tentang *goi*, *bunpo* dan *hyougen* yang sudah dipelajari sebelumnya.

8. Apakah tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan menggunakan metode role play dalam perkuliahan *shochuukyuu kaiwa*?

Jawaban :

Menurut saya, tujuan pembelajaran bisa tercapai meskipun dengan membutuhkan waktu yang lebih panjang.

**KISI-KISI OBSERVASI PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* DALAM
PEMBELAJARAN *SHOCHUUKYU KAIWA***

Alur Pembelajaran		Ada	Tidak	Keterangan
Pembuka	Penjelasan materi hari ini			
	Penjelasan tujuan pembelajaran hari ini			
	Review pembelajaran sebelumnya			
Isi	Pengkondisian kelas atau setting kelas			
	Persiapan dan diskusi			
	Pelaksanaan atau praktek			
	Pemberian motivasi			
	Intervensi didalam kelas			
Penutup	Sesi tanya jawab			
	Feedback			

LEMBAR OBSERVASI PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* KELAS *SHOCHUUKYU KAIWA*

Nama Observer/NIM : NISRINA QURROTUAINI / 20130830032
 Hari/Tanggal Observasi : KAMIS / 1 NOVEMBER 2018
 Tempat Observasi : RUANG E.402, GEDUNG E 6 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
 Kelas Observasi : KELAS A (PUKUL 10.30 – 12.00)
 Dosen Pengampu : YURIKO ANDO, M.A
 Jumlah Mahasiswa : 18 ORANG

Alur Pembelajaran		Ada	Tidak	Keterangan
Pembuka	Penjelasan materi hari ini	✓		<ul style="list-style-type: none"> Tentang あいづち (tanggapan, respon). Contoh : ええ、へえ、はい、そうか、そうですね Bunpo ~さそいます Contoh : ...を行きませか、を食べませんか、を見ませんか
	Penjelasan tujuan pembelajaran hari ini		✓	

	Review pembelajaran sebelumnya	✓		<ul style="list-style-type: none"> Tentang ばめん (situasi) Contoh : いつ、だれ、どこ、なに
Isi	Pengkondisian kelas atau setting kelas	✓		<ul style="list-style-type: none"> Dosen menentukan dan menjelaskan tema/situasi yang harus dilakukan. Kartu <i>role play</i> (mengundang atau mengajak) A : あなたは学生です。友達をデート誘ってください。 (いつ、だれ、どこ、なにを します) Kartu <i>role play</i> (menerima ajakan) B : あなたは学生です。デートを誘いをうけてください。 Atau OK するです。 (いつ、だれ、どこ、なにを します) Kartu <i>role play</i> (menolak ajakan) C : あなたは学生です。デートを誘いをうけないでください。 Atau NO するです。 (いつ、だれ、どこ、なにを します) Pengelompokkan dilakukan oleh dosen dengan total sembilan kelompok yang terdiri dari dua orang.
	Persiapan dan diskusi	✓		Pengajar memberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk membuat percakapan yang akan dilakukan. Semua kelompok harus membuat percakapan yang terdiri dari tiga kartu <i>role play</i> yang sudah diberikan. Waktu yang diberikan kurang lebih selama 15 menit.

	Pelaksanaan atau praktek	✓	<p>Masing-masing kelompok menampilkan apa yang sudah didiskusikan. Hasil penampilan semua kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok 1 : tentang ajakan ke <i>Mangafest</i> • Kelompok 2 : tentang ajakan pergi ke restoran • Kelompok 3 : tentang ajakan makan bersama ke Mc'Donalds • Kelompok 4 : tentang ajakan menonton film • Kelompok 5 : tentang ajakan belajar bersama dan pergi ke pantai • Kelompok 6 : tentang ajakan menonton film • Kelompok 7 : tentang ajakan menonton film • Kelompok 8 : tentang ajakan pergi ke Malioboro untuk membeli batik • Kelompom 9 : tentang ajakan menonton film <p>Setelah penampilan semua kelompok, dosen secara acak menunjuk dua mahasiswa untuk melakukan <i>role play</i> secara spontan dengan tema/situasi permintaan/permohonan.</p>
	Pemberian motivasi	✓	Dosen selalu memberikan motivasi mahasiswa dengan cara memberikan pujian dan memberikan banyak kesempatan mahasiswa untuk aktif berbicara secara langsung saat pembelajaran.
	Intervensi didalam kelas	✓	Ada beberapa mahasiswa yang terlihat bermain <i>gadget/handphone</i> saat pembelajaran berlangsung. Selain itu terlihat juga ada beberapa mahasiswa yang mengobrol dan tidak memperhatikan saat kegiatan belajar berlangsung.

Penutup	Sesi tanya jawab		✓	
	Feedback	✓		Sebenarnya <i>kaiwa</i> kan berlangsung secara spontan tanpa naskah. Yang paling penting dalam komunikasi dalam bahasa Jepang, yaitu percakapan yang berlangsung jangan sampai terputus. Pakailah <i>aizuchi</i> . Perbanyak latihan. Pasti bisa.

Catatan lainnya :

Mahasiswa terlihat lebih mudah paham dan mengerti materi yang disampaikan dibandingkan kelas sebelumnya. Tetapi suasana kelas terlihat lebih serius, kaku dan formal daripada kelas sebelumnya. Percakapan berlangsung secara lancar. Isi percakapan terlihat lebih kompleks. Mahasiswa bisa membuat percakapan lebih bervariasi.

LEMBAR OBSERVASI PENERAPAN METODE *ROLE PLAY* KELAS *SHOCHUUKYU KAIWA*

Nama Observer/NIM : NISRINA QURROTUAINI / 20130830032
 Hari/Tanggal Observasi : KAMIS / 1 NOVEMBER 2018
 Tempat Observasi : RUANG E.402, GEDUNG E 6 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
 Kelas Observasi : KELAS B (PUKUL 09.00 – 10.30)
 Dosen Pengampu : YURIKO ANDO, M.A
 Jumlah Mahasiswa : 19 ORANG

Alur Pembelajaran		Ada	Tidak	Keterangan
Pembuka	Penjelasan materi hari ini	✓		<ul style="list-style-type: none"> • Tentang あいづち (tanggapan, respon). Contoh : ええ、へえ、はい、そうか、そうですね • Bunpo ~さそいます Contoh : ...を行きませか、を食べませんか、を見ませんか
	Penjelasan tujuan pembelajaran hari ini		✓	

	Review pembelajaran sebelumnya	✓		<ul style="list-style-type: none"> Tentang ばめん (situasi) Contoh : いつ、だれ、どこ、なに
Isi	Pengkondisian kelas atau setting kelas	✓		<ul style="list-style-type: none"> Dosen menentukan dan menjelaskan tema/situasi yang harus dilakukan. Kartu <i>role play</i> (mengundang atau mengajak) A : あなたは学生です。友達をデート誘ってください。 (いつ、だれ、どこ、なにを します) Kartu <i>role play</i> (menerima ajakan) B : あなたは学生です。デートを誘いをうけてください。 Atau OK するです。 (いつ、だれ、どこ、なにを します) Kartu <i>role play</i> (menolak ajakan) C : あなたは学生です。デートを誘いをうけないでください。 Atau NO するです。 (いつ、だれ、どこ、なにを します) Pengelompokkan dilakukan oleh dosen dengan total tujuh kelompok yang terdiri dari lima kelompok berisi tiga orang dan dua kelompok berisi dua orang.
	Persiapan dan diskusi	✓		<p>Pengajar memberikan waktu untuk berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk membuat percakapan yang akan dilakukan. Semua kelompok harus membuat percakapan yang terdiri dari tiga kartu <i>role play</i> yang sudah diberikan. Waktu yang diberikan kurang lebih selama 15 menit.</p>

	Pelaksanaan atau praktek	✓		<p>Masing-masing kelompok menampilkan apa yang sudah didiskusikan. Hasil penampilan semua kelompok :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok 1 : tentang ajakan ke Jogja <i>Fair</i> • Kelompok 2 : tentang ajakan menonton film • Kelompok 3 : tentang ajakan berbelanja pakaian • Kelompok 4 : tentang ajakan main ke Malioboro • Kelompok 5 : tentang ajakan ke toko buku Gramedia • Kelompok 6 : tentang ajakan menonton film • Kelompok 7 : tentang ajakan liburan ke Bali <p>Setelah penampilan semua kelompok, dosen secara acak menunjuk dua mahasiswa untuk melakukan <i>role play</i> secara spontan dengan tema/situasi permintaan/permohonan.</p>
	Pemberian motivasi	✓		Dosen selalu memberikan motivasi mahasiswa dengan cara memberikan pujian dan memberikan banyak kesempatan mahasiswa untuk aktif berbicara secara langsung saat pembelajaran.
	Intervensi didalam kelas	✓		Ada beberapa mahasiswa yang terlihat bermain <i>gadget/handphone</i> saat pembelajaran berlangsung. Selain itu terlihat juga ada beberapa mahasiswa yang mengobrol saat temannya tampil didepan kelas.
Penutup	Sesi tanya jawab		✓	

	Feedback	✓		Kalau tidak mengerti apa yang lawan bicarakan silahkan pakai <i>aizuchi</i> . Perbanyak latihan dan perkuat <i>choukai</i> , <i>goi</i> , <i>bunpo</i> dan <i>hyougen</i> .
--	----------	---	--	--

Catatan lainnya :

Suasana kelas terlihat hidup dan ceria. Mahasiswa memperhatikan dan mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Materi disampaikan dengan cara yang menarik. Pengajar mengambil contoh dari kehidupan sehari-hari agar mahasiswa lebih mudah memahami. Awalnya mahasiswa terlihat masih malu-malu dan pasif saat pembelajaran berlangsung, namun mulai memasuki sesi penjelasan kartu *role play* mahasiswa mulai terlihat aktif menanggapi. *Role play* yang dilakukan adalah tanpa teks atau secara spontan. Dosen sering memberikan contoh langsung dengan melibatkan mahasiswa sebagai lawan bicara. Selama diskusi berlangsung dosen juga berkeliling untuk mengamati dan bertanya adakah kesulitan atau tidak. Pengajar memberikan *feedback* sebanyak dua kali, yaitu saat setelah penampilan kelompok berakhir dan pada akhir perkuliahan.

KARTU ROLE PLAY YANG DIGUNAKAN SAAT PEMBELAJARAN

2018. Sep ~ 2年生会話
 ロールプレイ

◎ ロールカードの前には
 表現の幅を広く
 する。あいづち、分かっていない
 のまなざしはよく
 使う。

★ カードA あなたは学生です
 ③ 友達の家の夕食を(ごちそうになりました。)
 友達の作った夕食を一緒に食べた。
 お礼をいって帰して下さい

★ カードB あなたは学生です
 友達が(遊び)にきました。もう帰る時間ですが
 あなたは家に
 (おもてな)をいってほしいです。
 友達にかえらないでほしいです。
 友達に話して下さい

カードA あなたは学生です
 友達をえいがにさそって下さい。
 いつ(何月何日、何時)、何のえいがをみるかを
 友達と話して下さい

カードB① あなたは学生です

 友達のさそいをうけて下さい。
 (にOKして)
 いつ、何のえいがをみるかを友達と話して下さい

カード B ③ あなたは学生です
友達のをれいをことわって下さい。 二つやり村
(えいがかもみることはできません、と書いて下さい)
友達に どうして 映画をみないか 話して下さい。

① ☆ カード A あなたは学生です
友達をデートにさえて下さい さえています
いつ、どこで、何をしますか... 二つらを話して下さい。

☆ カード B ④ あなたは学生です
友達のデートのをれいをことわって下さい。
デートはできません、と書いて下さい。 二つやり村
友達に どうして デートできないか を話して下さい。
カード B ④
デートのをれいを
うけて下さい。 OK
いつ、どこで、
何をしますか、
話して下さい。

カード A あなたは学生です
宿題がたくさんあります。友達に宿題を午伝って
もらいたいです。お願ひして下さい。 お願ひ村

カード B あなたは学生です
友達が宿題を午伝して下さいとあなたに
お願ひしました。でも、忙しいです。午伝えません。
午伝えませんと話して下さい。 二つやり村

午休えまんと話して下さい。

② ☆ カード ~~B~~ あなたは学生です。 あせまります
 (友達)とデートのやくそくがあります。
 恋人 しかし、ねぼうしました。約束の時間におくれます。恋人に電話であせまして下さい

☆ カード ~~A~~ あなたは学生です。 しもんほす
 恋人が^{デートの}約束の時間にきません。
 恋人に電話(しましょう。)して下さい

話す前に テーマについて話す
 ロールカードのしじなをよみ、かくにんする
 教師と学習者でロールプレイをやってみる

話す
 ロールカードA、Bをよみ、かくにんする。
 学習者同士でペアでロールプレイを行う

話した後で
 ...の前で発表する ... 表現をかくにんする

カードB あなたは学生です ニとわります
先生のたんじゆう日のパーティへさそわれました。
さそって下さいといわれました。
しかし、^{その時}チケットがありません。先生にニとわって下さい。
行けませんかと言いました。

カードA あなたは先生です。 さそいます
あなたのたんじゆう日のパーティへ学生をさそって下さい。
いつ、どこで、何をさがすかと言いました。

ロールプレイをつかってのはせる能力は...

談話能力... 会話をどのようにはじめ...
まとめて終わるのか

社会言語能力... 相手、状況に応じて会話す

JAWABAN ANGKET RESPON MAHASISWA TERHADAP PENERAPAN
METODE *ROLE PLAY*

NAMA	JAWABAN ANGKET									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	TS
B	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
C	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
D	S	S	TS	TS	TS	TS	TS	S	TS	S
E	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	TS
F	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	TS	TS	STS
G	S	S	S	TS	TS	TS	TS	S	S	S
H	S	S	S	S	S	S	S	S	TS	TS
I	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	TS
J	SS	SS	S	S	S	TS	S	S	S	TS
K	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	TS
L	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
M	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	TS
N	SS	SS	S	S	S	TS	S	S	S	TS
O	SS	SS	S	S	S	TS	S	S	S	S
P	S	S	TS	TS	TS	TS	TS	S	TS	S
Q	S	S	S	S	S	TS	S	S	TS	S
R	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S	S	STS
T	S	S	S	S	TS	TS	TS	S	S	TS
U	TS	TS	TS	S	TS	TS	TS	S	TS	3
V	TS	S	S	TS	S	TS	S	TS	TS	SS
W	S	S	S	SS	S	TS	S	SS	S	TS
X	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	STS
Y	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S
Z	S	S	S	S	S	S	S	S	S	STS
AA	S	S	S	S	S	TS	S	S	TS	TS
AB	S	S	S	S	S	S	S	TS	S	TS
AC	S	S	SS	S	SS	S	SS	S	S	SS
AD	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
AE	S	S	S	S	SS	S	SS	S	S	TS
AF	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
AG	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS

AH	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S	S	STS
AI	S	S	S	S	S	TS	S	TS	TS	S
AJ	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
AK	TS	TS	TS	TS	TS	SS	TS	TS	TS	S
AL	S	S	S	S	S	S	S	S	S	TS

STS = SANGAT
 KET : TIDAK SETUJU
 TS = TIDAK SETUJU
 S = SETUJU
 SS = SANGAT
 SETUJU

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Nisrina Qurrotuaini
Tempat dan Tanggal Lahir : Klaten, 15 Agustus 1995
Alamat : Perum Bumi Mutiara
Indah Blok A2 Nomor 7,
Dawuan Tengah,
Cikampek, Karawang
Email : nqurrotuaini@gmail.com
Nomor Telepon/HP : 0813-9373-0208

Riwayat Pendidikan

2013-2018 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2010-2013 SMA Negeri 1 Cikampek
2007-2010 SMP Negeri 1 Klari
2001-2007 SDIT Al-Hikmah Indonesia
2000-2001 TKIT Al-Hikmah Indonesia
1999-2000 TKIT Al-Hikmah Indonesia

Pengalaman Organisasi

2013-2014 Anggota Himpunan Mahasiswa Bahasa Jepang NIKIGAKKA
2011-2013 Sekretaris OSIS SMA Negeri 1 Cikampek
2010-2011 Anggota Seksi IV OSIS SMA Negeri 1 Cikampek