

日本語初中級会話におけるロールプレイの実施

ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科の二年生における研究

Nisrina Qurrotuaini

20130830032

要旨

KidaのSupriatningsih(2014 : 91)によると、決められた状況や場面で、学習がある役割になって、自分で表現を選んでコミュニケーションする練習をロールプレイと言うメソッドである。

本研究の目的は、初中級会話にどのようなロールプレイの実施を使用するのかとロールプレイに対するどんな学生の応答ことがわかる。

本研究は定性分析を使用した。データ収集方法は観察とインタビューとアンケートからとった。結果は、ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科に日本語初中級会話で脚本無のロールプレイを使った。授業の流れが三部ある。まず、あいさつと先の資料を復習すると今の資料を説明する。つぎ、クラスをセッティングすると討論するとロールプレイを表す。最後、質問すると手応えすれである。

学生の応答は良いである。クラスの雰囲気良いとも良い。アンケートの効果から、94,7%学生がでロールプレイを使う時、楽しい授業を感じた。

キーワード: ロールプレイ、実施、日本語初中級会話

1. 序論

現在、インドネシアで外国語の大学がたくさんある。例えば、日本語の大学である。日本語において学習能力が四つある。例えば、会話、読解、文法、聴解である。話すというのは、意見と気分を言うために、音と言葉を言う能力である(Tarigan の Ali, 2013:3)。日本語で、一番大切なことは会話である。なぜなら、会話が人の生活関係がある。そのことから、学習者楽しい勉強するために、教育者がいろいろな授業の方法を使わなければならない。

授業の方法というのは、対処法を選ぶに基づく言語の授業設計である(Wicaksono, 2016:7)。授業の方法を使う時、学習者に授業の目的を得ると授業の資料がわかりやすいを手伝う。会話の授業でいろいろな方法を使う。例えば、ロールプレイである。Kida の Supriatningsih (2014 : 91) によると、決められた状況や場面で、学習がある役割になって、自分で表現を選んでコミュニケーションする練習をロールプレイと言うめっソードである。ロールプレイのタイプが二つある。これは、脚本のロールプレイと脚本無のロールプレイである。ロールプレイを使う時、たくさん利益がある。Ladousse の Susanti (2007:20)によると、ロールプレイの利益は：

- a. いろいろな経験を得る。学生がどんな場面も多く会話練習することができる。
- b. クラスで、楽しく安全な授業の方法で学生された言語を試すことができる。
- c. ロールプレイが多く恥ずかしい学生の意見とアイデアを表すことを手伝う。

その理由から、研究者は日本語初中級会話におけるロールプレイの実施の研究に興味がある。

a. 問題の定式化

- 1) ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科で、日本語初中級会話に、どのようなロールプレイの実施を使用するのか。
- 2) ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科で、日本語初中級会話に、ロールプレイを使う時、どんな学生の応答か。

b. 研究の目的

- 1) ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科で、初中級会話に、ロールプレイの実施を使うことがわかる。
- 2) ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科で、初中級会話に、ロールプレイを使うとき、学生の応答ことがわかる。

研究者が先行の研究二つを見つける。これは：

- a. 2016 に Hayati さんの研究である。研究タイトルは ***“Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyyah Ma’arif Nu Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”***である。
- b. 2014 に Arfianah さんの研究である。研究のタイトルは ***“The Implementation Of Replacement Performance Role-Play In Teaching Speaking To The Eleventh Grade Students Of Man 2 Bojonegoro”***である。

二つの研究は同じことがある。それは、ロールプレイの実施研究である。しかし、別なことがある。それは、Hayati さんの研究が小学校で社会科学におけるロールプレイの実施する。一方は、Arfianah さんの研究が高校で英語におけるロールプレイの実施する。

2. 本論

a. データおよび研究の方法

本研究は定性分析を使用した。研究者はオブザーバーになる。研究対象はジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科の二年生である。研究のインストルメントは観察とインタビューとアンケートとドキュメンテーションである。観察のデータ分析方法は Miles and Huberman の近接を使う。インタビューデータ分析方法は記述的を説明する。アンケートのデータ分析方法はデータの結果が公式を計算する。

b. 分析の結果と考察

結果は、ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科に日本語初中級会話で脚本無のロールプレイを使った。授業の流れが三部ある。まず、あいさつと先行の資料を復習すると今の資料を説明する。つぎ、クラスをセッティングすると討論するとロールプレイを表す。最後、質問すると手応えすれである。学生の応答は良いである。ロールプレイの実施に利益と欠点ある。利益は学取捨がどんな場面も多く練習することができる。しかし、ロールプレイの欠点は学取捨が語彙とか文法とか表現がわからない時、学習活動が邪魔するになる。クラスの雰囲気良いと思う。アンケートの効果から、94,7%学生がでロールプレイを使う時、楽しい授業を感じる。

3. 結び

結果は、ジョグジャカルタムハマディヤ大学日本語教育学科に日本語初中級会話で脚本無のロールプレイを使った。授業の流れが三部ある。まず、あいさつと先の資料を復習すると今の資料を説

明する。つぎ、クラスをセッティングすると討論するとロールプレイを表す。最後、質問すると手応えすれである。学生の応答は良いである。クラスの雰囲気良いと思う。アンケートの効果から、94,7%学生がでロールプレイを使う時、楽しい授業を感じる。研究は、話す能力を上げるにおけるロールプレイの有効性である。

参考文献

- Ali, Mustafa Kamal. 2013. *Penggunaan Metode Role Play Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas IV B SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Arfianah, Dina. 2014. *The Implementation of Replacement Performance Role Play in Teaching Speaking to The Eleventh Grade Students of MAN 2 Bojonegoro*. 1-7
- Hayati, Dhian Amal. 2016. *Penerapan Metode Role Play Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyyah Ma'arif NU Teluk Kecamatan Purworejo Selatan Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Program Sarjana. IAIN Purwokerto.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Supriatningsih, Rina. 2014. *Pendekatan Komunikatif dengan Role Play dalam Pembelajaran Kaiwa pada Mahasiswa Semester V Tahun 2013/2014*. 10, (1), 88-95.
- Suryani, Lilis. 2015. *The Effectiveness of Role Play in Teaching Speaking*. 3, (2), 106-109.
- Wicaksono, dkk. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa (suatu catatan singkat)*. Yogyakarta : -