

IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA BIDANG STUDI BAHASA JEPANG DI SMA MELALUI PENDEKATAN *ROLE PLAY*

Annisa Yulia Nur'aini
1005742

ABSTRAK

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah mulai tahun 2013 sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Kurikulum ini lebih memerhatikan peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Kurikulum 2013 bukan hanya membentuk siswa untuk menjadi lebih aktif dan berkarakter, namun juga menuntut guru untuk lebih kreatif dan selektif dalam memilih metode serta pendekatan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan dalam implementasi Kurikulum 2013, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jepang adalah *Role Play*. Metode pembelajaran ini lebih memerhatikan peningkatan kemampuan berbicara siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian eksperimen murni (*True Experimental*) dengan model desain penelitian eksperimen *Control Group Pre-test and Post-test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X lintas minat bahasa Jepang SMA Negeri 10 Bandung. Sedangkan penulis menggunakan kelas X lintas minat bahasa Jepang A sebagai sampel penelitian kelas eksperimen dan kelas X lintas minat bahasa Jepang F sebagai sampel penelitian kelas kontrol.

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 26,41 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 28,43. Selanjutnya, nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 84,87 sedangkan kelas kontrol adalah 73,71. Hasil *t* hitung post-test sebesar 4,57. Dalam proses penelitian ini taraf signifikansi 1% ($\alpha = 0,01$) dengan $db = (N-1) = (60 - 1) = 59$, maka diperoleh *t* tabel sebesar 2,39. Oleh karena itu dapat disimpulkan, *t* hitung > *t* tabel ($4,57 > 2,39$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui bahwa implementasi Kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan *Role Play* ini efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket dapat diketahui bahwa sebagian besar responden (60%) cocok dengan dilakukannya implementasi Kurikulum 2013 pada bidang studi bahasa Jepang di SMA melalui pendekatan *Role Play* ini.

Kata kunci : Kurikulum 2013, *Role Play*, Berbicara

IMPLEMENTATION OF 2013'S CURRICULUM FOR JAPANESE LANGUAGE SUBJECTS IN SENIOR HIGH SCHOOL WITH ROLE PLAY APPROACH

Annisa Yulia Nur'aini
1005742

ABSTRACT

2013's Curriculum has been launched by Indonesian government at 2013 to improve our national education quality. This Curriculum is more focus to improve and balance students attitude, skill and knowledge. 2013's Curriculum is not only prepares students to become more active and have a character, but also requires teachers to be more creative and selective in choosing methods and learning approaches. One of the methods that can be done in the implementation of Curriculum 2013, particularly for Japanese language subjects is Role Play. This learning method is more concerned with improving student's speaking ability.

The method that used in this reseach is True Experimental research method with Control Group Pre-test and Post-test research design. Population in this research is SMAN 10 Bandung's X Grade Japanese Language Cross-Interest Program Class. And the A class and F Class of X Grade Japanese Language Cross-Interest Program was choosen to be a sample in this research.

From this research we can know that experiment class students pre-test average result before given a treatment is 26,41, while control class's is 28,43. Furthermore, experiment class students post-test average result is 84,87 and control class's average result is 73,71. T-count for post-test average result is 4,57. In this research, 1% ($\alpha = 0,01$) signification with $db = (N-1) = (60 - 1) = 59$, accordingly with T-table 2,39. It can be conclude that $T\text{-count} > T\text{-table}$ ($4,57 > 2,39$). This is prove a significant difference between experiment class's post-test result and control class's. So that, the implementation of 2013's Curriculum for Japanese language subjects in senior high school with role play approach are effective to increase students speaking skill.

Based on questionnare alaysis, we can know that largely respondents (60%) is suitable with this role play approach.

Keyword : 2013's Curriculum, Role Play, Speaking

ロールプレイアプローチによる高等学校における日本語科目の 2013カリキュラム実施

アニサ ユリア ヌライニ
1005742

要旨

政府はインドネシアの教育の質を高めるために2013年から2013カリキュラムを適応した。このカリキュラムの焦点は学生の態度、技術、知識の向上である。2013カリキュラムは学生をより活動的、積極的にするための形態だけではなく、教師が学習方法を選択する際により創造的、選択的に訴えることができる。したがって、ロールプレイは、特に日本語学習のためである2013カリキュラムを実施するための学習アプローチの一つである。このアプローチは学習者の会話能力に焦点をあてている。

本研究での研究方法はTrue Experimental Method とControl Group Pre-test and Post-test

Designである。研究対象は国立バンドン第10高等学校の自由選択クラスの一年生である。サンプルは自由選択クラスーAクラスの一年生とコントロールサンプルは自由選択クラスーFクラスの一年生である。

本研究から、調査対象クラスのトリートメント前のプレテストの平均点、は26,41であるが、コントロールクラスの平均点は28,43であることが明らかになった。次に、調査対象クラスのポストテストの平均点は84,87であり、コントロールクラスの平均点は73,71である。また、ポストテストのt-

countは4,57である。本研究の有意差は1% ($\alpha = 0,01$) と $db = (N-1) = (60 - 1) = 59$ から、t-

検定は2,39になった。したがって、調査対象クラスとコントロールクラス間のテストの結果には有意差があるということを証明している。つまり、高等学校での日本語学習におけるロールプレイアプローチによる2013カリキュラムの実施は、学生の会話能力を高めることに効果的である。

アンケート結果から、多数の回答者(60%)はロールプレイアプローチで高等学校における2013カリキュラムの日本語科目実施にてきせつなものであると証明した。

キーワード: 2013カリキュラム、ロールプレイ、会話