

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAY* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MERESPON PERINTAH DAN MEMINTA IZIN DALAM  
BAHASA JEPANG PADA *GINOUJISSHUUSEI* DI LEMBAGA  
PELATIHAN KERJA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Bahasa Jepang



Oleh:

Safa Abigail Qutrunanda

NIM 1901220

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

SAFA ABIGAIL QUTRUNANDA

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MERESPON PERINTAH DAN MEMINTA IZIN DALAM  
BAHASA JEPANG PADA *GINOUJISSHUUSEI* DI LEMBAGA  
PELATIHAN KERJA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Dr. Juju Juangsih, M.Pd.**

NIP. 197308302008122002

**Pembimbing II**



**Via Luviana Dewanty, S.S., M.Pd.**

NIP. 198910142019032011

**Mengetahui,**

**Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang**



**Prof. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D.**

NIP. 198209162010122002

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MERESPON PERINTAH DAN MEMINTA IZIN DALAM  
BAHASA JEPANG PADA *GINOUJISSHUUSEI* DI LEMBAGA  
PELATIHAN KERJA**

Oleh:

Safa Abigail Qutrunanda

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan bahasa dan Sastra

©Safa Abigail Qutrunanda 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Metode *Role Play* dalam Meningkatkan Kemampuan Merespon Perintah dan Meminta Izin dalam Bahasa Jepang Pada *Ginoujisshuusei* di Lembaga Pelatihan Kerja” ini, beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 19 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Safa Abigail Qutrunanda

## KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhānahu wa ta'āla* karena atas segala rahmat dan kenikmatan-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MERESPON PERINTAH DAN MEMINTA IZIN DALAM BAHASA JEPANG PADA *GINOUJISSHUUSEI* DI LEMBAGA PELATIHAN KERJA.**” Salawat serta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada panutan seluruh kaum muslimin yaitu Nabi Muhammad ﷺ.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan sebagai imbas dari keterbatasan ilmu dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian ini. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan penelitian ini. Dengan keterbatasan penelitian ini, penulis berharap semoga penelitian ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepada pembaca, pengajar, peneliti, serta pemelajar bahasa Jepang.

Bandung, 23 Juli 2024

Safa Abigail Qutrunanda

## UCAPAN TERIMAKASIH

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan, doa, serta bantuan dari berbagai pihak sejak awal hingga secara utuh penelitian ini selesai. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Juju Juangsih, M.Pd. selaku pembimbing pertama dalam penelitian ini yang selalu mendukung, membantu, memberi masukan serta nasihat dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
2. Ibu Via Luvia Dewanty, S.S., M.Pd. selaku pembimbing kedua yang berkat saran dan masukan beliau, penelitian ini mampu diselesaikan dengan utuh.
3. Ibu Prof. Nuria Haristiani, M.Ed. Ph.D. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan inspirasi selama penulis menjalani perkuliahan.
4. Ibu Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang periode 2019-2023 yang selalu membantu, memberi arahan, dan didikan selama penulis menjalani perkuliahan.
5. Seluruh dosen dan staff tata usaha di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UPI, yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga penulis, mamah, ayah, kakak-kakak dan adik yang selalu memberikan doa dan dorongan moral kepada penulis. Serta kepada teman hidup penulis Meizal Dwi Irfandhi yang selalu menemani penulis dari awal perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. LPK Lingua Global Utama yang telah memberikan penulis kesempatan untuk belajar meningkatkan kemampuan mengajar dan bahasa Jepang serta telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian ini.
8. OHM Studi Jepang, Convi Asia, Golf *Support* yang melalui programnya, penulis berkesempatan mengikuti internship selama satu tahun di Ise Country Club, Mie dan dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang penulis.
9. Kepada siswa LPK Lingua Global Utama, Agas, Zhillan, Deqi, Abdi, dan Geri yang telah membantu proses penelitian ini.
10. Seluruh sahabat penulis khususnya kepada Ranti dan Rahmi yang telah menemani dan membantu penulis selama masa perkuliahan hingga masa studi

selesai.

11. Seluruh teman-teman kuliah yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan motivasi dan bantuan dalam menyusun skripsi ini.

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MERESPON PERINTAH DAN MEMINTA IZIN DALAM  
BAHASA JEPANG PADA *GINOUJISSHUUSEI* DI LEMBAGA  
PELATIHAN KERJA**

**Safa Abigail Qutrunda**

**1901220**

**ABSTRAK**

Berdasarkan pengalaman mengajar di Lembaga Pelatihan Kerja Lingua Global Utama Bandung, mengajarkan *kaiwa* kepada siswa disana masih terasa sulit karena siswa tidak dibiasakan berbicara menggunakan bahasa Jepang serta metode dan bahan ajar yang digunakan ketika pembelajaran *kaiwa* pun kurang variatif, khususnya dalam pembelajaran merespon perintah dan meminta izin. Oleh sebab itu, dipilih tindakan melalui penerapan metode *role play* dengan *role card*. Darmana (2010) mengatakan bahwa siswa akan mendapatkan beberapa pengalaman belajar dari penggunaan metode ini, yaitu kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *role play* dalam meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang bagi *ginoujishhuusei* serta untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui metode tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart. Instrumen penelitian menggunakan pedoman observasi yang terdiri dari format observasi kinerja guru, format observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar siswa, pedoman wawancara, dan catatan lapangan. Hasil perolehan data untuk kinerja guru pada siklus I sebesar 83,70% dan siklus II 94,81%. Aktivitas siswa pada siklus I 80% dan siklus II 100%. Kemudian perolehan hasil dari tes keterampilan siswa pada siklus I yaitu 61,60% dan siklus II mencapai 88%. Pada tes kognitif, terjadi peningkatan secara signifikan dari siklus I yang sebesar 58% menjadi 82% pada siklus II. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* mampu meningkatkan kemampuan merespon perintah dan meminta izin dalam bahasa Jepang bagi *ginoujishhuusei*. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yaitu penelitian ini bisa dijadikan referensi dan bahan kajian untuk menambah variasi metode pembelajaran yang ada serta bisa diaplikasikan pada sub tema pembelajaran yang lain.

**Kata kunci:** *role play, role card, ginoujishhuusei*



# THE USE OF ROLE PLAY METHOD IN IMPROVING THE ABILITY TO RESPOND TO COMMANDS AND ASK FOR PERMISSION IN JAPANESE FOR *GINOUJISSHUUSEI* AT VOCATIONAL TRAINING INSTITUTES

Safa Abigail Qutrunda

1901220

## ABSTRACT

Based on the teaching experience at the Lingua Global Utama Bandung Vocational Training Institute (LPK), teaching speaking skills to students is still challenging. This is because students are not accustomed to speaking in Japanese, and the methods and teaching materials used in *kaiwa* (conversation) lessons are not varied, particularly in teaching how to respond to commands and ask for permission. Therefore, the action chosen was the implementation of the role play method using role cards as the medium, based on what Darmana (2010) stated, that there are several learning experiences students will gain from using this method, including the ability to cooperate, communicate, and interpret somethings. The aim of this study is to determine the use of the role play method in improving the ability to respond to commands and ask for permission in Japanese for *ginoujishuusei* (technical interns) and to find out the student responses to the learning process through this method. The method used in this research is the Classroom Action Research model by Kemmis and McTaggart. The research instruments used observation guidelines consisting of teacher performance observation forms, student activity observation forms, student learning outcomes tests, interview guidelines, and field notes. The data obtained showed that the teacher's performance in cycle I reached 83.70% and in cycle II 94.81%. Student activity in cycle I reached 80% and in cycle II 100%. Then the results of the student skills test in cycle I were 61.60% and cycle II reached 88%. In the cognitive test, there was a significant increase from cycle I which amounted to 58% to 82% in cycle II. The results of the study concluded that the application of the role play method could improve the ability to respond to commands and ask for permission in Japanese for *ginoujishuusei*. The recommendation for future researchers is that this study can be used as a reference and study material to add variety to existing teaching methods and can be applied to other sub-themes of learning.

**Keywords:** *role play, role card, ginoujishuusei*

# 日本語学校で技能実習生における命令を反応したり許可を求めたりについて向上させるロールプレイ法

サファ・アビガイル・クトルナンダ

1901220

## 要旨

バンドンの Lingua Global Utama の日本語学校(LPK)での教え経験に基づいて、学生たちに会話能力を教えたのはまだ難しく感じられた。それは会話する際に日本語で話されなくて、教え方法や材料の種類が足りない。特に命令に対して反応することと許可を求めること。したがって、ロールカードを使用したロールプレイの適用を通じて選ばれた選択である。ダルマナ (2010) によって伝えられたことを参照して、この方法を使用することで学生がいくつかの学習経験を得ることができる。例えば協力する能力、会話能力、現象の解釈である。本研究の目的は、技能実習生における命令に対して反応する能力と許可を求める能力を上達させるために、ロールプレイを用いることを明らかにする。それに、この方法を通じて学生の反応を知られるために行われた。本研究で使用された方法は Kemmis と Mc.Taggart のモデルである。本研究の手段は、教師のパフォーマンスを観察し、学生の活動を観察し、学生の成績、面接、そして観察ガイドラインを使用した。本研究の結果は、先生のパフォーマンスにおいては、一番目の実験で 83,70%、そして二番目の実験では 94,81%である。学生の活動においては、一番目の実験の結果は 80%そして二番目の実験は 100%である。そして、生徒の技能テストの結果は、第一の実験では 61.60%、第二の実験では 88%に達した。認知テストでは、第一の実験は 58%から、第二の実験では 82%へと大幅に上昇した。本研究のデータに基づいて、技能実習生における命令に対して反応する能力と許可を求める能力を上達出来ることが明らかになった。他の研究者への推奨事項は、この研究が学習方法に多様性を加えるための参考および研究材料として使用でき、他の課題にも適用できることである。

キーワード：ロールプレイ、ロールカード、技能実習生

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	vii
要旨.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Cara Memecahkan Masalah .....	4
1.5 Hipotesis Tindakan.....	4
1.6 Tujuan Penelitian.....	4
1.7 Manfaat Penelitian.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
2.1 Penelitian Tindakan Kelas .....	7
2.1.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas .....	7
2.1.2 Model Pengembangan Penelitian Tindakan Kelas .....	9
2.1.3 Tujuan, Karakteristik, dan Prinsip Penelitian Tindakan Kelas .....	11
2.1.4 Manfaat Penelitian Tindakan Kelas .....	15
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Tindakan Kelas.....	15

2.2 <i>Communicative Language Learning (CLL)</i> .....	16
2.2.1 Pengertian <i>Communicative Language Learning (CLL)</i> .....	16
2.2.2 Prinsip <i>Communicative Language Learning (CLL)</i> .....	17
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Communicative Language Learning (CLL)</i> .....	18
2.3 Metode Pengajaran Bahasa Jepang .....	19
2.3.1 Pengertian Metode Pengajaran Bahasa.....	19
2.3.2 Ragam Metode Pengajaran Bahasa .....	19
2.4 Hakikat Keterampilan Berbicara .....	21
2.4.1 Pengertian, Tujuan, dan Prinsip Berbicara .....	21
2.4.2 Pengajaran Keterampilan Berbicara .....	23
2.4.3 Penilaian Keterampilan Berbicara .....	25
2.5 Metode <i>Role Play</i> .....	25
2.5.1 Pengertian Metode <i>Role Play</i> .....	26
2.5.2 Tujuan dan Manfaat Penggunaan Metode <i>Role Play</i> .....	27
2.5.3 Ciri Khas Metode <i>Role Play</i> .....	28
2.5.4 Tahapan Pelaksanaan Metode <i>Role Play</i> .....	28
2.5.5 Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Play</i> .....	29
2.6 Program Pelatihan Magang Teknis (技能実習制度 <i>Ginoujisshuuseido</i> )..	30
2.7 Penelitian Terdahulu .....	32
<b>BAB III</b> .....	35
3.1 Lokasi Penelitian .....	35
3.2 Waktu Penelitian.....	35
3.3 Objek Penelitian .....	35
3.4 Metode Penelitian.....	35
3.5 Desain (Model) Penelitian.....	36
3.6 Prosedur Penelitian.....	38
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	41
3.8 Teknik Pengolahan Data.....	44

3.9 Analisis Data.....	48
BAB IV .....	49
4.1 Deskripsi Hasil Observasi Awal .....	49
4.1.1 Kinerja Guru .....	49
4.1.2 Aktivitas Siswa .....	50
4.1.3 Hasil Tes Kognitif.....	51
4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I.....	52
4.2.1 Perencanaan .....	52
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	53
4.2.3 Pengamatan atau Observasi .....	55
4.2.4 Analisis dan Refleksi Siklus I.....	67
4.3 Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II.....	70
4.3.1 Perencanaan .....	70
4.3.2 Pelaksaaan Tindakan .....	72
4.3.3 Pengamatan atau Observasi .....	73
4.3.4 Analisis dan Refleksi Siklus II.....	84
4.4 Pembahasan .....	86
4.4.1 Pembahasan Hasil Tindakan.....	87
4.4.2 Pembahasan Hasil Wawancara .....	93
BAB V.....	97
5.1 Simpulan.....	97
5.2 Implikasi.....	98
5.3 Rekomendasi .....	98
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN.....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Teman Sejawat .....	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa .....	44
Tabel 3.3 Skor Skala Likert Pengolahan Data Observasi .....	44
Tabel 3.4 Kriteria Penskoran Data Observasi .....	45
Tabel 3.5 Kriteria Penskoran Kinerja Guru dan Aktivitas Siswa.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Penskoran Data Tes.....	47
Tabel 4.1 Data Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Observasi Awal.....	51
Tabel 4.2 Kriteria Penilaian Tes Kognitif.....	52
Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I .....	57
Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Kinerja Guru Siklus I .....	60
Tabel 4.5 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	62
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa Siklus I .....	62
Tabel 4.7 Data Hasil Tes Keterampilan Siswa Siklus I.....	64
Tabel 4.8 Kriteria Penilaian Tes Keterampilan .....	65
Tabel 4.9 Data Hasil Tes Kognitif Siswa Siklus I.....	66
Tabel 4.10 Kriteria Penilaian Tes Kognitif.....	66
Tabel 4.11 Data Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II .....	75
Tabel 4.12 Kriteria Penilaian Kinerja Guru Siklus II.....	77
Tabel 4.13 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	79
Tabel 4.14 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	80
Tabel 4.15 Data Hasil Tes Keterampilan Siswa Siklus II.....	81
Tabel 4.16 Kriteria Penilaian Tes Keterampilan .....	82
Tabel 4.17 Data Hasil Tes Kognitif Siswa Siklus II.....	83
Tabel 4.18 Kriteria Penilaian Tes Kognitif.....	83

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Model Spiral Kemmis dan MC Taggart (1988).....	36
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Penilaian Kinerja Guru .....	88
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Penilaian Aktivitas Siswa .....	90
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Hasil Tes Keterampilan Siswa .....	92
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Hasil Tes Kognitif Siswa .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Artikel Bahasa Jepang .....	106
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	120
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	124
Lampiran 4 Format Observasi Kinerja Guru .....	128
Lampiran 5 Format Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I.....	131
Lampiran 6 Format Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II .....	132
Lampiran 7 Format Observasi Aktivitas Siswa.....	137
Lampiran 8 Format Hasil Aktivitas Siswa Siklus I.....	139
Lampiran 9 Format Hasil Aktivitas Siswa Siklus II .....	141
Lampiran 10 Format Penilaian Tes Keterampilan Siswa .....	143
Lampiran 11 Format Penilaian Tes Pengetahuan Siswa .....	146
Lampiran 12 Format Catatan Lapangan.....	147
Lampiran 13 Format Hasil Catatan Lapangan Siklus I.....	148
Lampiran 14 Format Hasil Catatan Lapangan Siklus II.....	148
Lampiran 15 Pedoman Wawancara Untuk Observer .....	151
Lampiran 16 Pedoman Wawancara Untuk Siswa .....	152
Lampiran 17 Soal Tes Pengetahuan .....	154
Lampiran 18 <i>Role Card</i> .....	157
Lampiran 19 Sampel Jawaban Tes Pengetahuan.....	159
Lampiran 20 <i>Expert Jugdement</i> Instrumen Penelitian .....	162
Lampiran 21 Lembar Validasi Tes.....	163
Lampiran 22 Lembar Validasi RPP .....	165



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Azies, F. & Alwasilah, C. (1996). *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktek*. Remaja Rosda Karya.
- Barizah, B. & Alexon. (2018). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berbicara Siswa (Studi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD NEGERI 11 Kota Bengkulu). *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2), 29–39.
- Chieko, K. (2014). 日本の技能実習制度の発展の経緯と展望.  
<https://doi.org/https://www.moj.go.jp/isa/content/930002992.pdf>
- Darmana, R. (2010). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SD Negeri 1 Jayagiri Lembang*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dewi, L. (2022). Keefektifan Flashcards pada Web Pembelajaran Memory untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 10(1), 33.
- Djamarah, S. & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Pustaka.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. UPI Sumedang Press.
- Harris, D. P. (1969). *Testing English as a Second Language*. McGraw-Hill Company.
- Haryadi. (1997). *Berbicara (Suatu Pengantar) Diktat Perkuliahan*. IKIP Yogyakarta.
- Hendriana, & Afrilianto. (2014). *Panduan bagi Guru Penelitian Tindakan Kelas suatu Karya Tulis Ilmiah*. PT Refika Aditama.

- Kalapong, J. (2022). Constraints on Migrant Workers Lives Due to Structural Mediation in Labour Migration: A Case Study of Thai Technical Intern Trainees in Japan. *Asian and African Area Studies*, 22(1), 73–100.
- Karyati, A., & Rahmawati, Y. (2022). Kaiwa Learning Using Role Play Method On Students Of The Faculty Of Health Science Assyafiyah University In Improving Japanese Speaking Skills. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(1), 227–236.
- Kazuko, S., Yuka, N., & Shoko, S. (2010). ロールプレイのたまたま。Hitsuji Shobou.
- Kenta, Y., & Hidaka, Y. (2023). 外国人技能実習制度に対する一般的な認識と現場の実能の比較. *Business Management Studies*, 19, 29–42.
- Kida, M., Kodama, Y., & Nagasaka, M. (2007). *Seri Pengajaran Bahasa Jepang “Pengajaran Berbicara.”* The Japan Foundation.
- Kristiana, A. (2020). *Penerapan Personal Higiene Karyawan Home Industry Kerupuk Di Desa Sindang Kecamatan Sindang Kabupaten Indramayu.* Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru.* PT Rajagrafindo Persada.
- Mulyasa. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* PT Remaja Rosdakarya.
- Nakahara, S. (2020). ベトナム人技能実習生が習得を望む日本語力— JITCO チェックシート, 日本語能力試験 Can-do 自己評価リストを用いた検討 — 著者. *The Journal of Nagasaki University of Foreign Studies*, 24, 31-42.
- Nakajima, Y. (2022). コロナ禍における技能実習制度の変転と技能実習生の現状. *Wellbeing Health Sciences Research*, 17, 15–23.
- Natalia, S. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang melalui

teknik role play. *Research Gate, January*, 7–8, 10.

Novianty, D. D. (2015). *Oral Method Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang: Penelitian Eksperimen Murni Terhadap Siswa Kelas XI Lintas Minat SMAN 20 Bandung Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Nurhasanah, I., Atep, S. & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.

Nurul, A., Djuanda, D. & Hanifah. N. (2016). Penerapan Model Visual Auditory Kinesthetic (VAK) dengan Teknik Hypnoteaching Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh Drama di Kelas V SDN Tegalandah Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 311–320

Okano, K. (1991). 許可を求める表現～タイムスケジュールにめぐって. 早稲田大学日本語研究教育センター紀要. 3, 1-22.

Organisasi Pemagangan Kerja Teknis untuk Orang Asing. (2022). 技能実習生手帳 (インドネシア語版). In 第7版 (p. 15). Organisasi Pemagangan Kerja Teknis untuk Orang Asing.

Purwanto, N. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Qaddoura, M. Z. ., & Almasradi, R. (2019). A Case Study of Communicative Language Learning in Teaching Writing in a Rural School Environment. *Journal of Research in Psychology*, 1(4), 1–5. <https://doi.org/10.31580/jrp.v1i4.1001>

Rahayu, P. (2022). Aplikasi Edukasi Bahasa Jepang Berbasis Forum Diskusi Daring. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Seni 2022 Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Jakarta*.

- Soemarmi, K. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (Role Play). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 225. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i2.52>
- Sudjianto. (2010). *Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- Supriatningsih, R., & Andriyastuti, N. (2020). Analisis Kesulitan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES dalam Mengungkapkan Pendapat pada Mata Kuliah Kaiwa Enshuu Kegiatan Talkshow. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 8(2).
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Humaniora.
- Syamsidah. (2017). *100 Metode Pembelajaran*. DEEPUBLISH.
- Tarigan, H. G. (1992). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2009). *Metodologi Pengajaran Bahasa I*. Angkasa.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. CV Angkasa.
- Tong, Y. (2019). The Actuality of Accepting Technical Intern Trainees in Japan and the Reconsideration of the Technical Intern Training Program. *The Bulletin of the Center for Research on Regional Economic Systems, the Graduate School of Social Science, Hiroshima University*, 30, 33–46. <http://doi.org/10.15027/48232>
- Undang, G. (2009). *Teknik Penelitian Tindakan Kelas*. Sayagatama.
- Weiqiang. (2013). 中国人研修生・技能実習生の日本語習得とニッポン. *Journal of international affairs*, 142, 153-181.
- Widdowson, H. (2013). *Teaching Language as Communication*. Oxford University Press.
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.

Yamada, R. (2014). 江戸後期における命令形による命令表現の使用. 早稲田  
大学大学院教育学研究科紀要, 21, 139-152

Yusniati, R. (2009). *Keefektifan Pengajaran Bahasa Komunikatif Terhadap  
Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas Tiga SMU Muhammadiyah  
Kasongan*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Palangkaraya.

