



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA UPI
NOMOR: 1611/UN40.A3.D1/KM/2016
TENTANG
PENGESEAHAN PERUBAHAN JUDUL DAN PERPANJANGAN KE-1 MASA BIMBINGAN SKRIPSI

DEKAN FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

- Menimbang : a. Bahwa untuk menyelesaikan studi bagi mahasiswa penempuh jalur skripsi, bahan kajian sesuai dengan judul yang akan dipertahankan itu perlu mendapat pengesahan secara formal;
b. Bahwa karena alasan yang dapat dipertanggungjawabkan yang menyebabkan terlambatnya penyelesaian skripsi, mahasiswa yang bersangkutan harus mengubah judul skripsi dan perlu diberi perpanjangan masa bimbingan agar penulisan skripsi tersebut selesai.
c. Sehubungan dengan butir 1 dan 2 perlu diterbitkan surat keputusan.
- Mengingat : 1. UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas;
2. UU No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. PP No. 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. PP No. 15 tahun 2014 tentang Statuta UPI ;
5. Keppres No. 124 tahun 1999 tentang Perubahan IKIP Bandung menjadi UPI;
6. SK Rektor UPI No. 6258/UN40/KP/2015, tanggal 21 September 2015, tentang pengangkatan Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia Masa Bakti 2012-2016;
7. Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia 2015;
8. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2015;
9. Surat Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra UPI nomor 202/UN40.A3.7/KM/2016, 30 Juni 2016, tentang permohonan pengesahan perubahan judul dan perpanjangan ke-1 masa bimbingan skripsi.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGESEAHAN PERUBAHAN JUDUL DAN PERPANJANGAN KE-1 MASA BIMBINGAN SKRIPSI
- PERTAMA : Menyetujui perubahan judul dan perpanjangan ke-1 masa bimbingan skripsi selama 1 semester (6 bulan) terhitung mulai tanggal 2 Juli s.d. 1 Desember 2016

atas nama : Vita Fitria Afifah
nomor pokok : 1204898
departemen/program studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Perolehan IPK : 3,26

Judul Skripsi:

EVEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CTL (CONTEXTUAL TEACHING LEARNING) MELALUI TEKNIK MYSTERIOUS THINKS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMEN KUASI TERHADAP SISWA KELAS X SMAN 16 BANDUNG TAHUN AJARAN 2015/2016)

- KEDUA : Mengangkat nama-nama dosen:
- | | | | | |
|---|-----|--------------------|------|-------|
| 1. Dra. Hj. Melia Dewi J. M.Hum., M.Pd. | NIP | 196105061987032001 | Gol. | IV/b |
| Pembimbing Utama | Jab | Lektor Kepala | | |
| 2. Noviyanti Aneros, S.S., M.A. | NIP | 197411272008122001 | Gol | III/c |
| Pembimbing Pendamping | Jab | Lektor | | |

- KETIGA : Menugaskan kepada Dosen Pembimbing supaya secara bersama-sama melaksanakan kegiatan berupa:
- a. Penelaahan judul, pembahasan konteks, dan teknis penggarapan skripsi;
 - b. Pembimbingan selama 1 semester (6 bulan); dan
 - c. Pelaporan kegiatan bimbingan kepada Dekan melalui Ketua Departemen/Prodi masing-masing.
- KEEMPAT : Memberikan honorarium kepada dosen pembimbing yang besarnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- KELIMA : Keputusan ini berlaku mulai tanggal disetujuinya perubahan judul dan perpanjangan ke-1 masa bimbingan skripsi, dengan ketentuan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bandung
Pada tanggal 30 Juni 2016

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd.
NIP 196912231993022002

Tembusan:

1. Ketua Departemen/Prodi terkait FPBS UPI;
2. Dosen Pembimbing I dan II.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
Jalan Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154
Telp.(022) 2013163 - 2013164 Fax: (022) 2013651
Laman www.upi.edu

Nomor : 203/UN40.A3.7/KM/2016 30 Juni 2016
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Wakil Dekan I
FPBS UPI
di
Bandung

Dengan hormat,

Dengan ini kami usulkan salah seorang mahasiswa yaitu :

Nama : Vita Fitria Afifah
NIM : 1204898
Departemen : Pendidikan Bahasa Jepang

Mahasiswa tersebut akan mengadakan Penelitian terhadap Siswa/i **SMAN 16 Bandung**, yang bersangkutan telah mengadakan penelitian pada tanggal 20 April 2016 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul : **"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CTL (Contextual Teaching Learning) MELALUI TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG (Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas X SMAN 16 Bandung Tahun Ajaran 2015-2016)"**

Demikian agar maklum dan untuk penyelesaian selanjutnya kami serahkan sepenuhnya pada kebijakan Ibu.

Atas perhatian Ibu kami ucapkan terima kasih.

Ketua Departemen,

Dr. Herniwati, M.Hum

Expert Judgement

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Neneng Sujiati M.Hum

NIP : 19601081986012001

Bersedia memberikan *expert judgement* atas instrument penelitian yang berjudul :

" Efektivitas Penggunaan Metode Contextual Teaching Learning dengan menggunakan teknik Mysterious Things Games untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa kelas 11 SMAN 16 Bandung "

Instrumen tersebut disusun oleh :

Nama : Vita Fitria Afifah

NIM : 1204898

Berdasarkan hasil pengkajian, saya menyetujui bahwa instrument penelitian tersebut layak untuk digunakan dalam rangka penulisan skripsi.

Demikian surat persetujuan ini dibuat agar sebagaimana mestinya

Bandung, Mei 2016



Dra.Neneng Sujiati M.Hum.

NIP.196011081986012001

SKRIP *PRE-TEST*

PENULIS :Hai, sampel 1 tolong deskripsikan benda-benda disekitar kamu terserah kamu pilih buku, pensil, atau apapun. Kamu mau deskripsikan apa?

SAMPEL 1 : Pensil.

Penulis : hai, silahkan.

Sampel 1 : kore wa enpitsu desu. Kore wa nagai desu.

Penulis : sudah ? cukup?

Sampel 1 : iyah udah

Penulis : coba yang lainnya, sampel 5 .

Sampel 5 : kore wa kaban desu. Kore wa marui desu.

Penulis : hai, coba selanjutnya sampel 6.

Sampel 6 : kore wa hon.

Sampel 1 : desu.

Sampel 6 : desu.

Penulis : apalagi? Cukup?

Sampel 6 : iyah cukup.

Penulis : coba sekarang sampel 13 deskripsikan.

Sampel 13 : kore wa isu desu. Besar teh apa?

Sampel 9 : ooki

Penulis : coba siapa lagi. Coba sampel 11.

Sampel 11 : kore wa boorupen. Chiisu desu.

Penulis : coba saya mau sampel 14 deskripsikan apa saja yang ada disekitar kamu.

Sampel 14 : apalagi atuh bu? Kaban teh udah ? udah ya

Penulis : coba barang yang lain.

Sampel 14 : kore wa karenda. Itu.. udah gatau lagi

Penulis : udah ? coba yang lainnya sampel 12 coba deskripsikan, buku.

Sampel 12 : hon desu. Nagai, aoi desu.

Penulis : sudah ? mau ditambahkan lagi ?

Sampel 12 : engga bu ah bingung.

Penulis : yaudah, coba sampel 7 deskripsikan, gapapa barang yang udah juga.

Sampel 7 : apa yah bu, borupen wa nagai. Borupen wa Udah bu gatau lagi

Penulis : yakin sudah ? coba dicoba lagi

Sampel 7 : engga bu ah

Penulis : coba sampel 2 bisa bantu sampel 7?

Sampel 2 : engga bu ah ga bias

Penulis : ga apa-apa, coba dulu aja sebisanya kamu.

Sampel 2 : engga bu ah yang lain aja bu.

Penulis: yaah, coba sampel 15 deskripsikan barang yang ada disekitar kamu

Sampel 15 : jisho desu. Jisho wa aoi.

Penulis : terus ?

Sampel 15 : ooki.

Penulis : mau coba ditambahkan lagi ?

Sampel 2 : aku mau nambahin bu.

Penulis : boleh coba.

Sampel 2 : katai .

Penulis : coba kalimat lengkapnya kaya gimana?

Sampel 2 : katai desu.

Penulis : yakin ? coba dibuat menjadi kalimat sempurna.

Sampel 2 : gimana yah. Oh jisho wa katai desu.

Penulis : hebat, yang lainnya lebih belajar lagi ya. Untuk hari ini cukup sekian.

SKRIP POST-TEST

Penulis : nah anak-anak hari ini kita akan menggunakan metode yang sama seperti sebelumnya yaitu mysterious things games. Kalian sudah dibagi kelompok kan ?

Sampel : sudah bu

Penulis : nah saya akan memilih 1 kelompok buat kedepan, nah nanti seperti biasa kelompok yang lain menanyakan ciri-ciri dari benda yang mereka pilih yang ada di depan ya

Sampel 6 : siapa dulu sensei?

Penulis : kelompoknya sampel 2 sama sampel sampel 8. Silahkan kalian ambil masing-masing satu benda yang ada didalam tas ini.

Penulis : sudah? Yakin memilih itu ?

Sampel 2&8 : yakin bu.

Penulis : nah tugas yang lainnya menanyakan ciri-ciri dari barang yang dipegang oleh sampel 2 dan 8 kita tebak dulu yang punya sampel 2 yah.

Sampel : iya bu

Penulis : silahkan siapa yang mau mulai bertanya?

Sampel 4 : sore wa nagai desu ka?

Sampel 2 : hai

Sampel 6 : sore wa maru desu ka?

Sampel 2 : hai.

Sampel 8 : chiisana maru desuka ?

Sampel 2 :hai,hai

Sampel 5 : fudebako ga arimasuka ?

Sampel 2 : hai

Sampel 10 : sore wa enpitsu desu ka?

Sampel 2 : hai

Penulis : kamu yakin yang dipegang sampel 2 itu adalah enpitsu?yakin?

Sampel 10 : hai, yakin

Penulis : coba sampel 2 buka bungkusannya. Isinya apa ?

Sampel 2 : pensil bu

Penulis : apa bahasa jepangnya?

Sampel 2 : enpitsu bu.

Penulis : nah sampel 2, sekarang coba deskripsikan benda yang kamu pegang sekarang itu.

Sampel 2: kore wa enpitsu desu. Kono enpitsu wa maru to nagai to pingku desu. Fudebako no naka de enpitsu ga arimasu. Kore wa vita-sensei no enpitsu desu. Kono enpitsu wa totemo nagai desu.

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penulis : hai, arigatou sampel 2. Sekarang kita coba tebak benda yang dipegang sampel 8 ya.

Hai, kita mulai ya siapa yang mulai bertanya? Hai silahkan sampel 11

Sampel 11 : sore wa juryou desu ka?

Sampel 8 : hai.

Penulis : selanjutnya ?

Sampel 12 : sore wa ooki desu ka?

Sampel 8 : hai.

Sampel 7 : kaban no naka ni arimasu ka?

Sampel 8 : hai

Penulis : coba yang lainnya kira-kira udah ketebak belum itu isinya apa ?

Sampel 13 : hon desu. Sore wa hon desu ka?

Sampel 8 : hai

Penulis : coba yakin itu isinya hon ?

Sampel 8 : yakin

Penulis : coba buka bungkusannya

Sampel 13 : tuhkan bener

Penulis : itu bukan hon, tapi kamus. Kamus apa bahasa Jepangnya?

Sampel 8 : jisho bu

Penulis : coba deskripsikan sampel 8 tentang barang yang kamu pegang itu.

Sampel 8 : Kore wa jisho desu. Jisho wa juryo to ooki desu. Jisho no naka ni iroirona nihongo ga arimasu. Jisho wa kaban no naka ni arimasu.kono jisho wa akai desu. Kore wa kamus saku no jisho desu.

Penulis : tadi sudah ada kelompok sampel 2 & 8, sekarang kita lanjutkan ke kelompoknya sampel 5 & sampel 7. Silahkan ambil benda yang berada di dalam kantung. Coba rasakan dulu seperti apa benda itu.

Sampel 5 & 7 : sudah bu

Penulis :kita mulai dari bendanya sampel 5 ya.. jya, kita mulai yah yang lain siapkan pertanyaannya. Ich..ni..san..

Sampel 3 : sensei, sore wa katai desu ka ?

Sampel 5 :hai

Sampel 11 : sensei, sore wa chiisai desu ka?

Sampel 5 : hai

Sampel 15 : sensei, sore wa maru desu ka ?

Penulis : maru, udah ada katai chiisai sama maru.. kira – kira udah ada yang bias nebak ?

Sampel 1 : sore wa juryou desu ka?

Sampel 5 : iie..

Penulis : coba sampel 4 juyou tuh apa ?

Sampel 4 : berat bu

Penulis : benar, coba lanjutkan siapa lagi yang mau bertanya ?

Sampel 6 : sensei, fudebako ga arimasu ka ?

Sampel 5 : hai

Penulis : benda ini, ada di dalam fudebako. Coba kira-kira sekarang sudah ada yang bias menebak ?

Sampel 2 : sensei, sore wa keshigomu desu ka ?

Penulis : bagaimana sampel 5 ?

Sampel 5 : hai

Penulis : yakin itu keshigomu ?

Sampel 5 : yakin bu

Penulis : coba sekarang buka bungkusannya, kita lihat apa itu keshigomu ?

Penulis : benar, itu keshigomu. Coba sampel 5 sekarang deskripsikan tentang keshigomu tersebut.

Sampel 5 : kore wa keshigomu desu. Kore wa chiisia desu, keshigomu wa shiro desu. Hon ya de kaimasu. Kono keshigomu wa fudebako ga arimasu. Kore wa katai desu.

Penulis : nah sekarang coba sampel 7, rasakan benda yang kamu pegang. Yang lainnya kita mulai ya ich..ni..san..

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sampel 13 : sore wa maru desu ka?

Sampel 7 : hai

Sampel 12 : sore wa nagai desu ka?

Sampel 7 : hai

Penulis : coba lagi, yang lainnya ayo bertanya,,

Sampel 9 : sore wa hon ya ga arimasu ka?

Penulis : coba masih ada yang mau bertanya? Atau malah udah mau nebak ?

Sampel 1 : sensei, sore wa enpitsu desu ka?

Penulis : coba sampel 7, sore wa enpitsu desu ka ?

Sampel 7 : hai,

Penulis : yakin ?

Sampel 7 : yakin bu,

Penulis : coba sekarang buka bungkusannya dan kita lihat sama-sama.

Sampel 7 : aahh iie

Penulis : ternyata itu bukan enpitsu, apa coba itu sampel 7?

Sampel 7 : kore wa pen desu.

Penulis : hai, sore wa pen desu. Sekarang coba deskripsikan tentang benda tersebut.

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sampel 7 : baik bu. Kore wa pen desu. Kiiro pen desu. Kono pen wa nagai desu. Watashi wa pen ga suka dewa arimasen. Watashi wa fudebako no naka ni pen ga arimasu.

Penulis : hai, sekarang kita ke kelompok selanjutnya ya kita ke kelompok sampel 1 dan sampel 9

Sampel 1 : hai sensei

Penulis : silahkan kalian ambil masing-masing 1 benda ya, dan coba rasakan benda tersebut..

Sampel 1 : hai

Penulis : sudah ? sekarang kita mulai ya tapi saya ingin sampel 15 yang mulai pertanyaannya.

Sampel 15 : sore wa nagai desu ka?

Sampel 1 : iie...eh hai hai.

Penulis : selanjutnya ?

Sampel 4 : sore wa juryou desu ka?

Sampel 1 : iie

Penulis : iie, berarti barang itu tidak berat.

Sampel 10 : ooki desu ka?

Sampel 1 : hai

Penulis : berarti barangnya besar ya, ayo lanjutkan..

Sampel 14 : hon ya ga arimasu ka?

Sampel 1 : hai

Penulis : yakin ada di took buku ?

Sampel 1 : hai sensei

Penulis : hai, selanjutnya

Sampel 3 : sore wa hon desuka?

Sampel 1 : hai

Penulis : yakin itu hon?

Sampel 1 : hai sensei

Penulis : sekarang coba buka bungkusannya kita lihat sama-sama apa benar itu hon?

Penulis : wah ternyata bukan hon, apa itu ?

Sampel : tempat pensil

Penulis : apa itu tempat pensil ?

Sampel 1 : fudebako

Penulis : hai, sekarang coba kamu deskripsikan tentang fudebako itu.

Sampel 1 : kore wa fudebako desu. Kono fudebako wa pinggu fudebako desu. Fudebako no naka ni iro iro ga arimasu. Tatoeba emptsu to pen to nado ga arimasu.

Penulis : selanjutnya kita coba tebak benda yang kepunyaan sampel 9. Siapa dulu yang mau mulai pertanyaan ?

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sampel 6 : saya sensei!

Penulis : hai, silahkan .

Sampel 6 : sore wa nagai desu ka?

Sampel 9 : hai

Sampel 2 : sore wa maru desu ka?

Sampel 9 : hai

Sampel 14 : fudebako ga arimasuka ?

Sampel 9 : iie

Sampel 7 : sore wa enpitsu desu ka?

Sampel 9 : hai

Penulis : sekarang coba sampel 9 buka bungkusannya, bener ga itu isinya enpitsu.

Sampel 9 : benar sensei

Penulis : coba sekarang deskripsikan tentang enpitsunya.

Sampel 9 : kore wa enpitsu desu. Nagai empitsu desu. Kore wa futattsu ga arimasu. Kore wa watashi dewa arimasen.

Penulis : sekarang kita lanjut ke kelompok selanjutnya yah, kelompok sampel 3 dan sampel 13.

Silahkan ambil masing-masing satu buah barang ya dan rasakan benda tersebut. Mau siapa dulu ini?

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sampel 3 : saya dulu aja bu

Penulis : boleh, siapa yang mulai bertanya?

Sampel 1 : saya bu ah mau.

Penulis : hai silahkan

Sampel 1: sore wa katai desu ka?

Sampel 3 : hai

Penulis : selanjutnya siapa ?

Sampel 11 : sore wa maru desu ka?

Sampel 3 : hai

Sampel 9 : chiba ga arimasuka ?

Penulis : apa itu chiba?

Sampel 8 : pasar bu

Sampel 3 : hai

Sampel 15 : sore wa kiiro desu ka ?

Sampel 3 : ih gatau, mmm hai..

Sampel 10 : sore wa takai desu ka ?

Sampel 3 : hai

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sampel 6 : sore wa mikan desu ka?

Sampel 3 : hai

Penulis : yakin itu mikan ? coba buka bungkusnya.

Sampel 3 : hai sensei,

Penulis : coba deskripsiin sekarang mikan itu

Sampel 3 : kore wa mikan desu. Mikan wa amai desu. Mikan wa kiiri to orenji desu. Demo mikan wa amakunai mo arimasu.

Penulis : ya selanjutnya kita ke sampel 13.

Sampel 10 : sesnei saya mau Tanya duluan.

Penulis : hai silahkan

Sampel 10 : sore wa maru desu ka?

Sampel 13 : hai

Sampel 4 : sore wa katai desu ka?

Sampel 13 : hai

Sampel 12 : sore wa juryou desu ka?

Sampel 13 : iie

Sampel 8 : sore wa ringgo desu ka ?

Sampel 13 : hai

Penulis : yakin ? coba buka dan langsung deskripsikan

Sampel 13 : hai, ringgo bu. Kore wa ringgo desu.ringgo wa akai desu. Ringgo wa maru dewa arimasen.

Penulis : hai, hari ini kalian sudah lebih baik dalam berbicara bahasa Jepang. Hanya saja hati-hati dalam pengucapannya kalian masih suka ada yang salah karena jika salah pengucapan bias menjadi berbeda arti. Dan suka masih ada yang kurang sempurna kalimatnya tapi secara keseluruhan kalian semua sudah lebih berani untuk bertanya, menjelaskan dalam bahasa jepang dengan sangat luar biasa. Hai, hari ini cukup sekian mata ashita...

Angket Penelitian

Tanggapan Responden Terhadap metode Mysterious Things Games

Petunjuk pengisian angket

- Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan sejujur-jujurnya
 - berilah tanda (X) pada jawaban yang anda pilih
 - Angket ini hanya untuk keperluan penulis
1. Pada tahap awal, guru meminta mendeskripsikan benda-benda yang berada disekitar dengan menggunakan bahasa Jepang. Apakah mengalami kesulitan?
a. Ya b.Tidak c. Lainnya.....

 2. Kesulitan apakah yang anda alami ketika guru meminta anda mendeskripsikan benda yang berada disekitar anda?

a. Siswa merasa tidak mengerti bagaimana menyusun kalimatnya dengan baik
b. Siswa merasa kebingungan cara mendeskripsikan bendanya.
c. Siswa merasa takut salah menjawab.

 3. Apakah kesulitan yang anda alami sehingga merasa kesulitan saat guru meminta anda mendeskripsikan benda disekitar anda dengan bahasa Jepang?
a. Tidak memahami bagaimana kalimat bahasa Jepang dengan benar.
b. Merasa takut salah, malu, dan gugup.

c. Tidak memiliki banyak kosakata tentang kata sifat benda.

4. Dengan media *Mysterious Things Games* ini, membuat anda lebih berani untuk mendeskripsikan sebuah benda.

a. Ya b. Tidak c. Lainnya.....

5. Apakah anda lebih mudah memahami materi yang dipelajari melalui pembelajaran dengan menggunakan teknik *Mysterious Things Games*?

a. Ya b. Tidak c. Lainnya.....

6. Apakah anda merasa termotivasi untuk berbicara ketika diterapkannya media *Mysterious Things Games*?

a. Ya b. Tidak c. Lainnya.....

7. Apakah *Mysterious Things Games* adalah metode pembelajaran yang membosankan?

a. Ya b. Tidak c. Lainnya.....

8. Perubahan apakah yang anda rasakan setelah belajar berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan metode *Mysterious Things Games*?

<p>a. Kosakata bahasa Jepang yang dimiliki semakin bertambah dan mudah diingat</p>
--

Sampel 6	1	1	2	4
Sampel 7	2	1	1	4
Sampel 8	1	2	1	4
Sampel 9	2	2	2	6
Sampel 10	2	1	1	4
Sampel 11	1	1	2	4
Sampel 12	1	1	2	4
Sampel 13	3	2	2	7
Sampel 14	1	2	2	5
Sampel 15	2	2	1	5
Σ	25	22	27	74

Data Hasil *Post-test*

No Sampel	Susunan kalimat	Pelafalan	Isi pendeskripsian benda	Nilai
Sampel 1	3	2	3	8
Sampel 2	3	2	3	8
Sampel 3	3	3	2	8
Sampel 4	3	3	2	8
Sampel 5	3	3	3	9
Sampel 6	3	3	3	9
Sampel 7	3	3	4	10
Sampel 8	4	2	3	9
Sampel 9	3	3	3	9
Sampel 10	3	3	3	9
Sampel 11	3	3	2	8
Sampel 12	3	2	3	8
Sampel 13	3	3	2	8

Sampel 14	3	3	2	8
Sampel 15	3	2	3	8
Σ	46	40	41	127

RENCANA PELAKSANAAN PENELITIAN

NAMA SEKOLAH : SMAN 16 BANDUNG

MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG

KELAS/ SEMESTER : XI/2

TOPIK : は一です。

ALOKASI WAKTU : 2X45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif, dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, dalam pengetahuan konseptual, dan prosedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian di dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkrit dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Memperkuat pola kalimat dasar dalam bahasa Jepang yaitu は一です。
2. Mampu membuat kalimat dalam bentuk は一です。
3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.

C. INDIKATOR

1. Peserta didik mampu membuat kalimat bahasa Jepang dengan pola kalimat dasar は一です。

2. Peserta didik dapat bersikap responsif, adaptif dan proaktif didalam kegiatan pembelajaran.
3. Peserta didik dapat saling menghargai dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peserta didik mampu membuat kalimat-kalimat sederhana dengan menggunakan pola はいです.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah guru memberikan materi siswa dapat membuat kalimat bahasa Jepang secara utuh dengan pola dasar はいです.
2. Siswa dapat berbicara dengan menggunakan bahasa Jepang dengan kalimat dasar yang utuh.
3. Siswa dapat mengingat kembali tentang pola はいです.
4. Siswa dapat mendapatkan banyak pembelajaran baru dengan cara yang menyenangkan.

E. Materi Ajar

- Fakta : Wacana lisan (dialog) tentang Ujaran lisan (kata, frasa dan kalimat).
- Konsep : mengucapkan kalimat bahas Jepang secara utuh dengan pola kalimat dasar.
 - Prinsip : Penggunaan struktur kalimat ... wa ... desu.
- Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog, wacana sederhana
-

- F. Pendekatan : Saintifik
- Strategi : berkelompok / berpasangan
- Metode pembelajaran :
- Menggunakan permainan Mysterious Things Games

G. Langkah – Langkah Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengambil benda terbungkus yang ada di dalam kantung. 2. Menanyakan kepada siswa apa yang dirasakan 	10 Menit

	<p>tentang benda tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Memberikan tanggapan dari jawaban siswa. 4. Guru membetulkan jawaban siswa. 	
Latihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa yang lainnya mencoba bertanya tentang benda tersebut dalam bahasa Jepang. 2. Siswa yang memegang benda memberikan tanggapan. 3. Siswa yang memegang benda harus mendeskripsikan benda yang terbungkus. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>MENANYA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkonfirmasi hasil kerja dengan sesama teman. (menanyakan hal yang tidak dipahami). 2. Siswa menyimak penjelasan mengenai ketepatan kalimat dan pertanyaan-pertanyaan yang siswa lain ajukan pada siswa yang memegang benda. 	10 Menit
	<p>MENGEKSPLOR</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa dibagi kedalam 7 kelompok, setiap kelompok berisi 2 siswa yang akan maju ke depan kelas dan mengambil benda misterius. 4. Siswa yang lain memberikan pertanyaan tentang benda tersebut. 	20 Menit
	<p>MENGASOSIASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa berdiskusi untuk dapat mendeskripsikan benda tersebut dalam bahasa Jepang. 	20 Menit
		10 Menit

	<p>MENGGOMUNIKASIKAN</p> <p>6. Siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasil analisisnya atau bila waktu tidak mencukupi ditulis sebagai tugas di rumah.</p> <p>7. Siswa mendapat umpan balik atas tugas yang dilakukan.</p> <p>8. Siswa mengisi lembar Evaluasi dan Refleksi Diri</p>	
Penutup	<p>1. Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang telah disampaikan.</p> <p>2. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>3. Pemberian tugas</p>	10 Menit

H. Penilaian

1. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Sikap

Penilaian akhir KD 2.1, 2.2, 2.3, dan 2.4

Teknik : Observasi

Bentuk : Lembar pengamatan

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, menghargai, disiplin dan kerja keras

1. BT (belum tampak) *jika* sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
2. MT (mulai tampak) *jika* menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
3. MB (mulai berkembang) *jika* menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
4. MK (membudaya) *jika* menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Bubuhkan tanda V pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama Siswa	Kreatif / Komunikatif				Menghargai / Disiplin				Kerja Keras			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													

2. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

Penilaian Akhir KD 3

- Teknik : Tes Lisan
- Bentuk : percakapan
- Instrumen Penilaian (terlampir 2)

Rancangan Tes Lisan

Indikator Tes	Bentuk	Skor Penilaian
Peserta didik dapat mendeskripsikan benda dalam bahasa Jepang secara lisan.	Lisan	Satu kata = 1 10 Kata = 1 x 10
Peserta didik dapat mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang secara	Uraian Terbatas	Skor 2 apabila kalimat tanya yang dibuat dengan struktur

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

utuh		yang benar dan bermakna Skor 1 apabila hanya sebagian strukturnya benar Skor 0 apabila struktur yang dibuat salah,
Peserta didik dapat aktif berbicara dalam bahasa Jepang	Uraian Terbatas	skor 1

$$\text{Penilaian ; } \frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal (25)}} =$$

3. Penilaian Akhir Kompetensi Keterampilan

Kriteria	Skor				Penilaian
	4	3	2	1	
Ketuntasan tugas sesuai tujuan (タスク達成)	Semua tugas tuntas dengan sangat baik dan sesuai tujuan.	Semua tugas tuntas, tetapi ada sebagian kecil yang salah namun tetap sesuai tujuan.	Sebagian besar tugas tuntas, namun banyak kesalahan sehingga tidak sesuai dengan tujuan.	Sebagian besar tugas tidak tuntas sehingga tidak sesuai dengan tujuan.	Skor 1-4
Struktur wacana (談話構造)	Penyampaian dengan struktur wacana sangat runut dan mudah	Penyampaian dengan struktur yang cukup runut dan bisa	Penyampaian kurang runut sehingga agak sulit dipahami	Penyampaian tidak runut sehingga tidak bisa dipahami	Skor 1-4

	dipahami	dipahami			
Kelancaran (流暢さ)	Penyampaian sangat lancar.	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami.	Penyampaian sangat tersendat-sendat, sehingga makna tidak dapat dipahami.	Skor 1-4
Kosa kata	Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata terbatas, dan ada beberapa kesalahan.	Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan.	Skor 1-4
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi	Terapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami apa yang ingin diutarakan.	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana	Skor 1-4
Pelafalan	Pelafalan sangat baik	Pelafalan cukup baik,	Banyak kesalahan	Banyak kesalahan	Skor 1-4

(発音)	dan sangat mudah dipahami.	namun ada sedikit kesalahan namun tak mengubah makna.	pada lafal, namun masih dapat dipahami maknanya	pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami.	
Nilai akhir : penjumlahan setiap aspek penilaian					

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Bandung, 19 Mei 2016
Guru Mata Pelajaran,

Dedi Suryadi
NIP.196204011987091001

Dra. Elly Halimah
NIP. 195710171986102001

RENCANA PELAKSANAAN PENELITIAN

NAMA SEKOLAH : SMAN 16 BANDUNG

MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG

KELAS/ SEMESTER : XI/2

TOPIK : Kata sifat benda。

ALOKASI WAKTU : 2X45 Menit

I. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif, dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, dalam pengetahuan konseptual, dan prosedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian di dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkrit dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

J. KOMPETENSI DASAR

1. Mampu menyebutkan kata sifat benda dalam bahasa Jepang。
2. Mampu mendeskripsikan benda dalam bahasa Jepang.
3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.

K. INDIKATOR

1. Peserta didik mampu menyebutkan kata sifat benda dalam bahasa Jepang.
2. Peserta didik dapat bersikap responsif, adaptif dan proaktif didalam kegiatan pembelajaran.
4. Peserta didik dapat saling menghargai dalam kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik mampu membuat kalimat-kalimat sederhana dengan menggunakan pola は一です yang di aplikasikan dengan kata sifat benda.

L. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah guru memberikan materi siswa dapat membuat kalimat bahasa Jepang secara utuh dengan pola dasar は一です yang di aplikasikan dengan kata sifat benda.
2. Siswa dapat mendeskripsikan benda dalam bahasa Jepang.
3. Siswa dapat mengaplikasikan kata sifat benda dengan pola . は一です.
4. Siswa dapat mendapatkan banyak pembelajaran baru dengan cara yang menyenangkan.

M. Materi Ajar

- Fakta : Wacana lisan (dialog) tentang Ujaran lisan (kata, frasa dan kalimat), seperti menyebutkan kata sifat benda dalam bahasa Jepang.
- Konsep : mengucapkan kalimat bahas Jepang secara utuh dengan pola kalimat dasar dan di aplikasikan dengan kata sifat benda.
 - Prinsip : Penggunaan struktur kalimat ... wa ... desu dan kata sifat benda dalam bahasa Jepang.
- Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog, wacana sederhana
- Kata sifat benda yang diberikan pada siswa :
 - a. かたい
 - b. じゅりょう
 - c. おおき
 - d. ちいさい
 - e. まる
 - f. ながい
 - g. みじかい
 - h. あおい
 - i. しろい
 - j. あかい
 - k. くろい
 - l. たかい
 - m. やすい
 - n. かわい
 - o. わるい

- N. Pendekatan : Saintifik
- Strategi : berkelompok / berpasangan
- Metode pembelajaran :
- Menggunakan permainan Mysterious Things Games

O. Langkah – Langkah Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk mengambil benda terbungkus yang ada di dalam kantung. 2. Menanyakan kepada siswa apa yang dirasakan tentang benda tersebut. 3. Memberikan tanggapan dari jawaban siswa. 4. Guru membetulkan jawaban siswa. 	10 Menit
Latihan	<ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa yang lainnya mencoba bertanya tentang benda tersebut dalam bahasa Jepang. 6. Siswa yang memegang benda memberikan tanggapan. 7. Siswa yang memegang benda harus mendeskripsikan benda yang terbungkus. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>MENANYA</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Mengkonfirmasi hasil kerja dengan sesama teman. (menanyakan hal yang tidak dipahami). 9. Siswa menyimak penjelasan mengenai ketepatan kalimat dan pertanyaan-pertanyaan yang siswa lain ajukan pada siswa yang memegang benda. <p>MENGEKSPLOR</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Siswa dibagi kedalam 7 kelompok, setiap kelompok berisi 2 siswa yang akan maju ke depan kelas dan mengambil benda misterius. 11. Siswa yang lain memberikan pertanyaan tentang 	20 Menit
		20 Menit

	<p>benda tersebut.</p> <p>MENGASOSIASI</p> <p>12. Siswa berdiskusi untuk dapat mendeskripsikan benda tersebut dalam bahasa Jepang.</p> <p>MENGGOMUNIKASIKAN</p> <p>13. Siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasil analisisnya atau bila waktu tidak mencukupi ditulis sebagai tugas di rumah.</p> <p>14. Siswa mendapat umpan balik atas tugas yang dilakukan.</p> <p>15. Siswa mengisi lembar Evaluasi dan Refleksi Diri</p>	10 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang telah disampaikan. 2. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 3. Pemberian tugas 	10 Menit

P. Penilaian

4. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Sikap

Penilaian akhir KD 2.1, 2.2, 2.3, dan 2.4

Teknik : Observasi

Bentuk : Lembar pengamatan

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, menghargai, disiplin dan kerja keras

- BT (belum tampak) *jika* sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- MT (mulai tampak) *jika* menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
- MB (mulai berkembang) *jika* menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
- MK (membudaya) *jika* menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Bubuhkan tanda V pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama Siswa	Kreatif / Komunikatif				Menghargai / Disiplin				Kerja Keras			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													

5. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

Penilaian Akhir KD 3

- Teknik : Tes Lisan
- Bentuk : percakapan
- Instrumen Penilaian (terlampir 2)

Rancangan Tes Lisan

Indikator Tes	Bentuk	Skor Penilaian
Peserta didik dapat mendeskripsikan	Lisan	Satu kata = 1

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

benda dalam bahasa Jepang secara lisan.		10 Kata = 1 x 10
Peserta didik dapat mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang secara utuh	Uraian Terbatas	Skor 2 apabila kalimat tanya yang dibuat dengan struktur yang benar dan bermakna Skor 1 apabila hanya sebagian strukturnya benar Skor 0 apabila struktur yang dibuat salah,
Peserta didik dapat aktif berbicara dalam bahasa Jepang	Uraian Terbatas	skor 1

Penilaian ; $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal (25)}} =$

6. Penilaian Akhir Kompetensi Keterampilan

Kriteria	Skor				Penilaian
	4	3	2	1	
Ketuntasan tugas sesuai tujuan (タスク達成)	Semua tugas tuntas dengan sangat baik dan sesuai tujuan.	Semua tugas tuntas, tetapi ada sebagian kecil yang salah namun tetap sesuai tujuan.	Sebagian besar tugas tuntas, namun banyak kesalahan sehingga tidak sesuai dengan tujuan.	Sebagian besar tugas tidak tuntas sehingga tidak sesuai dengan tujuan.	Skor 1-4
Struktur	Penyampaian	Penyampaian	Penyampaian	Penyampaian	Skor 1-4

wacana (談話構造)	dengan struktur wacana sangat runut dan mudah dipahami	dengan struktur yang cukup runut dan bisa dipahami	kurang runut sehingga agak sulit dipahami	tidak runut sehingga tidak bisa dipahami	
Kelancaran (流暢さ)	Penyampaian sangat lancar.	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami.	Penyampaian sangat tersendat-sendat, sehingga makna tidak dapat dipahami.	Skor 1-4
Kosa kata	Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata terbatas, dan ada beberapa kesalahan.	Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan.	Skor 1-4
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa sesuai kondisi.	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering digunakan sesuai kondisi	Terapat kesalahan mendasar dalam tata bahasa, namun dapat dipahami apa	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana	Skor 1-4

			yang ingin diutarakan.		
Pelafalan (発音)	Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami.	Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tak mengubah makna.	Banyak kesalahan pada lafal, namun masih dapat dipahami maknanya	Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami.	Skor 1-4
Nilai akhir : penjumlahan setiap aspek penilaian					

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Bandung, Mei 2016
Guru Mata Pelajaran,

Dedi Suryadi
NIP.196204011987091001

Dra. Elly Halimah
NIP. 195710171986102001

RENCANA PELAKSANAAN PENELITIAN

NAMA SEKOLAH : SMAN 16 BANDUNG

MATA PELAJARAN : BAHASA JEPANG

KELAS/ SEMESTER : XI/2

TOPIK : Kata tunjuk benda .

ALOKASI WAKTU : 2X45 Menit

Q. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Mengembangkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif, dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, dalam pengetahuan konseptual, dan prosedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian di dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

R. KOMPETENSI DASAR

1. Mampu menyebutkan kata tunjuk benda dalam bahasa Jepang.
2. Mampu membedakan kata tunjuk benda berdasarkan jarak kedekatannya.
3. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.

S. INDIKATOR

1. Peserta didik mampu menyebutkan kata tunjuk benda dalam bahasa Jepang.

2. Peserta didik dapat bersikap responsif, adaptif dan proaktif didalam kegiatan pembelajaran.
3. Peserta didik dapat saling menghargai dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peserta didik mampu membuat kalimat-kalimat sederhana dengan menggunakan pola はーです yang di aplikasikan dengan kata tunjuk benda.

T. Tujuan Pembelajaran

- 1) Setelah guru memberikan materi siswa dapat membuat kalimat bahasa Jepang secara utuh dengan pola dasar はーです yang di aplikasikan dengan kata tunjuk benda.
- 2) Siswa dapat membedakan kata tunjuk benda dalam bahasa jepang berdasarkan jarak kedekatan mereka dengan benda tersebut. .
- 3) Siswa dapat mengaplikasikan kata tunjuk benda dengan pola . はーです.
- 4) Siswa dapat mendapatkan banyak pembelajaran baru dengan cara yang menyenangkan.

U. Materi Ajar

- Fakta : Wacana lisan (dialog) tentang Ujaran lisan (kata, frasa dan kalimat), seperti menyebutkan kata sifat benda dalam bahasa Jepang.
- Konsep : mengucapkan kalimat bahas Jepang secara utuh dengan pola kalimat dasar dan di aplikasikan dengan kata sifat benda.
 - Prinsip : Penggunaan struktur kalimat ... wa ... desu dan kata sifat benda dalam bahasa Jepang.
- Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog, wacana sederhana
- Kata tunjuk benda yang diberikan pada siswa :
 - これ
 - それ
 - あれ
 - この
 - その

➤ あの

- V. Pendekatan : Saintifik
Strategi : berkelompok / berpasangan
Metode pembelajaran : Menggunakan permainan Mysterious Things Games

W. Langkah – Langkah Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1.Guru meminta siswa untuk mengambil benda terbungkus yang ada di dalam kantung.2.Menanyakan kepada siswa apa yang dirasakan tentang benda tersebut.3.Memberikan tanggapan dari jawaban siswa.4.Guru membetulkan jawaban siswa.	10 Menit
Latihan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa yang lainnya menncoba bertanya tentang benda tersebut dalam bahasa Jepang.2. Siswa yang memegang benda memberikan tanggapan.3. Siswa yang memegang benda harus mendeskripsikan benda yang terbungkus. <p>MENANYA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengkonfirmasi hasil kerja dengan sesama teman.	10 Menit 10 Menit

Kegiatan Inti	<p>(menanyakan hal yang tidak dipahami).</p> <p>2. Siswa menyimak penjelasan mengenai ketepatan kalimat dan pertanyaan-pertanyaan yang siswa lain ajukan pada siswa yang memegang benda.</p> <p>MENGEKSPLOR</p> <p>3. Siswa dibagi kedalam 7 kelompok, setiap kelompok berisi 2 siswa yang akan maju ke depan kelas dan mengambil benda misterius.</p> <p>4. Siswa yang lain memberikan pertanyaan tentang benda tersebut.</p> <p>MENGASOSIASI</p> <p>5. Siswa berdiskusi untuk menyebutkan kata tunjuk benda dalam bahasa Jepang.</p> <p>MENGGOMUNIKASIKAN</p> <p>6. Siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasil analisisnya atau bila waktu tidak mencukupi ditulis sebagai tugas di rumah.</p> <p>7. Siswa mendapat umpan balik atas tugas yang dilakukan.</p> <p>8. Siswa mengisi lembar Evaluasi dan Refleksi Diri</p>	<p>20 Menit</p> <p>20 Menit</p> <p>10 Menit</p>
Penutup	<p>9. Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang telah disampaikan.</p> <p>10. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>11. Pemberian tugas</p>	<p>10 Menit</p>

X. Penilaian

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Sikap

Penilaian akhir KD 2.1, 2.2, 2.3, dan 2.4

Teknik : Observasi

Bentuk : Lembar pengamatan

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, menghargai, disiplin dan kerja keras

- BT (belum tampak) *jika* sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
- MT (mulai tampak) *jika* menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
- MB (mulai berkembang) *jika* menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
- MK (membudaya) *jika* menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

Bubuhkan tanda V pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama Siswa	Kreatif / Komunikatif				Menghargai / Disiplin				Kerja Keras			
		BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK	BT	MT	MB	MK
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													

8. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan

Penilaian Akhir KD 3

- Teknik : Tes Lisan
- Bentuk : percakapan

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Instrumen Penilaian (terlampir 2)
Rancangan Tes Lisan

Indikator Tes	Bentuk	Skor Penilaian
Peserta didik dapat mendeskripsikan benda dalam bahasa Jepang secara lisan.	Lisan	Satu kata = 1 10 Kata = 1 x 10
Peserta didik dapat mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang secara utuh	Uraian Terbatas	Skor 2 apabila kalimat tanya yang dibuat dengan struktur yang benar dan bermakna Skor 1 apabila hanya sebagian strukturnya benar Skor 0 apabila struktur yang dibuat salah,
Peserta didik dapat aktif berbicara dalam bahasa Jepang	Uraian Terbatas	skor 1

Penilaian ; $\frac{\text{jumlah perolehan skor} \times 100}{\text{jumlah skor maksimal (25)}}$

9. Penilaian Akhir Kompetensi Keterampilan

Kriteria	Skor				Penilaian
	4	3	2	1	
Ketuntasan tugas sesuai tujuan (タスク達成)	Semua tugas tuntas dengan sangat baik dan sesuai tujuan.	Semua tugas tuntas, tetapi ada sebagian kecil yang salah namun tetap sesuai	Sebagian besar tugas tuntas, namun banyak kesalahan sehingga tidak sesuai dengan	Sebagian besar tugas tidak tuntas sehingga tidak sesuai dengan tujuan.	Skor 1-4

Vita Fitria Afifah, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE CONTEXTUAL TEACHING LEARNING DENGAN TEKNIK MYSTERIOUS THINGS GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		tujuan.	tujuan.		
Struktur wacana (談話構造)	Penyampaian dengan struktur wacana sangat runut dan mudah dipahami	Penyampaian dengan struktur yang cukup runut dan bisa dipahami	Penyampaian kurang runut sehingga agak sulit dipahami	Penyampaian tidak runut sehingga tidak bisa dipahami	Skor 1-4
Kelancaran (流暢さ)	Penyampaian sangat lancar.	Ada penyampaian yang dilakukan dengan agak kurang lancar, namun makna dapat dipahami.	Penyampaian dilakukan tersendat-sendat, sehingga makna kurang dipahami.	Penyampaian sangat tersendat-sendat, sehingga makna tidak dapat dipahami.	Skor 1-4
Kosa kata	Dapat menggunakan kosa kata dengan sangat leluasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata dengan cukup leluasa dan benar.	Dapat menggunakan kosa kata terbatas, dan ada beberapa kesalahan.	Dapat menggunakan kosa kata yang sangat terbatas, dan banyak kesalahan.	Skor 1-4
Tata bahasa	Dapat menggunakan tata bahasa dengan leluasa	Dapat menggunakan tata bahasa yang sering	Terapat kesalahan mendasar dalam tata	Hanya dapat menggunakan tata bahasa sederhana	Skor 1-4

	sesuai kondisi.	digunakan sesuai kondisi	bahasa, namun dapat dipahami apa yang ingin diutarakan.		
Pelafalan (発音)	Pelafalan sangat baik dan sangat mudah dipahami.	Pelafalan cukup baik, namun ada sedikit kesalahan namun tak mengubah makna.	Banyak kesalahan pada lafal, namun masih dapat dipahami maknanya	Banyak kesalahan pelafalan, sehingga tidak dapat dipahami.	Skor 1-4
	Nilai akhir : penjumlahan setiap aspek penilaian				

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Bandung, Mei 2016
Guru Mata Pelajaran,

Dedi Suryadi
NIP.196204011987091001

Dra. Elly Halimah
NIP. 195710171986102001