

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia adalah makhluk berbahasa, karena bahasa adalah alat atau perwujudan budaya yang digunakan manusia untuk saling berkomunikasi atau berhubungan, baik lewat tulisan, lisan, ataupun gerakan (bahasa isyarat), dengan tujuan menyampaikan maksud hati atau kemauan kepada lawan bicaranya atau orang lain (<http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>). Karena itu dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa lepas dari kegiatan berbahasa. Melalui bahasa, manusia dapat menyesuaikan diri dengan adat istiadat, tingkah laku, tata krama masyarakat, dan sekaligus mudah membaurkan dirinya dengan segala bentuk masyarakat. Selain itu menurut Sutedi (2003:2) yaitu "bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain".

Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan kita, maka sejak dini kita sudah diajari untuk berbahasa, yaitu yang biasa kita kenal sebagai bahasa ibu "(bahasa asli, bahasa pertama; secara harafiah *mother tongue* dalam [bahasa Inggris](#)) adalah [bahasa](#) pertama yang dipelajari oleh seseorang" ([http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa\\_ibu](http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_ibu)). Tetapi dalam era globalisasi saat ini kita dituntut bukan hanya menguasai bahasa ibu atau bahasa daerah saja, bahasa asing perlu kita pelajari untuk menjawab tantangan dari era globalisasi yang sedang terjadi disegala bidang kehidupan,

selain itu untuk memenuhi hasrat kita sebagai manusia yang selalu ingin mengembangkan diri dan tetap eksis dalam dunia komunikasi tanpa batas saat ini, mempelajari bahasa asing adalah salah satu cara untuk mewujudkannya, karena dengan mempelajari bahasa asing kita bisa lebih banyak mendapatkan informasi yang kita butuhkan untuk bekal dalam meningkatkan taraf hidup dan kualitas sumber daya kita.

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang paling diminati saat ini, berdasarkan hasil penelitian The Japan Foundation terhadap para pembelajar bahasa Jepang tahun 2003 tujuan para pembelajar belajar bahasa Jepang yaitu:

1. Untuk mengetahui tentang budaya Jepang;
2. Untuk mengetahui tentang masyarakat, ekonomi dan politik Jepang;
3. Untuk mengetahui tentang teknologi Jepang;
4. Untuk persiapan masuk ujian universitas;
5. Untuk bekal belajar ke Jepang;
6. Untuk memenuhi kebutuhan di tempat kerja saat ini yang memerlukan bahasa Jepang;
7. Untuk bekal mencari kerja di masa depan;
8. Untuk bekal berdarma wisata ke Jepang;
9. Untuk menjalin kerjasama dan persaudaraan dengan Jepang, misalnya pada saat kunjungan atau saat menerima *home stay* orang Jepang;

10. Untuk bisa berkomunikasi dalam bahasa Jepang;
11. Untuk melestarikan bahasa Jepang sebagai bahasa Ibu, atau bagi mereka yang pernah di Jepang supaya tidak lupa akan bahasa Jepang;
12. Berminat terhadap bahasa Jepang itu sendiri;
13. Sebagai masyarakat internasional dan pergaulan internasional;
14. Untuk memenuhi harapan orang tua;
15. dan lain lain;

Berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis merasa tertantang untuk mencari suatu cara yang efektif untuk memudahkan pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari bahasa Jepang, karena pelajaran bahasa Jepang bukanlah semata-mata sebuah mata pelajaran yang memuat kompetensi akademis (*academic skills*), akan tetapi lebih mengacu kepada sebuah keterampilan/kecakapan hidup (*life skills*), yaitu keterampilan yang akan banyak menolong pembelajar kelak bila pada saatnya mereka kuliah, mencari kerja, bekerja, dan atau sewaktu mereka ingin mengembangkan potensi dirinya. Untuk itu, bahasa Jepang harus diperkenalkan dengan cara dan teknik yang menarik perhatian pembelajar agar mereka tidak kesulitan dalam mempelajarinya.

Dalam mengajarkan bahasa Jepang atau bahasa asing pada umumnya, guru seringkali menghadapi permasalahan di antaranya kesulitan dalam menyampaikan pesan-pesan tertentu agar mudah dimengerti dan tidak membosankan, bagaimana agar pembelajar dapat menemukan sendiri

pengetahuan-pengetahuan yang ingin disampaikan, bagaimana meningkatkan partisipasi pembelajar secara merata, bagaimana menjelaskan hal-hal yang kompleks sehingga mudah dipahami, bagaimana mengatasi kebosanan dan bagaimana mengatasi hambatan komunikasi antar pembelajar dan antara pembelajar dengan guru.

Untuk itu diperlukan suatu media yang dapat membantu proses pembelajaran bahasa Jepang pembelajar tersebut. Berangkat dari asumsi bahwa sebagai guru kita harus bisa menciptakan suatu media yang menarik agar dapat memotivasi pembelajar dalam belajar bahasa Jepang, maka penulis mencoba menerapkan media permainan Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) dalam pembelajaran bahasa Jepang. Permainan ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam pengajaran, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada pembelajar, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian pembelajar.

Kokami merupakan alat bantu instruksional (*intructional aids*) yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (*language games*) dan dalam penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif (Kadir, 2003). Karena itu permainan ini sangat baik digunakan dalam kelas yang terdiri atas pembelajar dari latar belakang berbeda kadar kemampuannya. Permainan ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan menarik minat pembelajar untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Permainan Kokami pada hakekatnya dapat digunakan secara maksimal untuk mengajarkan semua jenis materi pembelajaran ditingkat dasar dan menengah. Hal ini tergantung kepada kreativitas dan imajinasi guru dalam merancang, melaksanakan dan mengadakan evaluasi terhadap setiap topik yang ingin diajarkan. Sebagaimana kita ketahui bahwa belajar yang baik adalah belajar yang aktif, permainan Kokami mampu melibatkan pembelajar dalam proses belajar secara aktif. Kompetisi akan muncul dengan sendirinya ketika pembelajar berupaya untuk menampilkan kemampuannya secara maksimal karena tuntutan pesan yang diterimanya.

Pesan-pesan tersebut ditulis dalam potongan-potongan kertas. Saat permainan berlangsung pembelajar mengambilnya sendiri dari dalam kotak. Dalam hal ini pembelajar kadang akan menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai objek (benda) yang ada di sekitar pembelajar sebagai alat bantu mengajar (*real object*), sehingga situasi pembelajaran bervariasi dan tidak membosankan, seperti ada dalam peribahasa Jepang *好きこそものの上手なれ*, kalau suka pasti akan pintar.

Karena pembelajaran dengan model permainan Kokami ini dinilai cukup efektif dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, maka penulis melakukan penelitian ini dengan judul:

*“Efektivitas Penggunaan Model Permainan Kokami Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang”*

## **B. Rumusan Dan Batasan Masalah**

Berangkat dari fenomena yang telah dijabarkan di atas maka penulis akan merumuskan permasalahan-permasalahan penelitian seperti di bawah ini :

1. Bagaimanakah hasil pembelajaran bahasa Jepang pembelajar dengan menggunakan permainan Kokami?
2. Bagaimanakah hasil pembelajaran bahasa Jepang pembelajar tanpa menggunakan permainan Kokami?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan Kokami dan tanpa menggunakan permainan Kokami?
4. Bagaimana tanggapan pembelajar tentang pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami?

Berkaitan dengan kemampuan dan keterbatasan waktu dan biaya, maka penulis akan membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti efektifitas permainan Kokami dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar;
2. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami dan hasil pembelajaran bahasa Jepang tanpa menggunakan permainan Kokami;

3. Hanya terbatas pada pembelajaran kosakata, tata bahasa dan percakapan yang terdapat pada みんなの日本語 1 pelajaran 6 dan 7.

### C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan bahasa Jepang pembelajar sebelum diberikan pembelajaran bahasa Jepang dengan permainan Kokami;
2. Mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan bahasa Jepang pembelajar setelah diberikan pembelajaran bahasa Jepang dengan permainan Kokami;
3. Mengetahui adakah perbedaan yang signifikan kemampuan penguasaan bahasa Jepang pembelajar sebelum dan setelah diberikan pembelajaran dengan permainan Kokami;
4. Mengetahui tanggapan pembelajar terhadap pembelajaran bahasa Jepang menggunakan permainan Kokami.

Manfaat pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Permainan ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang;
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam perkembangan pembelajaran bahasa Jepang;



3. Permainan ini dapat menarik minat pembelajar dan secara psikologis pembelajar akan merasa istimewa karena ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan mereka diberikan kesempatan untuk membuat keputusan sendiri.

#### **D. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi kekaburan makna dan kesalahpahaman pengertian judul, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (Depdikbud,1984:41). Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol;
2. Permainan adalah hal bermain; perbuatan bermain (KBBI, 2003 : 698);
3. Permainan Kokami adalah merupakan alat bantu instruksional (*intructional aids*) yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (*language games*) dan dalam penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif (Kadir, 2003).



## E. Anggapan Dasar Dan Hipotesis

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian (Sutedi, 2005: 32).

Anggapan dasar dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Permainan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Dahlan,1984);
2. Permainan dapat ditetapkan untuk pengajaran bahasa karena membuat siswa aktif (Latuheru, 1998);
3. Asumsi bahwa pembelajar akan lebih berhasil dalam belajarnya bilamana dalam proses pembelajaran tersebut pembelajar terlibat secara aktif dan dengan senang hati.

Berdasarkan anggapan dasar di atas, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami dan hasil pembelajaran bahasa Jepang tanpa menggunakan permainan Kokami

$H_1$  = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami dan hasil pembelajaran bahasa Jepang tanpa permainan Kokami

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu atau eksperimen kuasi dengan desain penelitian pretest-postes grup kontrol tidak secara random (*Nonrandomized control group pretest-posttest design*), Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih tanpa penugasan random dan untuk setiap kelompok diadakan *pretest* dan *posttest*.

## **G. Populasi Dan Sampel**

Sukardi (Ary, dkk., 1985 : 138 ) mengemukakan bahwa “*Population is all members of well defined class of people, events or objects*”. Pada penelitian ini penulis mengambil populasi yaitu mahasiswa S1 STikes Cirebon, dengan mengambil sampel tingkat 3 sebagai kelas eksperimen dan tingkat 2 sebagai kelas kontrol, perbedaan tingkat pendidikan dari kedua sampel di atas tidak menjadi masalah karena materi pelajaran yang mereka terima sama dan dalam waktu yang sama.

## **H. Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian kuantitatif, instrumen penelitian sangatlah penting dalam proses pengumpulan data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes merupakan instrumen penelitian yang berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran benda bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami.

## 2. Observasi

Penulis mengamati secara langsung ke lapangan dan melihat proses penelitian serta mengumpulkan data yang diperlukan.

## 3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data melalui sumber berupa buku-buku yang menunjang kelancaran proses penelitian.

## 4. Angket

Menurut Hadi, “Angket adalah teknik pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarkan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data berupa orang (responden)” (1997:158). Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan permainan Kokami.

## **I. Sistematika Pembahasan**

### BAB I

Mengenai pendahuluan, di dalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, dan sistematika pembahasan.

## BAB II

Mengenai landasan teoretis dari pembelajaran, teori permainan bahasa, kegiatan dalam permainan Kokami.

## BAB III

Mengenai metode penelitian dan teknik penelitian, di dalamnya membahas tentang populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengolahan data tes dan angket.

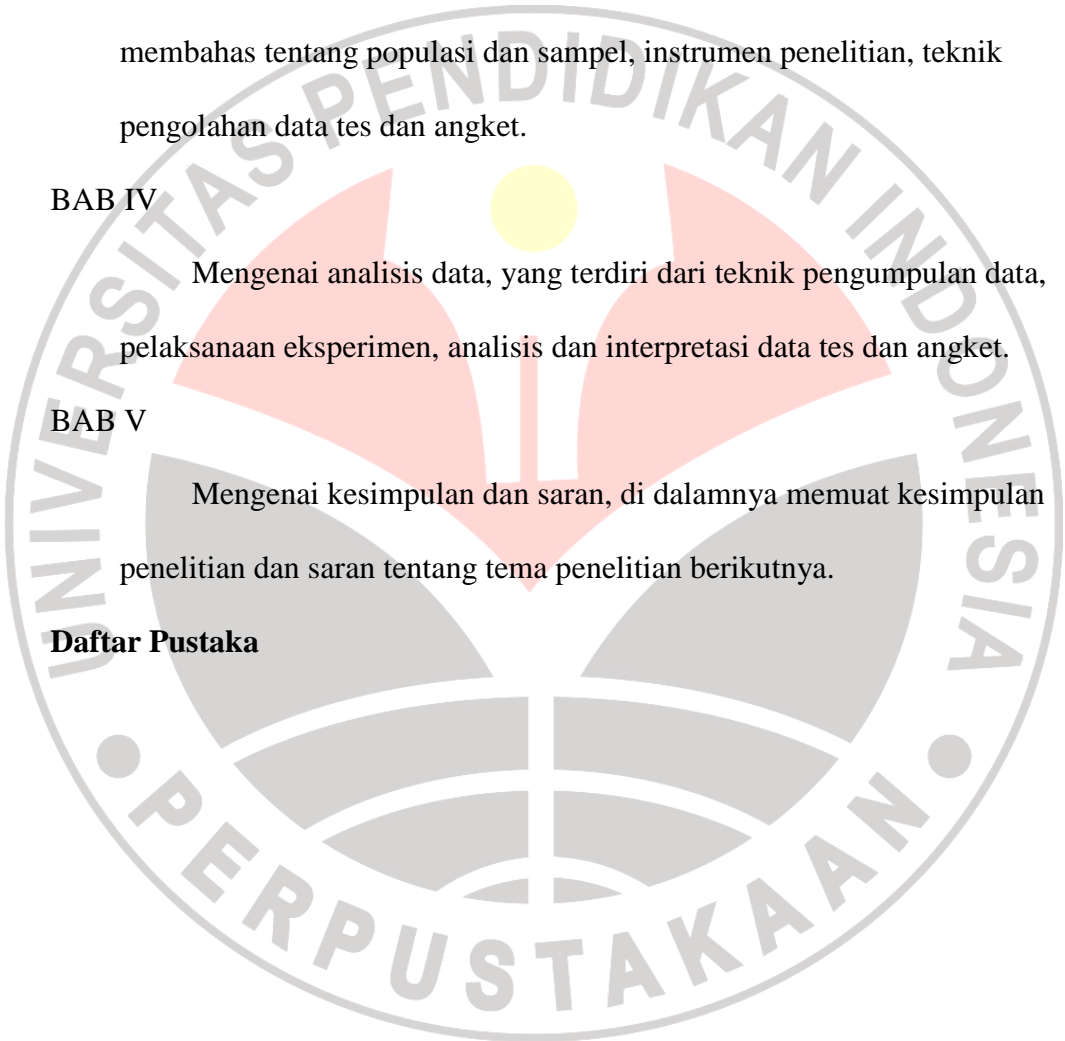
## BAB IV

Mengenai analisis data, yang terdiri dari teknik pengumpulan data, pelaksanaan eksperimen, analisis dan interpretasi data tes dan angket.

## BAB V

Mengenai kesimpulan dan saran, di dalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran tentang tema penelitian berikutnya.

## **Daftar Pustaka**







**LAMPIRAN**



RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP)

STIKES CIREBON

Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Program Keahlian	: PSIK
Tingkat/ Semester	: 3/6
Alokasi Waktu	: 8 jam
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tulisan dalam Bahasa Jepang tingkat dasar
Kompetensi Dasar	: Mengetahui dan membuat Kalimat Transitif

I. Indikator

- Menjawab dengan benar sesuai konteks
- Menyampaikan informasi sesuai konteks

II. Tujuan Pembelajaran

- Mampu menyebutkan objek suatu perbuatan yang dilakukan



- Mampu menunjukkan tempat dari suatu kegiatan yang dilakukan
- Mampu mengungkapkan suatu ajakan dengan menanyakan pikiran lawan bicara
- Mampu mengungkapkan suatu ajakan secara positif kepada lawan bicara

### III. Uraian Materi

#### ➤ Kosa kata

たべます / のみます / すいます / たばこ / みます / ききます / よみます / かきます / かいます / とります / します / あいます / ともだち / ごはん / あさごはん / ひるごはん / ばんごはん / パン / たまご / にく / さかな / やさい / くだもの / みず / おちゃ / こうちゃ / ぎゅうにゅう / ミルク / ジュース / ビール / おさけ / ビデオ / えいが / CD / てがみ / レポート / しゃしん / みせ / レストラン / にわ / しゅくだい / テニス / サッカー / おはなみ / なに / いっしょに / ちよっと / いつも / ときどき / それから / ええ / いいですね / わかりました / なんです / か / じゃ、また「あした」 / メキシコ / おおさかじょうこうえん

#### ➤ Pola Kalimat

1. K.Benda を K.Kerja ( Transitif )

Contoh : ジュースをのみます。

2. K.Benda を します

Contoh : サッカーをします。

3. なにを しますか

Contoh : げつようび なにを しますか。

4. なん Dan なに

Contoh : -それは なんです。

-なにを かいますか。

5. K. Benda ( tempat ) で K.kerja

Contoh : えきで しんぶんを かいます。

6. K. Kerja ませんか

Contoh : いっしょに きょうとへ いきませんか。

7. **K. Kerja** ましょう

Contoh : ちょっと やすみましよう。

8. お～

➤ **Percakapan**

さとう : ミラさん。

ミラ : なんですか。

さとう : あした ともだちと おはなみを します。  
ミラさんも いっしょに いきませんか。

ミラ : いいですね。どこへ いきますか。

さとう : 大阪城公園です。

ミラ : なんじですか。

さとう : 10 です。大阪城公園で あいましょう。

ミラ : わかりました。

さとう : じゃ、 また あした。

IV. Metode Pembelajaran

- Komunikatif aktif
- Permainan Kokami

V. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Membuka pelajaran (salam pembuka, menanyakan kabar siswa, absensi)
- Memancing perhatian siswa dengan pertanyaan, “ Mari kita belajar penggunaan kalimat Transitif ?”

2. Kegiatan Inti

- Pengenalan materi/ menerangkan makna, bentuk (ucapan), dan cara pemakaian dari masing-masing kosakata, pola kalimat dan percakapan
- Latihan dasar (pengulangan dan penggantian)
- Mengerjakan Renshuu dengan permainan Kokami

### 3. Kegiatan Akhir

- Memastikan tercapainya target pembelajaran
- Menutup pelajaran (memotivasi siswa agar giat belajar di rumah, salam penutup)

## VI. Media dan Sumber Belajar

### 1. Media

Kokami

### 2. Sumber Belajar

Buku ajar bahasa Jepang みんなの日本語 1

## VII. Penilaian

Tes



RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP)

STIKES CIREBON

Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Program Keahlian	: PSIK
Tingkat/ Semester	: 2/4
Alokasi Waktu	: 8 jam
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tulisan dalam Bahasa Jepang tingkat dasar
Kompetensi Dasar	: Mengetahui dan membuat Kalimat Transitif

I. Indikator

- Menjawab dengan benar sesuai konteks
- Menyampaikan informasi sesuai konteks

II. Tujuan Pembelajaran

- Mampu menyebutkan objek suatu perbuatan yang dilakukan
- Mampu menunjukkan tempat dari suatu kegiatan yang dilakukan
- Mampu mengungkapkan suatu ajakan dengan menanyakan pikiran

lawan bicara

- Mampu mengungkapkan suatu ajakan secara positif kepada lawan bicara

### III. Uraian Materi

#### ➤ Kosa kata

たべます / のみます / すいます / たばこ / みます / ききます / よみます / かきます / かいます / とります / します / あいます / ともだち / ごはん / あさごはん / ひるごはん / ばんごはん / パン / たまご / にく / さかな / やさい / くだもの / みず / おちゃ / こうちゃ / ぎゅうにゅう / ミルク / ジュース / ビール / おさけ / ビデオ / えいが / CD / てがみ / レポート / しゃしん / みせ / レストラン / にわ / しゅくだい / テニス / サッカー / おはなみ / なに / いっしょに / ちよっと / いつも / ときどき / それから / ええ / いいですね / わかりました / なんですか / じゃ、また「あした」 / メキシコ / おおさかじょうこうえん

#### ➤ Pola Kalimat

1. **K.Benda を K.Kerja ( Transitif )**

Contoh : ジュースをのみます。

2. **K.Benda を します**

Contoh : サッカーをします。

3. なにを しますか

Contoh : げつようび なにを しますか。

4. なん Dan なに

Contoh : -それは なんですか。

-なにを かいますか。

5. **K. Benda ( tempat ) で K.kerja**

Contoh : えきで しんぶんを かいます。

6. **K. Kerja ませんか**

Contoh : いっしょに きょうとへ いきませんか。

7. **K. Kerja** ましょう

Contoh : ちょっと やすみましよう。

9. お～

➤ **Percakapan**

さとう : ミラさん。

ミラ : なんですか。

さとう : あした ともだちと おはなみを します。

ミラさんも いっしょに いきませんか。

ミラ : いいですね。どこへ いきますか。

さとう : 大阪城公園です。

ミラ : なんじですか。

さとう : 10 です。大阪城公園で あいましょう。

ミラ : わかりました。

さとう : じゃ、 また あした。

IV. Metode Pembelajaran

- Komunikatif aktif
- Tanya jawab

V. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Membuka pelajaran (salam pembuka, menanyakan kabar siswa, absensi)
- Memancing perhatian siswa dengan pertanyaan, “ Mari kita belajar penggunaan kalimat Transitif ?”

2. Kegiatan Inti

- Pengenalan materi/ menerangkan makna, bentuk (ucapan),

dan cara pemakaian dari masing-masing kosakata dan pola kalimat

- Latihan dasar (pengulangan dan penggantian)
- Mengucapkan menjelaskan makna dan penggunaan percakapan
- Latihan pengulangan
- Mengerjakan Renshuu dan membahasnya

### 3. Kegiatan Akhir

- Memastikan tercapainya target pembelajaran
- Menutup pelajaran (memotivasi siswa agar giat belajar di rumah, salam penutup)

## VI. Media dan Sumber Belajar

### 3. Media

Media realita

### 4. Sumber Belajar

Buku ajar bahasa Jepang みんなの日本語 1

## VII. Penilaian

Tes





RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP)

STIKES CIREBON

Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Program Keahlian	: PSIK
Tingkat/ Semester	: 3/6
Alokasi Waktu	: 8 Jam
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tulisan dalam Bahasa Jepang Tingkat dasar
Kompetensi Dasar	: - Mengetahui Kalimat Transitif dengan keterangan alat - Mengetahui kalimat Yari-Morai ( aksi memberi dan menerima ) - Mengetahui istilah-istilah yang berhubungan dengan keluarga

I. Indikator

- Menjawab dengan benar sesuai konteks

- Menyampaikan informasi sesuai konteks

## II. Tujuan Pembelajaran

- Mampu menyebutkan alat dari suatu kegiatan yang dilakukan
- Mampu membuat kalimat Yari-Morai ( aksi memberi dan menerima )
- Mampu menyebutkan nama-nama istilah anggota keluarga

## III. Uraian Materi

### ➤ Kosa kata

きります / おくります / あげます / もらいます / かします / かります / おしえます / ならいます / かけます / て / はし / スプーン / ナイフ / フォーク / はさみ / ファクス / ワープロ / パソコン / パンチ / ホッチキス / けしゴム / かみ / はな / シャツ / プレゼント / にもつ / おかね / きつぷ / クリスマス / ちち / はは / おとうさん / おかあさん / もう / まだ / これから / 「～」 すてきですね / ごめんください / いっらしやい / どうぞおあがりください / しつれいします / 「～は」 いかげですか / いただきます / りょう / おみやげ / ヨーロッパ / スペイン / そぼ / そふ / そふぼ / りょうしん / いもうと / おとうと / あね / あに / きょうだい / つま / むすめ / むすこ / お婆さん / おじいさん / いもうとさん / おとうとさん / おねえさん / おにいさん / ごきょうだ / おくさん / ごふうふ / むすめさん / むすこさん / こども

### ➤ Pola Kalimat

1. K.Benda(alat/cara)で K.Kerja  
Contoh : はしで たべます。。
2. “Kata / Kalimat “は ~語で なんですか  
Contoh : 「ありがとう」は英語で なんですか。 .
3. K.Benda (orang)に あげます/ もらいます/かけます/おくります dll  
Contoh : 山田さんは 木村さんに 花を あげました。 .
4. もう K. Kerjaました

Contoh : いっしょに きょうとへ いきませんか。

➤ **Percakapan**

ホセ・サントス : ごめんください。

やまだいちろ : いっらしやい。 どうぞ おあがりください。

ホセ・サントス : しつれいします。

.....  
やまだともこ : コーヒーは いかがですか。

マリア・サントス : ありがとうございます。

.....  
やまだともこ : どうぞ。

マリア・サントス : いただきます。

この スプーン、すてきですね。

やまだともこ : ええ。かいしゃの ひとに もらいました。

ヨーロッパ旅行の おみやげです。

IV. Metode Pembelajaran

- Komunikatif aktif
- Permainan Kokami

V. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Membuka pelajaran (salam pembuka, menanyakan kabar siswa, absensi)
- Memancing perhatian siswa dengan pertanyaan, “ Bagaimanakah cara mengungkapkan memberi dan menerima dalam bahasa Jepang ?”

## 2. Kegiatan Inti

- Pengenalan materi/ menerangkan makna, bentuk (ucapan), dan cara pemakaian dari masing-masing kosakata, pola kalimat dan percakapan
- Latihan dasar (pengulangan dan penggantian)
- Mengerjakan Renshuu dengan permainan Kokami

## 3. Kegiatan Akhir

- Memastikan tercapainya target pembelajaran
- Menutup pelajaran (memotivasi siswa agar giat belajar di rumah, salam penutup)

## VI. Media dan Sumber Belajar

### 5. Media

Kokami

### 6. Sumber Belajar

Buku ajar bahasa Jepang みんなの日本語

## VII. Penilaian

Tes



RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN (RPP)

STIKES CIREBON

Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Program Keahlian	: PSIK
Tingkat/ Semester	: 2/4
Alokasi Waktu	: 8 Jam
Standar Kompetensi	: Berkomunikasi lisan dan tulisan dalam Bahasa Jepang tingkat dasar
Kompetensi Dasar	: - Mengetahui Kalimat Transitif dengan keterangan alat - Mengetahui kalimat Yari-Morai ( aksi memberi dan menerima ) - Mengetahui istilah-istilah yang berhubungan dengan keluarga

I. Indikator

- Menjawab dengan benar sesuai konteks
- Menyampaikan informasi sesuai konteks

## II. Tujuan Pembelajaran

- Mampu menyebutkan alat dari suatu kegiatan yang dilakukan
- Mampu membuat kalimat Yari-Morai ( aksi memberi dan menerima )
- Mampu menyebutkan nama-nama istilah anggota keluarga

## III. Uraian Materi

### ➤ Kosa kata

きります / おくります / あげます / もらいます / かします / かります / おしえます / ならいます / かけます / て / はし / スプーン / ナイフ / フォーク / はさみ / ファクス / ワープロ / パソコン / パンチ / ホッチキス / けしゴム / かみ / はな / シャツ / プレゼント / にもつ / おかね / きつふ / クリスマス / ちち / はは / おとうさん / おかあさん / もう / まだ / これから / 「～」 すてきですね / ごめんください / いっつらしゃい / どうぞおあがりください / しつれいします / 「～は」 いかがですか / いただきます / りょう / おみやげ / ヨーロッパ / スペイン / そぼ / そふ / そふぼ / りょうしん / いもうと / おとうと / あね / あに / きょうだい / つま / むすめ / むすこ / お婆さん / おじいさん / いもうとさん / おとうとさん / おねえさん / おにいさん / ごきょうだ / おくさん / ごふうふ / むすめさん / むすこさん / こども

### ➤ Pola Kalimat

1. **K.Benda(alat/cara)で K.Kerja)**  
Contoh : はしで たべます。 . .
2. “Kata / Kalimat “は～語で なんですか  
Contoh : 「ありがとう」は英語で なんですか。 .
3. **K.Benda ( orang )に あげます/ もらいます/かけます/おくります**  
Contoh : 山田さんは 木村さんに 花を あげました。 .
4. **もう K. Kerja**ました  
Contoh : いっしょに きょうとへ いきませんか。

➤ **Percakapan**

ホセ・サントス : ごめんください。  
やまだいちろ : いっらしやい。どうぞ おあがりください。  
ホセ・サントス : しつれいします。

.....  
やまだともこ : コーヒーは いかがですか。  
マリア・サントス : ありがとうございます。

.....  
やまだともこ : どうぞ。  
マリア・サントス : いただきます。  
この スプーン、すてきですね。  
やまだともこ : ええ。かいしゃの ひとに もらいました。  
ヨーロッパ旅行の おみやげです。

IV. Metode Pembelajaran

- Komunikatif aktif
- Tanya jawab

V. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- Membuka pelajaran (salam pembuka, menanyakan kabar siswa, absensi)
- Memancing perhatian siswa dengan pertanyaan, “Bagaimanakah cara mengungkapkan memberi dan menerima dalam bahasa Jepang ?”

2. Kegiatan Inti

- Pengenalan materi/ menerangkan makna, bentuk (ucapan),



dan cara pemakaian dari masing-masing kosakata dan pola kalimat

- Latihan dasar (pengulangan dan penggantian)
- Mengucapkan menjelaskan makna dan penggunaan percakapan
- Latihan pengulangan

### 3. Kegiatan Akhir

- Memastikan tercapainya target pembelajaran
- Menutup pelajaran (memotivasi siswa agar giat belajar di rumah, salam penutup)

## VI. Media dan Sumber Belajar

### 7. Media

Media realita

### 8. Sumber Belajar

Buku ajar bahasa Jepang みんなの日本語

## VII. Penilaian

Tes



Instrumen *Pretest & Post Test* Pelajaran 6

I. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. しゃしん.....とります。  
a. へ      b. は      c. を
  2. せんしゅうの にちようび.....しましたか。  
a. なにを    b. なんて    c. どこで
  3. へや.....しゅくだい.....します。  
a. で.に    b. で.を    c. は.へ
  4. いっしょに たまご ..... かいませんか。  
a. を    b. へ    c. で
  5. いっしょに だいがくへ いきませんか。  
a. ええ、いきません    b. ええ、いきましよう    c. ええ、いきます
- ます

II. Lingkarlah jawaban yang tepat!

1. リナさんは えいが (へ、を) (ききます、みます)。

2. ハルさんは レポートを (かきます、はたらきます)。
3. わたしは (ひこうき、がっこう) で にほんごを (べんきょうします、はたらきます)。

III. Buatlah kalimat dengan menggunakan pola kalimat berikut!

1. K B ( tempat ) で KB. を K. Kerja
2. K B を K. Kerja。
3. いっしょに K.Kerja ませんか
4. K B をします
5. K. Kerja ましょう

Instrumen *Pretest & Post Test* pelajaran 7

I. Isilah titik-titik di bawah ini

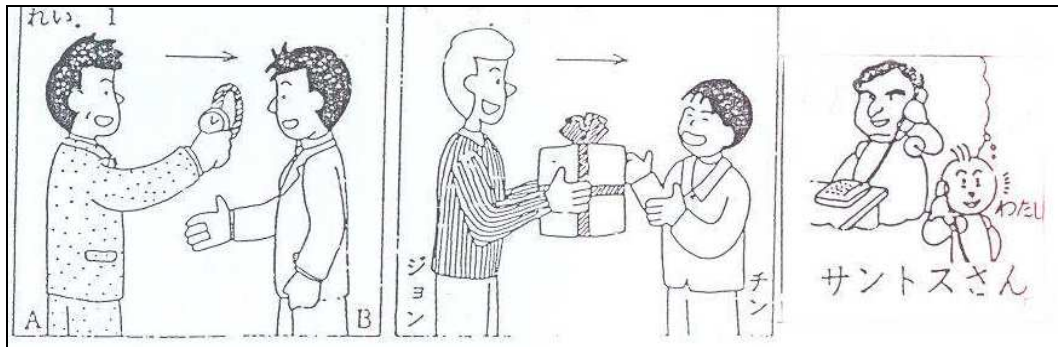
1. わたしは て ..... ごはんを たべます。
2. 「さようなら」は indonesia ご .... ですか。
3. わたしは かれ ..... シャツ ..... あげました。
4. はさみで かみを.....。
5. もう しんぶんを.....か。いいえ、.....です。
6. ファクスで レポートを.....。
7. わたしは たなかせんせい..... にほんご..... ならいました。

II. Perhatikan gambar di bawah ini, lalu isilah titik-titik dengan kata bantu dan kata yang tepat.

Contoh : A さんは B さんに とけいを あげました。

1. B さんは A さん ..... とけいを.....。
2. ジョンさんは ..... フレゼント.....。
3. チンさんは ..... フレゼント.....。

4. わたしは サントスさん ..... でんわ ..... 。
5. サントスさんは わたし ..... でんわ ..... 。



III. Buatlah kalimat dengan menggunakan pola kalimat di bawah ini

1. S は KB( orang ) に KB をあげます
2. S は K B( orang ) に KB をもらいます
3. もう KB へ/ を K. Kerja ましたか
4. K. benda ( alat / cara ) で K. kerja
5. “Kata/ kalimat は ~ごで なんですか。

Lampiran nilai *Pretest* dan *Posttest* eksperimen 1 dan 2 kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Ekperimen 1**

Kelas Ekperimen

Kelas Kontrol

	PRETES T	POSTTEST	GAIN / BEDA (d)	PRETEST	POSTTEST	GAIN/BED A (d )
1	36	52	16	80	76	-4
2	24	44	20	76	84	8
3	20	88	68	84	92	8
4	44	64	20	28	40	12
5	16	68	52	76	76	0
6	36	96	60	32	64	32
7	32	92	60	24	52	28
8	16	48	32	20	26	6
9	24	84	68	24	28	4
10	56	96	40	12	80	68
11	24	100	76	12	12	0
12	4	20	16	24	30	6
13	12	52	40	18	36	18
14	12	72	50	32	52	20
15	24	96	72	16	48	32

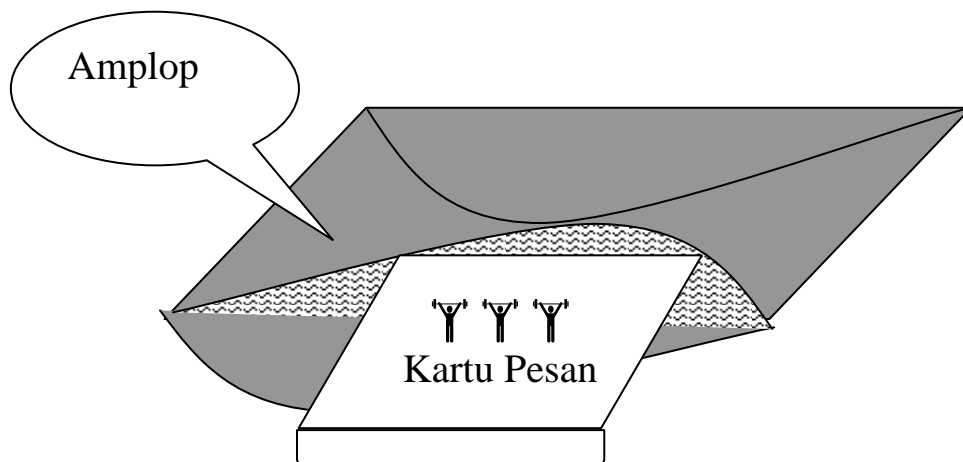
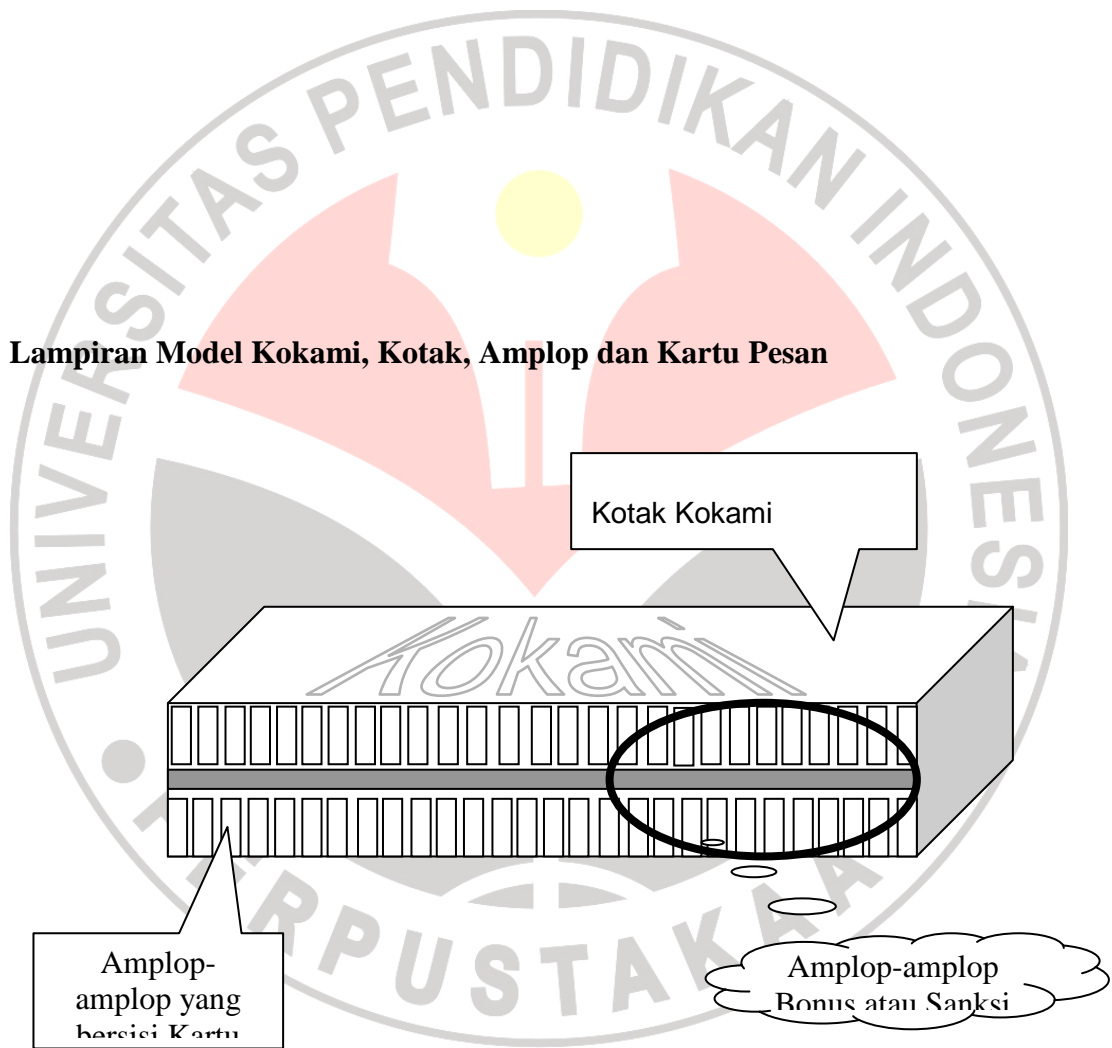
## Eksperimen 2

Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol

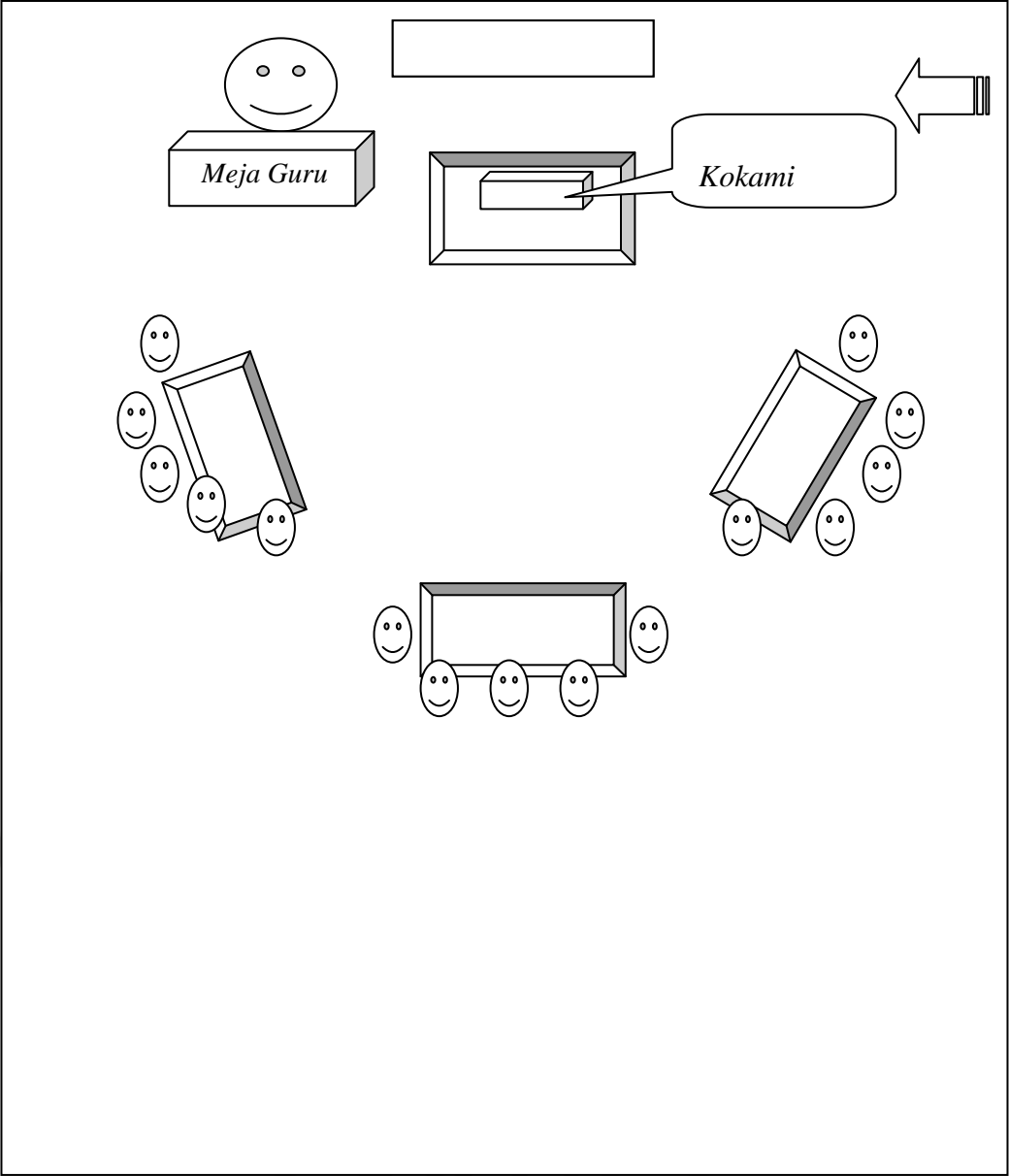
	PRETEST	POSTTEST	GAIN / BEDA (d)	PRETEST	POSTTEST	GAIN/BED A (d)
1	12	44	32	14	52	38
2	2	36	34	18	70	52
3	12	68	56	20	60	40
4	2	54	52	6	38	32
5	12	52	40	52	94	42
6	22	92	70	10	74	64
7	24	100	76	4	48	44
8	2	40	38	12	24	12
9	4	48	46	2	6	4
10	14	68	54	10	50	40
11	36	96	60	4	6	2
12	2	46	44	4	30	26
13	12	72	60	30	50	20
14	20	86	66	2	26	24
15	10	86	76	20	60	40

**Lampiran Model Kokami, Kotak, Amplop dan Kartu Pesan**





**Lampiran Model Penataan Tempat Duduk Permainan Kotak Misterius**



**Lampiran Model Kartu Pesan (Pertanyaan, Perintah, dan Petunjuk)**

**Pelajaran 6**

Dalam 5 menit jawablah soal pada  
renshuu B no 3 ( hal 49 ).

Skor : 5 poin/ kalimat yang benar

Hal 49

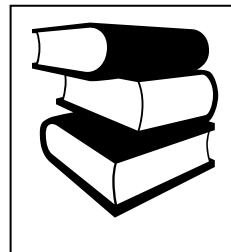


Jika tim kamu adalah tim yang solid, buatlah 5 kalimat dengan  
menggunakan pola  $S$ は K.B ( tempat ) で KB. を K. Kerja

Dengan menggunakan kosakata yang telah kalian pelajari.

Waktu : 5 menit

Skor : 10/ kalimat yang benar

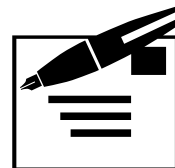


Ubahlah kalimat-kalimat berikut ke dalam bahasa Jepang

- Ibnu membaca koran
- Saya membeli jus di kantin
- Menonton film
- Mau membeli apa?
- Maukah pergi ke Grage bersama-sama?

Waktu = 5 menit

Skor = 10 / kalimat yang benar



Jawablah pertanyaan di bawah ini berdasarkan gambar yang di sertakan dalam kartu ini

例： あした<sup>れい</sup> → あした<sup>なに</sup>何をしましたか。  
..... デパートへ<sup>い</sup>行きます。

1. きょうの<sup>ごご</sup>午後 → gambar 1
2. <sup>こんばん</sup>今晚 → gambar 2
3. き<sup>のう</sup>のう → gambar 3
4. おと<sup>とい</sup>とい → gambar 4

Waktu : 5 menit

Skor : 5 poin / kalimat yang benar

Untuk menguji kemampuan kalian kerjakanlah soal—soal berikut dalam 5 menit! Skor :

1. わたしは ラジオ.....ききます。
2. スリさんは てがみを.....
3. “Grage”..... えいが..... みました。
4. いっしょに ジュースを のみませんか。  
ええ、.....
5. .... たべましたか。  
なにも たべませんでした。

Berdasarkan gambar di halaman 49 pada Renshuu B no 1, buatlah kalimat dengan pola

KB を K. Kerja

Waktu = 5 menit

Skor = 5 / kalimat yang benar

Lengkapilah percakapan berikut ini dengan melihat gambar yang disertakan dalam kartu ini, dengan bentuk percakapan seperti pada

れんしゅう  
練習 C no 3 ( hal 51 )

A : こんばん.....

B : ええ、いいですね。

A : じゃ、.....に駅<sup>えき</sup>で.....

B : わかりました。

Waktu : 5 menit                      Skor            : 10 poin

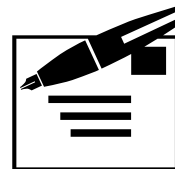
Kalian tentu sudah mempelajari pola kalimat

いっしょに K. Benda を K.Kerja ませんか

buatlah 5 kalimat dengan menggunakan pola tersebut untuk menambah poin kalian.

Waktu = 5 menit

Skor = 10 / kalimat yang benar



Ubahlah kata-kata berikut ke dalam bentuk ましょう

1. みます

2. ききます

3. よみます

4. かきます

5. かいます

6. いきます

7. あいます

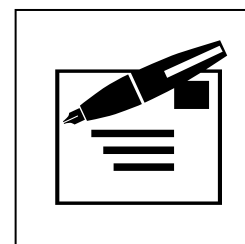
8. かえります

9. いきます

10. はたらきます

Waktu = 5 menit

Skor = 10



Lengkapilah percakapan berikut ini dengan melihat gambar yang disertakan dalam kartu ini, dengan bentuk percakapan seperti pada

れんしゅう  
練習 C no 2 ( hal 51 )

A : ..... この.....で .....か。

B : ええ。

A : わたしも ときどき時々ここで.....。

B : そうですか。

Waktu : 5 menit      Skor : 10 poin

Lengkapilah percakapan berikut ini dengan melihat gambar yang disertakan dalam kartu ini, dengan bentuk percakapan seperti pada

れんしゅう  
練習 C no 1 ( hal 51 )

A にちようび日曜日.....しましたか。

B : .....ました。それから.....。Popo さんは？

A : わたしは Grage へ.....。

Waktu : 5 menit      Skor : 10 poin

Jika tim kamu adalah tim yang solid, buatlah 5 kalimat

dengan menggunakan pola K B を/へ K.Kerja ましょう

Dengan menggunakan kosakata yang telah kalian pelajari.

Waktu : 5 menit

Skor : 10/ kalimat yang benar

## Pelajaran 7

Jika tim kamu adalah tim yang solid, buatlah 5 kalimat dengan menggunakan pola  $S$ はKB( orang )にKBをあげます

Dengan menggunakan kosakata yang telah kalian pelajari.

Waktu : 5 menit

Skor : 10/ kalimat yang benar

Ingin menambah lagi kemampuanmu? buatlah 5 kalimat dengan menggunakan pola

$S$ はKB( orang )にKBをもらいます

Dengan menggunakan kosakata yang telah kalian pelajari.

Waktu : 5 menit

Skor : 10/ kalimat yang benar

Ubahlah kalimat-kalimat berikut ke dalam bahasa Jepang

- Apakah bahasa indonesianya “パソコン”
- Saya memberi uang kepada adik.
- Saya meminjam buku kepada Ali.
- Saya menerima surat dari Santi.
- Sudah pergi ke Dufan?

Waktu = 5 menit

Skor = 10 / kalimat yang benar

Perhatikanlah gambar yang disertakan bersama kartu ini, lalu buatlah percakapan seperti contoh dibawah ini.

例 : ならいます → だれに えいごを ならいましたか。  
..... ワットさんに ならいました。

1. かきます → gambar 1
2. かけます → gambar 2
3. もらいます → gambar 3
4. かります → gambar 4
5. あげます → gambar 5

Waktu : 5 menit      Skor : 10/ kalimat yang benar

Buatlah kalimat dengan pola kalimat

“Kata/Kalimat” は ~にほんごで ~ です

Dengan menggunakan kata-kata berikut !

. Contoh : 「Sekolah」は にほんごで がっこうです。

1. Uang
2. Sendok
3. Gunting
4. Karet Penghapus
5. Karcis

Waktu : 5 Menit      Skor : 5 Poin

Kalian tentu sudah mempelajari pola kalimat

もう KB ~ / を K. Kerja ましたか

buatlah 5 kalimat dengan menggunakan pola tersebut untuk menambah poin kalian.

Waktu = 5 menit

Skor = 10 / kalimat yang benar

Berdasarkan gambar yang disertakan dalam kartu ini, carilah percakapan yang tepat pada れんしゅう C no 1, lalu buatlah percakapannya dalam lembar tugasmu.

Waktu : 5 menit  
Skor 10

Berdasarkan gambar yang disertakan dalam kartu ini, carilah percakapan yang tepat pada れんしゅう C no 2, lalu buatlah percakapannya dalam lembar tugasmu.

Waktu : 5 menit  
Skor 10

Berdasarkan gambar yang disertakan dalam kartu ini, carilah percakapan yang tepat pada れんしゅう C no 3, lalu buatlah percakapannya dalam lembar tugasmu.

Waktu : 5 menit  
Skor 10



Perhatikanlah gambar yang disertakan bersama kartu ini, lalu buatlah kalimat seperti contoh dibawah ini.

例 : もらいます → ちちに シャツ を もらいました。

1. かきます → gambar 1
2. かけます → gambar 2
3. もらいます → gambar 3
4. かります → gambar 4

Waktu : 5 menit      Skor : 10/ kalimat yang benar

Perhatikanlah gambar di halaman 59 pada Renshuu B no 3, lalu jawablah pertanyaannya sesuai dengan contoh yang telah diberikan.

Waktu                      = 5 menit

Skor                        = 5 / kalimat yang benar

Terjemahkan kata-kata berikut ke dalam bahasa Jepang !

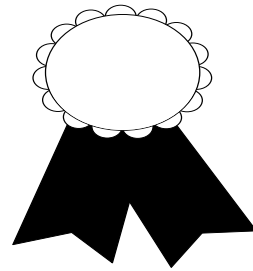
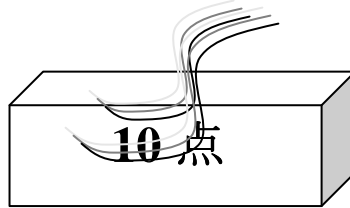
1. Ibu ( keluarga sendiri )
2. Ayah ( Keluarga orang lain )
3. Orang tua
4. Saudara
5. Kakak laki-laki ( keluarga orang lain )
6. Kakak perempuan (keluarga sendiri )
7. Anak-anak
8. Istri ( keluarga sendiri )
9. Anak perempuan ( keluarga sendiri )
10. Adik laki-laki ( keluarga sendiri )

Waktu : 5 menit      Skor : 10

Lampiran Model Kartu Bonus dan Sanksi

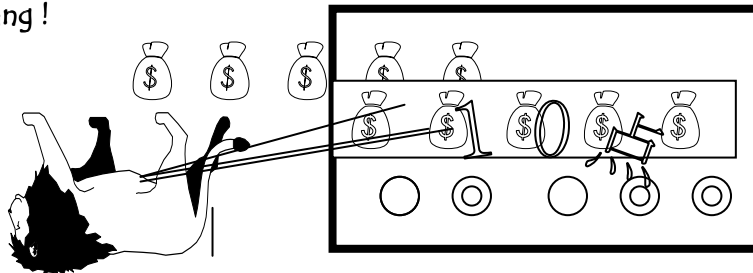
おめでとう!

Tim kamu mendapat hadiah besar, Kokami さん memberi kamu 10 poin!



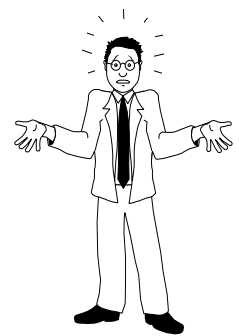
おめでとう!

Tim kamu sangat beruntung. Hadiah menarik akan kamu bawa pulang!



おめでとう!

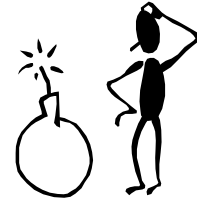
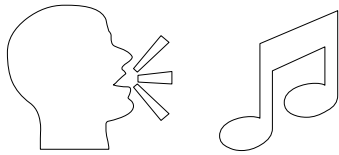
Tapi Kokami さん lagi miskin, jadi kamu ga dapet hadiah dech....



## Bukan masalah yang serius kan? Ini Cuma bom kecil?

Tapi tim kamu harus menyanyikan sebuah lagu !

うたをうたえましょう。



## Wow! Hebat! Kamu beruntung sekali! Tidak ada hukuman untuk tim kamu !

すばらしいですね。



## Kasian dech lo!

Karena kesalahan kamu,


Tim kau harus menampilkan tarian

Dalam 2 menit.

おどってください!



## RIWAYAT HIDUP

	Name	: Yeni Oktaviani
	Place and date of birth	: Jakarta, 12 Oktober 1984
	Gender	: Female
	Age	: 23
	Height	: 160 cm
	Weight	: 46 kg
	Religion	: Moslem
	Marital Status	: Single
	Nationality	: Indonesian
	Contact address	: Jl. Setiabudi blk 111
	Cell Phone	: 085222859911
	Language	: Indonesian, English, Japanese
	E – Mail	: <a href="mailto:yeni_oktavia2204@yahoo.com">yeni_oktavia2204@yahoo.com</a> <a href="mailto:Yenioktaviani1984@Gmail.com">Yenioktaviani1984@Gmail.com</a>

### I. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

Tahun	Tingkat Pendidikan	Ket
1990 – 1996	SDN Pisang Sambo V Tirtajaya Karawang	
1996 – 1999	SLTPN 1 Tirtajaya Karawang	
1999 – 2002	SMUN 1 Tambun Selatan Bekasi	IPS
2002 – 2008	Universitas Pendidikan Indonesia	B. Jepang

### II. PENGALAMAN ORGANISASI

Tahun	Nama Organisasi	Ket
1996 – 1999	Anggota PASKIBRA SLTPN 1 Tirtajaya	
1996 – 1999	Wakil Ketua OSIS SLTPN 1 Tirtajaya	
2000 – 2001	Anggota Keluarga Pencak Silat Nusantara ( KPSN )	
2002 – 2008	Anggota Himpunan Mahasiswa Bahasa Jepang UPI	

### III. PENGALAMAN LAIN

Tahun	Prestasi	Ket
2000	Peserta putri terbaik pelantikan kenaikan tingkat KPSN	
2006	Mengikuti program latihan profesi di SMKN 3 Bandung	Bahasa Jepang

#### IV. PENGALAMAN BEKERJA

Tahun	Nama Perusahaan	Jabatan terakhir
2005	PT. Sarana Indojoya Tour & Travel	Representative
2006 - 2007	Ju Ju En Charcoal Yakiniku & shabu shabu Restaurant Ciwalk	Casual Waitress
2007	Dengan Perorangan	Interpreter
2008	The Taste PVJ	Cashier Trainee

