

METODE *ROLE PLAY* DAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JEPANG DI SMA

Merry Lapasau¹, Ruli Hardi², Suwaib Amiruddin³
Universitas Indraprasta PGRI¹,
SMAN1 Tangerang Selatan²,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa³
merrylapasau@yahoo.com
Telp. 087 8888 57542

Abstract: This research is aimed to acquire some knowledges of how to improve student's *tango* (vocabulary) by using role play as a teaching method and animation as media in teaching Japanese proficiency in SMAN I bilingual class XI South Tangerang. This method is used in making some basic conversation such as greeting, introducing oneself and describing job. The results of the student's evaluation before the research reached only an average of 62.5. As an effort to improve the student's *tango* in Japanese language, it requires new innovations in teaching Japanese proficiency by using some methods which have not been used before and media animation that can make learning more attractive than ever. The results of this study has showed some improvements in raising the quality of learning Japanese *tango* which is characterized by the acquisition of the average value of the two cycle oral test of 79.27. This means that it has exceeded the target achievement of competence of an indicator set by school of 90%.

Keywords: *Tango*., animation., role play method., Japanese proficiency

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan metode *role play* dan media animasi dapat meningkatkan penguasaan *tango* (kosakata) dan keterampilan berbicara bahasa Jepang di SMA, khususnya dalam mendemonstrasikan percakapan dasar, seperti memperkenalkan diri, menyapa, dan menceritakan pekerjaan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas XI bilingual SMAN 1 Kota Tangerang Selatan. Hasil evaluasi siswa sebelum dilakukan penelitian hanya mencapai rata-rata 62.5. Sebagai upaya meningkatkan *tango* siswa dalam berbahasa Jepang, diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* dan media animasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dari sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dalam peningkatan *tango* bahasa Jepang siswa yang ditandai dengan perolehan nilai rata-rata tes lisan pada siklus II, yaitu 79.27. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes telah melebihi target pencapaian kompetensi indikator yang ditetapkan sekolah, yaitu 90 %.

Kata kunci: *Tango*., media animasi., metode *role play*., keterampilan berbicara bahasa Jepang

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang banyak diminati di Indonesia. Berdasarkan penelitian *The Japan Foundation* terhadap lembaga pendidikan bahasa Jepang pada tahun 2009, jumlah pembelajar bahasa Jepang dari total 125 negara di dunia sebesar 3.651.761 orang. Dari jumlah tersebut, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai peringkat ketiga setelah Korea dan Cina, yaitu sebanyak 716.353 orang. Peringkat ini mengalami peningkatan dibandingkan hasil survei tahun 2006 yang di kala itu pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat keempat. Disebutkan pula, bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia didominasi oleh pembelajar tingkat SMA dan Perguruan Tinggi.

Tujuan mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa asing di Indonesia sangat beragam. Kimuro Mueno (1993: 32-36) menjelaskan secara garis besar bahwa tujuan penutur asing dalam mempelajari bahasa Jepang adalah sebagai berikut: Pertama, orang belajar bahasa Jepang untuk tujuan berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Terdapat beberapa alasan yang melatarbelakangi tujuan ini, di antaranya adalah karena tuntutan sebuah pekerjaan atau keinginan untuk bekerja pada perusahaan Jepang, adanya keinginan untuk mengadakan penelitian, keinginan untuk tinggal di Jepang, atau sekedar untuk dapat melakukan percakapan sehari-hari secara sederhana. Kedua, sebagai upaya untuk memperoleh atau memperkaya ilmu pengetahuan. Hal ini senada dengan pendapat Danasasmitha (2002: 85) yang mengatakan bahwa pengajaran bahasa Jepang di Indonesia berkembang dengan pesat sejalan dengan kemajuan teknologi komunikasi serta berkembangnya dunia ekonomi dan perdagangan. Sesuai dengan tujuannya, belajar bahasa Jepang

dapat berlatar belakang sebagai berikut: Pendidikan bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah sebagai mata pelajaran pengetahuan umum, pendidikan bahasa Jepang untuk orang asing yang tinggal di Jepang, kemudian belajar bahasa Jepang karena berminat mengenal Jepang, dan pembelajaran bahasa Jepang untuk anak-anak keturunan Jepang di luar negeri.

Sekolah Menengah Atas (SMA) di Tangerang Selatan pada umumnya memasukkan bahasa Jepang ke dalam kurikulumnya, baik sebagai mata pelajaran wajib maupun mata pelajaran pilihan. Untuk memudahkan pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa di SMA, guru atau pengajar bahasa Jepang difasilitasi dengan bantuan buku paket bahasa Jepang, seperti buku yang terbit atas hasil kerja sama The Japan Foundation dan Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Buku paket tersebut tersedia dalam 3 jilid, yaitu Sakura, jilid 1 untuk pembelajaran siswa kelas X, jilid 2 untuk pembelajaran siswa kelas XI, dan jilid 3 untuk pembelajaran siswa kelas XII. Dalam setiap jilid terdapat sekitar 400-500 kosakata yang dibagi dalam beberapa kelas kata, di antaranya adalah *doshi* (verba), *meishi* (nomina), *i-keiyoshi* atau *keiyoshi* (adjektiva-i), *na-keiyodoshi* atau *keiyoudoshi* (adjektiva-na), *rentaishi* (pronomina), dan *fukushi* (adverbia) tingkat dasar.

Kata merupakan satuan terkecil dalam sebuah bahasa. Dalam menguasai suatu bahasa asing, pembelajar dituntut untuk memahami setiap kata yang digunakan dalam bahasa asing tersebut. Dalam bahasa Jepang, kosakata disebut dengan istilah *tango*. Peneliti mencoba memecahkan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Jepang, yaitu bagaimana meningkatkan penguasaan *tango* siswa yang digunakan dalam percakapan, dengan melakukan

penelitian mengenai penerapan metode *role play* dan media animasi dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas.

Ketika hasil kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang di SMAN 1 Kota Tangerang Selatan tidak memenuhi target seperti yang diinginkan, berbagai alasan dikemukakan, salah satu di antaranya adalah siswa kurang perhatian ketika guru menerangkan mata pelajaran. Namun, sebenarnya ketidak-tercapaian target pembelajaran tidaklah mutlak bersumber pada peserta didik saja, guru juga memiliki peran besar dalam usaha pencapaian sebuah target pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang monoton, dengan media dan metode yang tidak bervariasi cenderung membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi monoton, tidak efektif, dan tidak memotivasi siswa untuk belajar. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk lebih selektif dalam memilih metode dan media pengajaran yang sesuai agar kegiatan belajar berlangsung efektif dan menarik perhatian siswa.

Metode *role play* atau bermain peran dapat menjadi acuan dalam pembelajaran *tango* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang, khususnya pada tingkat dasar, seperti di SMA. Melalui kegiatan *role play*, guru mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, murid juga dapat saling bekerja sama dan mendiskusikan materi, sehingga secara bersama-sama guru dan murid dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Selain pemilihan metode yang sesuai dengan bahan ajar, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga tidak kalah penting. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata. Alat-alat bantu tersebut dimaksudkan untuk

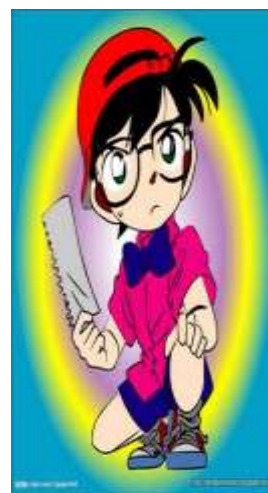
memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, memotivasi, serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar, contohnya dalam penggunaan media animasi. Selain untuk menarik minat belajar siswa, penggunaan media ini juga dimaksudkan untuk membantu siswa dalam menghafal dan menguasai *tango*.

Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut, sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum, ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara *visual* oleh mata penonton, sehingga perubahan yang terjadi tidak harus merupakan perubahan posisi dari makna untuk istilah 'gerakan'. M. Tholib, berpendapat bahwa adanya perubahan seperti warna pun dapat dikatakan sebagai sebuah animasi. Terkait dengan pemilihan media animasi yang peneliti gunakan, Silberman (Sarjuli 2002: 3) mengungkapkan bahwa sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif daripada hanya kata-kata saja. Adapula pendapat Pike (Sarjuli 2002: 3) yang mengatakan bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran, pembelajar dapat menaikkan ingatan dari 14% ke 18%. Melalui animasi, diharapkan siswa dapat memahami penggunaan kosakata baru dan menyimpan dalam memorinya dengan lebih cepat dan tahan lama.

Animasi Jepang lebih dikenal dengan istilah *anime*. *Anime* (アニメ) (baca: a-ni-me) adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita dan ditujukan untuk berbagai kalangan penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam

tiga karakter katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris *animation* dan diucapkan sebagai *Anime-shon*. Istilah *anime* ini mulai digunakan sekitar tahun 1970-an. Namun dalam perkembangannya, istilah tersebut

lebih populer bagi kalangan non-Jepang untuk menyebut animasi yang berasal dari Jepang. Meskipun begitu, perlu diketahui bahwa bagi masyarakat Jepang istilah *anime* tersebut sebetulnya mencakup semua jenis animasi, termasuk misalnya animasi Disney.



Gambar: 1 - Contoh anime

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/pengertian_belajar_bahasa_Jepang_animasi, diakses tanggal 2 Oktober 2012

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan satu cara untuk menumbuh- kembangkan pembaharuan yang dapat meningkatkan atau memperbaiki hasil belajar siswa (Wardani dkk., 2003: 13). Untuk itu, metode ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role play* dan media animasi dalam meningkatkan kemampuan *tango* bahasa Jepang SMAN 1 Kota Tangerang Selatan di kelas XI.

Observasi Prapenelitian

Dari hasil diskusi dan pengamatan awal ditemukan permasalahan pada siswa, antara lain: a. Perhatian siswa tidak terlalu fokus, b. Kurangnya partisipasi siswa, c. Komunikasi tidak sesuai dengan perencanaan, d. *Tango* yang dimiliki siswa belum memadai, e. Nilai siswa belum mencapai KKM. Masalah yang ditemukan pada saat dilakukan pengamatan dalam proses pembelajaran antara lain: a. Pembelajaran cenderung satu arah, b. Pembelajaran kurang memanfaatkan alat peraga, c. Tidak ada umpan balik dalam proses pembelajaran, d. Guru cenderung

lebih aktif dibandingkan siswa, sehingga pembelajaran terasa membosankan, e. Pendekatan yang dilakukan guru masih belum tepat.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1
Prosedur Penelitian Tindakan Kelas di SMAN 1 Kota Tangerang Selatan

Siklus	Tahapan	Uraian Kegiatan	
Siklus 1	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 2. Menentukan pokok bahasan. 3. Menentukan skenario pembelajaran. 	
	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan KBM dengan materi kosakata bahasa Jepang berupa hasil penelitian dengan penerapan pembelajaran kooperatif 2. Melakukan evaluasi peningkatan penguasaan <i>tango</i> siswa 	
	Pengamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan observasi dengan menggunakan alat observasi terhadap siswa 2. Melakukan observasi dengan menggunakan alat observasi terhadap guru 	
	Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan evaluasi tindakan meliputi efektifitas waktu yang telah dilaksanakan 2. Membahas hasil tindakan. 3. Memperbaiki pola pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan yang belum mencapai sasaran. 4. Evaluasi tindakan. 	
	Indikator keberhasilan siklus I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instrumen-instrumen siklus 1 sudah dilaksanakan. 2. Siswa mampu melaksanakan KBM dengan aktivitas yang tinggi. 3. Siswa dapat menguasai kosakata bahasa Jepang dan hasil penelitian berdasarkan aturan yang tepat. 	
	Siklus 2	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi kendala yang ada. 2. Pengembangan program tindakan kedua.
		Pengamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan observasi dengan menggunakan alat observasi terhadap siswa 2. Melakukan observasi dengan menggunakan alat observasi terhadap guru

Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan program tindakan kedua. 2. Melaksanakan KBM dengan materi peningkatan penguasaan <i>tango</i> hasil penelitian dengan penerapan metode <i>role play</i> dan media animasi dalam pembelajaran <i>tango</i> untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang 3. Melakukan evaluasi unjuk penguasaan <i>tango</i> bahasa Jepang.
Refleksi Indikator keberhasilan siklus 2	<p>Menganalisis kegiatan pada siklus 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Instrumen sudah dilaksanakan. 2. Aktivitas siswa dalam belajar meningkat. 3. Kemampuan siswa dalam penguasaan <i>tango</i> bahasa Jepang meningkat 75% secara keseluruhan

Kehadiran dan Peran Peneliti di Lapangan

Peran peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai pemimpin perencanaan pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan dan kemudian membuat perencanaan pembelajaran. Peneliti mendiskusikan perencanaan pembelajaran dengan kolaborator atau dengan teman sejawat. Adapun posisi peneliti dalam hal ini adalah sebagai pengamat sekaligus sebagai guru bahasa Jepang pada sekolah tersebut. Peneliti mengamati dan menerima kritik serta saran yang membangun dari kolaborator untuk melakukan perbaikan atau peningkatan efektivitas pembelajaran yang menjadi fokus dalam kegiatan penelitian tindakan kelas. Kolaborator dalam penelitian ini adalah guru bahasa Jepang yang mengajar pada kelas lain.

Kancah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan bulan November tahun 2012. Secara geografis, SMA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan berada di wilayah Timur Kabupaten Tangerang. Para guru di SMAN ini 99% berkualifikasi sarjana Strata1 dengan program studi yang

relevan dengan mata pelajaran yang diampu dan sekitar 85% pengajar di sekolah ini sudah memperoleh sertifikat pendidik. Jumlah siswa di SMA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan sebanyak 1016 orang yang terbagi dalam 29 rombongan belajar. Kelas X sebanyak 10 rombongan belajar, kelas XI sebanyak, 10 rombongan belajar, dan kelas XII sebanyak 9 rombongan belajar. Sekolah ini dipilih untuk penelitian dengan alasan peneliti mengajar pada mata pelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut. Selain itu, peneliti menganggap bahwa jumlah siswa di setiap kelas sangat memadai untuk penerapan model pembelajaran kooperatif.

Subjek Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Bilingual SMA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan yang berjumlah 36 siswa. Adapun pemilihan kelas XI Bilingual dilakukan berdasarkan hasil nilai yang diperoleh siswa masih banyak yang di bawah KKM, sedangkan bila dilihat dari pembagian kelas bahwa kelas XI Bilingual merupakan kelas unggulan di sekolah tersebut.

Data dan Sumber Data

Data dan sumber data pada penelitian ini, yaitu bersumber dari guru dan siswa, sedangkan data yang akan diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tes hasil belajar, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar observasi dan wawancara.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian ini mengacu pada paradigma penelitian kualitatif. Dengan demikian, data dikumpulkan sejak awal penelitian sampai berakhirnya program tindakan. Pengumpulan data menggunakan teknik dan alat yang dipergunakan antara lain: 1. pedoman pengamatan; 2. catatan lapangan; 3. analisis dokumen; 4. wawancara. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui: 1. observasi; 2. wawancara; 3. dokumen media dan peralatan; 4. rekaman informasi (Moleong, 2006: 155). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1. Observasi, 2. Wawancara, 3. Catatan Lapangan dan 4. Studi Dokumen

Teknik Analisis Data

Untuk menentukan keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini, teknik pemeriksaan keabsahan data yang akan diacu adalah 1. Triangulasi melalui Sumber, 2. Triangulasi melalui Metode, 3. Triangulasi melalui Peneliti dan 4. Triangulasi melalui Teori. Setelah data diperoleh dari hasil pengumpulan data, data perlu segera diolah, ditafsirkan, dan dievaluasi dalam tiap siklus. Secara garis besar, pengolahan data yang digunakan meliputi: 1. Persiapan: Mengecek kelengkapan data, artinya memeriksa isi instrumen pengumpulan data, Mengecek bentuk isian data. 2. Tabulasi: a. Menjumlahkan data observasi untuk dibuat

prosentase, Pemberian skor terhadap tes lisan. b. Penerapan data, menafsirkan data sesuai dengan pernyataan penelitian, mendeskripsikan hasil temuan, mengevaluasi dan menarik kesimpulan. Adapun cara untuk menganalisis hasil tes atau mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran *tango* adalah dengan memberikan siswa tes lisan.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis dan Taggart (1998) yang mencakup kegiatan Perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Observasi (*observation*), Refleksi (*reflektion*), dan Evaluasi (*evaluation*). Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus. Penelitian ini dilakukan dengan cara berkolaborasi dengan guru bahasa Jepang dari luar sekolah, hal tersebut dilakukan karena disekolah ini guru bahasa Jepangnyanya hanya peneliti saja. Sedangkan guru lain di SMAN 1 Kota Tangerang Selatan dilibatkan sebagai partisipan yang mendukung kelancaran penelitian.

HASIL PENELITIAN

Perubahan Antar Siklus

Perubahan yang terjadi antarsiklus berdasarkan pada hasil observasi dan refleksi kolaborator yang dibantu oleh hasil observasi dan saran-saran dari pengamat dapat disimpulkan sebagai berikut: Pada siklus pertama, kegiatan belajar mengajar berlangsung seperti biasa dan masih bersifat umum berupa pengenalan materi yang akan diajarkan pada hari itu, dan sekaligus yang menjadi target pengajaran karena siswa belum memahami dan terbiasa dengan

pembelajaran bahasa Jepang dan metode yang digunakan oleh guru. Pada siklus kedua, siswa diberi kepercayaan atau kebebasan untuk berekspresi meskipun pada awalnya terkesan ramai dan tidak terkontrol, akan tetapi hal ini hanya berlangsung pada awal-awal proses belajar mengajar, beberapa tema *tango* yang diajarkan sebagai materi *tango* dari siklus pertama, dapat direspon siswa dengan baik. Hal ini dapat pula dikatakan bahwa siswa telah familiar dengan materi kosakata yang dipresentasikan oleh guru serta metode yang tidak membelenggu kreativitas siswa dalam belajar, membuat mereka lebih bersemangat dan tertantang untuk mengetahui tema-tema *tango* yang lainnya. Hal ini sangat menolong siswa dalam meningkatkan penguasaan *tango*, tetapi ketika guru dan kolaborator berkeliling mengamati siswa, masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal *tango*, sehingga tidak dapat mengaplikasikan *tango* tersebut dalam menjawab soal yang diberikan guru. Oleh sebab itu, guru dan kolaborator mencari solusi agar hasil pembelajaran lebih meningkat. Pada tahap tes lisan penguasaan *tango* siswa, pengamat mencatat suasana kelas saat siswa mulai bersikap terbuka. Beberapa siswa kembali berdiskusi kecil sebelum tes lisan dimulai. Antusiasme dan fokus siswa pun masih terjaga. Siswa tampak lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas. Kemudian guru menanyakan secara acak kesulitan yang dialami oleh siswa.

Dapat disimpulkan, bahwa dalam pembelajaran di siklus II ini, siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam tes lisan. Jika pada siklus I kesulitan yang dialami oleh siswa adalah menuangkan ide berdasarkan animasi serta siswa belum mengerti arti dari animasi yang mereka lihat, pada siklus II kesulitan itu dapat diatasi oleh guru dengan menampilkan kembali

animasi melalui tayangan LCD Proyektor. Dengan demikian, siswa mempunyai referensi *tango* yang lebih banyak dan bervariasi serta siswa juga mendapat referensi kalimat-kalimat sangat sederhana yang lebih baik apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran di siklus I.

PEMBAHASAN

Pengamatan Pendahuluan

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data hasil survei terhadap 36 siswa kelas XI Bilingual SMA Negeri 1 Kota Tangerang Selatan pada semester 1 tahun ajaran 2012-2013. Sesuai dengan permasalahan penelitian, proses analisis data dan pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada semester awal untuk menjelaskan sejauh mana pengaruh penerapan metode *role play* dan media animasi dalam pembelajaran *tango* dapat meningkatkan kemahiran berbicara bahasa Jepang, khususnya pada kelas X yang pada saat penelitian baru mulai mempelajari bahasa Jepang di tingkat pemula. Berdasarkan hasil pengamatan awal pada kesulitan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, dapat disimpulkan bahwa hal ini disebabkan oleh karena siswa belum terbiasa dengan *tango* bahasa Jepang dan masih terlihat bingung atau tidak percaya diri pada saat pelafalannya. Seperti pada pelafalan *tango* pengucapan salam dalam kehidupan sehari-hari, cara membungkukkan badan pada saat memberi dan menjawab salam atau menjawab pertanyaan. Nilai rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 62,5, dan data perolehan nilai siswa tersaji dalam 7 rentang nilai, sedangkan nilai yang tertinggi adalah 80. Untuk itu, peneliti bersama tim guru, melakukan kolaborasi untuk mengatasi hambatan dan kesulitan yang ditemukan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan pada 24 September 2012 dan 1 Oktober 2012. Pada tahap pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan. Selain itu, peneliti dibantu oleh seorang observer untuk mengobservasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pada tahap pelaksanaan di siklus I, pembelajaran dilakukan dengan satu kali pertemuan (2x45 menit). Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Pendahuluan

a. Apersepsi dan motivasi (15 menit). Dalam apersepsi guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa dalam bahasa Jepang, kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sekaligus guru mengamati respon dan aktivitas siswa berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru lalu diakhiri dengan pemberian tes (pre-test). Motivasi diisi dengan penjelasan secara singkat oleh guru mengenai materi pelajaran dan dilanjutkan dengan penjelasan tujuan pembelajaran dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata di sekitar siswa. b. Penayangan animasi untuk membuat siswa lebih tertarik pada pembelajaran bahasa Jepang yang sudah dirancang bersama dengan tim guru. c. Menyimak tayangan animasi (sumber *you tube, genki Japan aisatsu*) yang menjelaskan tentang perintah yang dikakukan berulang-ulang seperti: *Tatte*= berdiri, *suwatte* = duduk, *tatte* = berdiri, *suwatte* = duduk, *rei* = memberi salam, *hakkusu* = tepuk tangan... hingga selesai, dan siswa mengikutinya sesuai dengan tayangan animasi tersebut.

2. Kegiatan Inti

a. Guru menyampaikan materi ajar yang dimulai dengan pemberian materi tentang salam sapaan dan ungkapan yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. b. Siswa diminta melihat penayangan animasi tentang materi yang akan dipelajari, kemudian mempraktikkan *role play* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan bersama teman sebangku (*Japanese lesson 1-3 greetings with animation You Tube.flv*). c. Peneliti membuat persiapan-persiapan sebagai berikut: membuat *setting role play*, misalnya menata kelas, membuat atribut dan menjelaskan kepada siswa peran yang akan dimainkan. Peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan dengan menjelaskan terlebih dahulu tentang perbedaan budaya Jepang dan Indonesia, yaitu bagaimana cara mengungkapkan *aisatsu* (salam sapaan) pada kehidupan sehari-hari sesuai dengan kondisi dan waktunya. Serta, bagaimana sikap orang Jepang pada saat memberikan salam pada orang lain, seperti pada saat membungkukkan badan (*ojigi*). Lihat gambar yang di tampilkan:



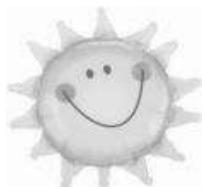
Ojigi yaitu cara orang Jepang membungkukkan badan pada saat memberikan *aisatsu* (salam

sapaan) dan siswa mengikuti apa yang diucapkan oleh peneliti, seperti:

- 1) pagi hari A: Ohayougozaimasu
B: Ohayougozaimasu



- 2) siang hari A: Konnichiwa
B: Konnichiwa



- 3) malam hari A: Konbanwa
B: Konbanwa



Saat siswa menonton animasi, peneliti menjelaskan tentang salam sapaan sesuai dengan situasi dan kondisi penggunaannya seperti: 'ohayougozaimasu', 'konnichiwa', dan 'konbanwa' adalah salam yang diucapkan pada saat bertemu dengan seseorang, dan tidak dapat dipergunakan pada saat berpisah. Untuk ucapan salam pada pagi hari, dalam kebudayaan Jepang boleh disingkat dengan kata 'ohayou' saja dan hanya digunakan dalam percakapan guru kepada siswa, atasan kepada bawahan, antar teman, atau di dalam keluarga.

Peneliti kemudian memperpanjang waktu pelaksanaan *role play* yang semula 50 menit menjadi 60 menit. Peneliti juga memilih jenis musik yang sesuai sebagai *background*. Selanjutnya ungkapan-ungkapan dan *tango* yang dipakai dalam *role play* dituliskan di papan tulis, sekaligus dijelaskan oleh peneliti fungsinya.

Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menirukan cara melafalkan ungkapan-ungkapan dan *tango* yang akan dipakai melalui media animasi. Untuk topik-topik yang lebih rumit, kegiatan ini kadang-kadang membutuhkan waktu yang tidak sedikit sehingga siswa benar-benar merasa paham. Kemudian peneliti meminta siswa mempraktekkan *role play* dalam kelompok kecil (teman sebangku). d. Guru yang berfungsi sekaligus sebagai peneliti menyampaikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi ajar yang telah diberikan oleh guru dan siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individu dan kelompok. e. Sementara interaksi pembelajaran berlangsung, *observer* melakukan observasi.

SIKLUS II Perencanaan

Perencanaan pelaksanaan siklus II berdasarkan pada hasil refleksi dari siklus I. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa sudah dapat dikatakan mencapai target. Namun, walaupun nilai rata-rata kelas di atas KKM, masih banyak siswa yang belum memahami kegiatan pada pembelajaran tersebut. Hal ini terjadi disebabkan karena mereka terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru. Oleh karena itu, pada siklus ini dilakukan perbaikan proses atau langkah-langkah pembelajaran dengan tujuan siswa dapat memperoleh hasil yang lebih baik dengan berperan lebih aktif dalam pembelajaran. Sebelum dilaksanakan rencana pembelajaran siklus II peneliti bersama kolaborator membuat beberapa revisi dan perbaikan atas kekurangan dan kendala yang dihadapi pada siklus I. Beberapa penyempurnaan dan revisi yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah perencanaan siklus II:

- Pemilihan materi-materi *role play* dan *tango* yang dimainkan dalam kelompok besar. Ini dimaksudkan agar rasa percaya diri dan *fluency* siswa lebih meningkat. Dengan cara ini siswa dapat menentukan pasangannya secara bergantian dan sekaligus melatih rasa percaya diri mereka diantara teman-teman sekelas. Di samping itu, mereka juga dapat mengukur *fluency* mereka dibandingkan dengan teman-temannya.
- Menambah waktu bermain *role play*, semula 60 menit menjadi 75 menit. Ini dimaksudkan agar siswa lebih lama melakukan praktek bahasa bersama teman-temannya.
- Memilih jenis musik yang sesuai sebagai *background*. Pada saat pembelajaran, observasi tetap dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan proses belajar siswa dapat dicapai. Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat perubahan hasil belajar siswa. Adapun alat evaluasi yang digunakan adalah berupa tes hasil belajar.

Pelaksanaan siklus II ini dilakukan pada tanggal 8 dan 22 Oktober 2012. Sama seperti pada siklus I, pada pelaksanaan siklus II peneliti bertindak sebagai guru dengan dibantu oleh wali kelas sebagai observer baik observasi terhadap guru maupun observasi terhadap siswa. Adapun langkah-langkah pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Apersepsi dan motivasi (15 menit). Seperti biasa dalam apersepsi guru mengucapkan salam, dan menanyakan kabar siswa dengan bahasa Jepang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sekaligus mengamati respon dan aktivitas siswa berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Motivasi diisi dengan penjelasan secara singkat oleh guru

mengenai materi pelajaran dilanjutkan dengan penjelasan tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, alat bantu yang digunakan dan penilaian selama mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

2. Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi ajar yang terdiri dari salam sapaan, memperkenalkan diri, menyebutkan pekerjaan melalui media animasi dan siswa menyimak penjelasan guru secara seksama.
- Guru meminta siswa untuk menonton kembali materi dialog yang disampaikan melalui media animasi (*Japanese lesson 1-2 self introduction animation You Tube.flv*) dan siswa memperhatikan serta menyimak lafal ucapan yang disampaikan oleh *native speaker* melalui media animasi.
- Siswa mempraktikkan secara individu materi yang disampaikan oleh *native speaker* melalui media animasi sesuai dengan materi ajar yang telah diberikan oleh guru.
- Siswa diminta kembali mempraktekkan *role play* sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 75 menit. Untuk 5 menit pertama, siswa membuat persiapan-persiapan sebagai setting *role play* sebagaimana yang telah dilakukan pada siklus pertama. Sebelumnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan.
- Pada bagian ini peneliti menekankan kembali kepada siswa untuk melakukan *role play* sebagaimana prosedurnya, dan bukan melihat pekerjaan temannya. Kemudian 15 menit selanjutnya ungkapan-ungkapan dan *tango* yang dipakai dalam *role play* dituliskan di papan, sekaligus dijelaskan oleh peneliti fungsinya.
- Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa, untuk menirukan cara melafalkan ungkapan-ungkapan dan *tango* yang akan dipakai beberapa kali hingga siswa merasa paham.

3. Penutup

Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah selesai melaksanakan tahap pelaksanaan, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus II, yaitu jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 36, namun masih dengan nilai bervariasi. Jumlah nilai seluruh kelas 2854 dengan rata-rata 79.27. Kemudian peneliti melakukan wawancara kembali dengan siswa yang memiliki nilai tertinggi dan terendah masing-masing dua siswa untuk mendapatkan informasi tentang hal-hal yang memengaruhi siswa mendapatkan nilai tertinggi atau terendah dalam kemampuan menyimak pelajaran.

4. Refleksi

Pada tahap akhir kegiatan, guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Refleksi dimaksudkan untuk memberikan penguatan kepada anak terhadap materi pelajaran dan umpan balik bagi guru untuk perbaikan dalam pembelajaran berikutnya, yaitu dengan membuat kriteria penilaian masing-masing siswa pada setiap pembelajaran *tango* untuk terampil dalam berbahasa Jepang. Setelah selesai melaksanakan tahap pelaksanaan, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I. Artinya, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 21 siswa dan yang masih di bawah KKM sebanyak 15 siswa. Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan siswa yang memiliki nilai tertinggi dan terendah masing-masing dua siswa untuk mendapatkan informasi tentang hal-hal yang memengaruhi siswa mendapatkan nilai tertinggi atau terendah dalam keterampilan berbicara.

5. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh *observer* dengan menggunakan lembar observasi

(baik untuk observasi guru maupun observasi siswa).

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti berkesimpulan bahwa pelaksanaan siklus I secara umum masih belum mencapai target. Hal ini terlihat dari nilai hasil belajar siswa, wawancara, observasi guru dan observasi terhadap siswa dengan hasil sebagai berikut: Dari hasil belajar siswa terlihat nilai rata-rata kelas sebesar 73.55 dengan jumlah nilai keseluruhan 2648 dan masuk kategori 'cukup', namun belum mencapai ketuntasan kelas (44%). Dari 26 siswa yang nilai keseluruhannya berjumlah 2059 dengan rata-rata 79.19, dan siswa yang masih belum mencapai target atau KKM sebanyak 10 orang dengan jumlah nilai keseluruhan 589 dengan rata-rata 58.9 (85% dari jumlah siswa yang diatas KKM) belum mencapai peningkatan belajar untuk setiap siswa yang telah ditargetkan peneliti (100%). Sementara dari hasil wawancara semua nara sumber yang merupakan sampel dari populasi, diketahui bahwa siswa senang dengan pembelajaran pada siklus I, namun masih menemui kendala berkaitan dengan berbicara karena mereka meniru pelafalan guru bahasa Jepang yang berbeda-beda, juga dengan adanya pelafalan yang berbeda pada setiap animasi antara laki-laki dan perempuan. Jumlah siswa yang menggunakan bahasa Indonesia saat mereka mempraktikkan *role play* juga masih banyak. Untuk meminta temannya mengulang, masih saja ada yang mencampurkan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Sementara untuk penggunaan *tango* dalam *role play*, siswa terlihat masih ragu-ragu dan sedikit canggung. *Role play* yang dimainkan dalam kelompok kecil, yaitu setiap kelompok dua orang (berpasangan) ini ternyata belum dapat memengaruhi keberanian dan rasa percaya diri siswa, dan belum dapat mempertahankan siswa untuk tetap bertanya dan menjawab dalam bahasa

Jepang. Dalam kelompok kecil, siswa hanya aktif menggunakan *tango* mereka terbatas kepada teman sebangkunya saja. Pada siklus berikutnya, pemilihan topik *role play* akan dipertimbangkan dengan kelompok besar untuk memudahkan menghafal *tango* berikutnya.

Dari hasil observasi guru dan observasi siswa, siswa ternyata tidak mengalami kendala, hanya dirasa guru perlu meningkatkan bimbingan terhadap siswa untuk menyimpulkan materi yang baru siswa peroleh. Pada tahap refleksi diketahui bahwa hal tersebut dapat terjadi karena ada beberapa hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran antara lain kemampuan guru dalam menggunakan media masih terbatas dan pada saat pembelajaran berlangsung, guru masih mendominasi. Materi *tango* bahasa Jepang sangat beragam dan seyogianya guru memilih yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I akan diperbaiki pada siklus selanjutnya (siklus II).

6. Analisis dan Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran *tango* bahasa Jepang diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 73.55. Hal ini terjadi karena 10 siswa belum mampu mendapatkan skor sesuai dengan indikator yang ditetapkan, yaitu mendemonstrasikan percakapan diri sendiri dan orang lain sesuai dengan RPP.

PEMBAHASAN

Perubahan dalam pembelajaran *tango*

Pada mulanya siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyebutkan *tango* bahasa Jepang, karena mereka belum mengetahui bagaimana cara melafalkannya dengan benar. Pada saat siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran *tango*, guru berperan besar

dalam melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang dengan menerapkan metode *role play* yang juga didukung dengan penggunaan media animasi. Untuk mempraktekkan pelafalan, guru diharapkan dapat memberikan latihan-latihan yang menyenangkan dan menciptakan suasana kelas yang kondusif atau suasana siswa tidak tertekan dengan aturan yang ada. Hasil pengamatan oleh peneliti menunjukkan, bahwa siswa mudah termotivasi dan antusias ketika guru menyajikan materi pelajaran dengan berbagai teknik yang menarik seperti bernyanyi, menyusun kata/puzzle, bermain kata, dan lain-lain. Sebelum peneliti memulai kegiatan penelitian tindakan kelas ini, peneliti masih melakukan kegiatan belajar mengajar secara tradisional yang kurang menarik minat siswa untuk belajar, sehingga dapat dipahami jika hasil pencapaian dari pembelajaran *tango* siswa masih kurang optimal. Hal ini diperkuat juga dengan hasil percakapan secara santai dengan beberapa siswa di kelas yang diteliti. Siswa kelas SMAN 1 Kota Tangerang Selatan berada pada katagori usia 15 tahun, pada usia ini siswa masih dalam ruang lingkup bermain atau memiliki rasa keingintahuannya sendiri melalui pengalaman. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik kombinasi antara bermain, bernyanyi, menyusun huruf/puzzle dan bekerja sama dalam kelompok sehingga siswa pun merasa senang untuk belajar. Dalam catatan peneliti dan kolaborator, siswa nampak antusias dan tertarik untuk belajar *tango* bahasa Jepang melalui kerja kelompok dan penggunaan media animasi sesuai dengan materi pelajaran.

Perubahan tentang kemampuan siswa dalam berinteraksi dalam bahasa Jepang

Pada mulanya siswa merasa enggan untuk bertanya dalam proses belajar, siswa

juga belum terbiasa dengan pelajaran bahasa Jepang untuk belajar dalam kelompok. Namun, ketika telah dilakukan latihan-latihan dimana siswa berada dalam kelompok dan guru memberikan atau memperkenalkan materi yang berhubungan dengan *tango* bahasa Jepang, keadaan siswa lambat laun berjalan dengan tertib, kondisi siswa yang agak ribut dan terkesan kurang fokus dapat dipahami sebagai suatu kondisi yang normal bagi perkembangan siswa yang baru belajar bahasa Jepang. Arahan yang baik dan guru yang memotivasi siswa sangat menolong siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga kemampuan siswa berinteraksi dapat tercipta dengan baik. Dalam proses belajar mengajar tersebut, guru terlihat mengembangkan metode mengajarnya dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya (*student-centered*).

Perubahan rasa percaya diri siswa

Pada awalnya, siswa kurang mempunyai rasa percaya diri untuk mengucapkan *tango* dalam bahasa Jepang, siswa terlihat malu dan takut, apalagi untuk maju kedepan kelas, tetapi berkat berbagai pendekatan, yaitu dengan metode *role play* dan banyak latihan-latihan yang diberikan guru dan kolaborator, maka semakin hari siswa semakin mengalami kemajuan. Rasa percaya diri yang dimiliki siswa dan tidak malu-malu adalah modal utama dalam pencapaian target penguasaan *tango* bahasa Jepang siswa. Perubahan yang tampak jelas tersebut, bukanlah sesuatu yang mudah terjadi, tetapi melalui proses pengulangan dan latihan berkali-kali. Disamping itu juga, peran guru dalam merubah kebiasaannya mengajar dari metode yang tradisional ke pendekatan yang kooperatif dan komunikatif sangat menunjang keberhasilan peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa. Rasa percaya diri adalah suatu yang muncul

dari dalam diri siswa atau *inner drive* yang dimiliki oleh siswa, yang bisa terbentuk karena adanya motivasi baik secara ekstrinsik maupun intrinsik.

SIMPULAN

Dari uraian hasil penelitian diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, penerapan metode *role play* dan media animasi dalam pembelajaran *tango* bahasa Jepang dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Bilingual khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang pemula. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan evaluasi akhir siswa yang menunjukkan peningkatan cukup baik pada tiap siklus. Hasil observasi pada siklus I nilai rata-rata siswa 73.55, pada siklus II meningkat menjadi 79.27. Walaupun begitu, hasil tes siswa dari siklus I belum sesuai dengan KKM, dan belum mencapai target yang telah ditetapkan. Peningkatan dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam menjawab soal tes lisan yang ditandai dengan perolehan nilai penguasaan *tango* bahasa Jepang yang mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Kedua, Faktor-faktor yang mendukung dalam pembelajaran penguasaan *tango* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang melalui penerapan metode *role play* dan media animasi yaitu: a. Adanya pengulangan materi dengan tujuan untuk lebih mengingatkan keterampilan berbicara siswa pada *tango* yang dipelajari. b. Adanya ketertarikan siswa untuk belajar bahasa Jepang karena menggunakan media animasi yang dirasa modern dan praktis tanpa harus mencari langsung pembicaraan asli bahasa Jepang. c. Dalam penggunaannya mudah dilakukan, karena bahan ajar tambahan dapat dicari melalui

youtube tentang pembelajaran bahasa Jepang untuk pemula.

Ketiga, guru dalam melakukan pengajaran bahasa Jepang di kelas tidak harus selalu berorientasi pada perolehan hasil ulangan harian sebagai tujuannya. Ada hal yang lebih menantang yang dapat dilakukan guru, seperti bagaimana membekali siswa dengan keterampilan-keterampilan yang lebih menjanjikan bagi

kehidupannya kelak dan sangat dibutuhkan pada era globalisasi nanti seperti keterampilan berbicara dengan bahasa asing dalam hal ini bahasa Jepang. Untuk dapat memenuhi tujuan itu, guru seyogianya lebih kreatif menjadikan pembelajaran tampak lebih hidup, lebih nyata dan lebih bermakna, dan salah satu di antaranya melalui metode *role play* dan media animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Penerbit Bestari Buana Murni.
- Adimihardja, Mulyana. 2010. *Yasashi Nihongo Bahasa Jepang untuk kelas X Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Grafindo.
- BSNP.2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Jepang SMA/MA*. Jakarta
- Djiwandono, Soenardi 2010. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar*. Jakarta: Indeks.
- www.iucn.org/themes/spg/files).diakses pada tanggal 10 September 2012 jam 22.05.
- MS, Mahsun 2007. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, metode dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muneo, Kimura, dkk. 1992. *Nihongo Kyoojuhoo*. Tokyo: Oofusha.
- Nasution, 1989. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Seels Barbara B dan Rita C. 1994. *Richey. Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Smaldino Sharon E.,dkk. 2008. *Instructional Technology & Media For Learning* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suharsimi, Arikunto, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Taufik. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Inti Prima.
- The Japan Foundation. Jakarta. *Buku Ajar Bahasa Jepang, 2007*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional dan Pusat Kebudayaan Jepang.
- The Japan Foundation. 2007. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 にほんご 1*. Jakarta: Direktorat Pembina SMA.
- Tim Penyusun Naskah PLPG FBS UNJ. 2012. *Modul Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru Sekolah Menengah Atas*. Universitas Negeri Jakarta.
- Untirta. 2010. *Panduan Penulisan Tesis*. Serang. Untirta.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Wiriadmadja, Rochiati. 2008. *Metode Tindakan Penelitian Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yudhawati Ratna dan Dany Haryanto. 2011. *Teori - teori Dasar Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yusnandar dan Nuraeni. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan SD*. UPI Kampus Serang.
- Yuliawati, Fitri,. dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Yuana, Cuk 2012. *Nihongo Yasashi Pelajaran Bahasa Jepang SMA kelas X*. Surabaya: Yudhistira.