



PENDEKATAN KOMUNIKATIF DENGAN *ROLE PLAY* DALAM PEMBELAJARAN *KAIWA* PADA MAHASISWA SEMESTER V TAHUN 2013/2014

Rina Supriatnaningsih ✉

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

InfoArtikel

Sejarah Artikel :

Diterima 20 November 2013
Disetujui 17 Desember 2013
Dipublikasikan Januari 2014

Kata Kunci:

pendekatan komunikatif,
kaiwa, *role play*

Key Word:

communicative approach,
kaiwa, *role play*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaplikasian pendekatan komunikatif teknik *role play* berupa pemberian latihan berdialog dengan berbagai peran guna memperbaiki hasil pembelajaran mata kuliah *kaiwa* (percakapan) mahasiswa semester V tahun 2013/2014. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes. Hasil penelitian yang dicapai adalah sebanyak 56 mahasiswa nilai rata-ratanya mencapai 83. Selain itu, 48 (85,71%) mahasiswa memilih *role play* jenis kedua yakni dialog yang berbeda dengan buku teks. Berdasarkan hasil tersebut, ada peningkatan nilai yang diperoleh dari perkuliahan sebelumnya. Banyaknya mahasiswa memilih tes jenis kedua menunjukkan bahwa pengajaran dengan pendekatan komunikatif dalam pengajaran *kaiwa* berhasil diterapkan sesuai dengan yang diharapkan.

Abstract

This research aimed to describe application of communicative approach *if role play* technique, which was giving dialog exercise with various roles in order to improve learning outcome of *kaiwa* (conversation) course of fifth semester students of 2013/1014 academic year. Method applied in this research was action research method. Data collection was done by test technique. Result of this research showed that there were 56 students having average score 83. Besides that, 48 (85,71%) students chose *role play* type two that was constructing different dialogs from the textbook. Based on that finding, there was increasing score achieved compared to previous lecture. The great numbers of students took test type two showed that learning with communicative approach in *kaiwa* teaching and learning process was successful to be applied in accord with what it was expected.

PENDAHULUAN

Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa asing khususnya pembelajaran bahasa Jepang, seperti metode terjemahan tata bahasa, metode *audio lingual*, metode langsung, dan pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif tidak disebut sebuah metode dikarenakan tidak terdapat tahapan yang jelas dalam alur pembelajarannya, seperti pada metode *audio lingual*. Dalam metode *audio lingual* yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang maupun dalam pembelajaran bahasa asing lainnya, tahapan alur pembelajarannya jelas, yakni dimulai dari latihan pengulangan kata dan pola kalimat kemudian latihan penggantian dan perluasan. Setelah itu diberikan latihan perubahan tetapi khusus untuk kata yang dapat diubah seperti pada kerja dan kata sifat. Setelah latihan perubahan, tahap berikutnya yaitu latihan tanya jawab terkontrol dan tanya jawab bebas.

Dalam pendekatan komunikatif, yang diutamakan dalam pembelajarannya adalah tersampainya pesan dialog kepada lawan bicaranya dengan menggunakan berbagai strategi cara penyampaian, penggunaan wacana yang runtun sesuai dengan konteks isi dialognya dengan memperhatikan aspek sosiolinguistiknya sesuai dengan peran atau tokoh yang terdapat pada temanya. Oleh karena itu, sesuai dengan tujuan dalam mata kuliah *kaiwa* di semester V, yaitu mahasiswa dapat menyampaikan pesan komunikasinya kepada lawan tuturnya dengan menggunakan berbagai strategi penyampaian dengan runtun sesuai dengan aspek sosiolinguistiknya (dengan siapa lawan bicaranya) dengan karakter yang jujur, sopan santun dan bekerjasama dalam proses pembelajarannya.

Proses pembelajaran *kaiwa* pada mahasiswa semester V Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang tahun 2012/2013 dengan nama mata kuliah *Kaiwa Chuukyuu Kohan* menggunakan metode *audio lingual* dan pendekatan komunikatif. Namun, dengan penggunaan kedua pendekatan tersebut, hasilnya belum dirasa maksimal karena dari dua jenis tes yang diberikan kepada mahasiswa, yakni tes jenis pertama isi dialog sama seperti dengan yang ada di buku teks dan tes jenis kedua dengan isi pesan yang sama tetapi dengan peran yang berbeda, banyak tidak

dipilih oleh mahasiswa.

Nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa (sebanyak 66 orang) sebesar 73,44 (kategori baik), tetapi penggunaan metode *audio lingual* yang diharapkan sebagai pendukung dalam pengetahuan aspek tatabahasanya tidak berjalan sesuai harapan. Demikian pula dengan penggunaan berbagai variasi ungkapan, strategi penyampaian pesan dari aspek sosiolinguistik yang berbeda dengan buku teks tidak banyak dipilih. Sebagian besar mahasiswa memilih jenis pertama, yakni isi dialog sama seperti di buku teks, sehingga mahasiswa hanya memikirkan penggunaan kalimat yang baik dan benar tetapi penguasaan aspek sosiolinguistiknya tidak tampak, yakni tidak berani mengganti peran yang lain yang tidak terdapat dalam dialog buku teks.

Berdasarkan penelaahan tersebut, metode yang digunakan untuk pembelajaran *kaiwa* di semester V tahun 2013/2014 menggunakan pendekatan komunikatif dengan kegiatan kelas sama seperti tahun sebelumnya yakni dengan teknik *roleplay*. Tujuan penggunaan pendekatan komunikatif dengan teknik *roleplay* dalam pembelajaran *kaiwa* yaitu mahasiswa diharapkan dapat mempraktekkan pengungkapan pesan tuturan kepada lawan tuturnya dengan mengaplikasikan berbagai strategi ungkapan yang telah dipelajarinya dengan wacana yang runtun pada setiap ungkapan kalimatnya dan dapat mengaplikasikan aspek sosiolinguistiknya yakni mengerti akan peran atau tokoh dari tema yang sedang dipelajarinya walaupun berbeda dengan yang ada pada buku teks.

Kemampuan yang diperlukan dalam berkomunikasi menurut Canal (dalam Kida et al. 2007:17) ada 4 kemampuan, yang selanjutnya dijadikan teori dalam pendekatan komunikatif, yaitu:

1. 文法能力（文法規則、語彙の知識、発音、文字、表記などに関する能力で、外国語教育では、古くから注目されていた能力）
2. 社会言語能力（言葉を使用するときに、どのような話題を、どのような場面で、どのような人に向かって、どのような表現を使って、どのように言えばいいのかは社会や文化で決まっている固有のルールがあります。）
3. 談話能力（会話は、普通、

一文だけではなく、複数の文が集まって一つの意味のまとまりを持ちます。

4. ストラテジー（話をしている時に困ったことがあっても、ほかの方法で、コミュニケーション目的を達成することができる能力

Dengan demikian keempat kemampuan yang diperlukan dalam berkomunikasi meliputi kemampuan tata bahasa yang sudah sejak dahulu sebagai sasaran yang harus diperhatikan dalam pembelajaran bahasa asing, kemampuan aspek sosiolinguistik yang memperhatikan aturan pemakaian bahasa dengan memperhatikan dengan siapa berbicara dan budaya masyarakat pengguna bahasa tersebut, kemampuan dalam merangkai kalimat yang runtun dalam berdialog, kemampuan strategi dalam menyampaikan pesannya agar dapat tersampaikan dengan baik.

Berikut dijelaskan sasaran pembimbingan *kaiwa* pada level menengah ke atas seperti yang ditulis oleh Takami (2004:100).

「初級レベル」と比べて、「中級レベル」の会話指導では、次のように指導の目標が変わります。

中上級レベルの会話指導目標：

- (1) 音声指導では、発音、アクセントなどの正確さよりも流暢さを重視する。
- (2) 練習では、言語操作よりも伝達内容を重視する。
- (3) 練習では、社会の言語活動の準備に重点を移し、実践的な訓練を増やす。
- (4) 個々の文の文法的正確さから、談話構成の適切さに指導の重点を移す。
- (5) 待遇表現の用法など文化的側面の指導にも一属力を入れる。

Dari penjelasan tersebut, bahwa pembelajaran *kaiwa* berdasarkan levelnya, diperlukan pembimbingan yang berbeda. Pembimbingan *kaiwa* pada level menengah dibandingkan dengan level dasar diperlukan perhatian dalam kelancarannya dibandingkan dengan kebenaran aksentu maupun pelafalan. Selanjutnya lebih memperhatikan isi penyampaiannya dibandingkan pengulangan struktur bahasanya. Setelah itu, peralihan perhatian dari persiapan aktivitas kebahasaan dalam masyarakat dengan memperbanyak latihan pembiasaan situasi nyata atau situasi sebenarnya. Setelah itu, dari pembenaran masing-masing kalimat dalam tata

bahasanya beralih memperhatikan pembimbingan kesesuaian bentuk keruntunan wacananya. Selanjutnya, memasukkan kemampuan menyeluruh dengan melihat sudut pandang terhadap budaya penggunaan ungkapan pertimbangannya (yang berlaku pada masyarakat pengguna bahasa tersebut) .

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, dalam proses pembelajaran *kaiwa* pada semester V tahun 2013/2014 ini, penilaian diutamakan pada penyampaian pesan dialog dengan menggunakan berbagai strategi berdasarkan topik yang disediakan, sehingga tidak begitu menekankan pada penggunaan aksentu, pelafalan maupun tata bahasanya.

Pendekatan komunikatif sejak diperkenalkan sampai saat ini banyak dipakai dalam pengajaran bahasa di berbagai negara. Salah satu contoh yang menggunakannya adalah Indonesia (Danasasmita, 2009:65). Pendekatan komunikatif yang disebut *Communicative Language Teaching* (CLT) lahir dikarenakan adanya upaya untuk melengkapi keterbatasan cara pengajaran *Audio lingual* (ALM) seperti yang dinyatakan oleh Finocchiro & Brumfit (dalam Danasasmita 2009:66). Keistimewaan pendekatan komunikatif atau disebut CLT yakni CLT sangat memprioritaskan ketersampaian pesan 1) tidak menuntut penghapalan struktur kalimat, 2) sangat berpegang pada pemikiran dasar perlu mengetahui hubungan kalimat, 3) pembelajaran bahasa adalah pembelajaran berkomunikasi, 4) menuntut agar komunikasi dapat terlaksana secara tepat guna, 5) kegiatan komunikasi dipakai secara aktif sejak awal pembelajaran, 6) tujuan akhir adalah pembelajar memiliki kemampuan menggunakan keterampilan berkomunikasi

Dari beberapa keistimewaan dalam pendekatan komunikatif di atas, ada 5 hal yang menjadi prinsip titik perhatian dalam pengajarannya yang disimpulkan oleh Morrow (dalam Takami 2004:168) bahwa コミュニカティブ・アプローチの指導方針5原則は、コミュニカティブ・アプローチの指導原則：原則1：クラス活動では、何をしているかを把握していなければならない。原則2：言語の部分を学習するだけでなく、全体意志を向けなければならない。原則3：コミュニケーションでは、伝達過程は言語形式と同様に重要である。原則4：言語を学ぶには経験することが大切である。

原則5：学習者の犯す「誤り」は、必ずしも「誤り」ではない。

Dari keistimewaan dan prinsip yang dijadikan perhatian dalam pengajaran dengan pendekatan komunikatif, yakni dalam komunikasi yang terpenting adalah tersampainya pesan pembicaraan kepada lawan tuturnya. Dengan demikian agar tersampainya pesan yang akan dibicarakan sehingga diperlukan lawan bicara sebagai penerima objek pesannya. Untuk itu, diperlukan kegiatan kelas yang memerlukan keaktifan kelas dengan kegiatan kelompok atau berpasangan dalam proses komunikasinya. Oleh karena itu, dalam proses kegiatan kelasnya diperlukan kegiatan yang cocok.

Berdasarkan hal tersebut, maka untuk menjalankan pendekatan komunikatif yang intinya agar pesan dalam dialog dapat tersampaikan kepada lawan tuturannya, maka proses pembelajaran dalam mata kuliah *kaiwa* pada mahasiswa semester V menggunakan *role play*. Penggunaan *role play* ini diharapkan dapat menghilangkan kesenjangan informasi (*information gap*) seperti yang terdapat pada ciri khas pendekatan komunikatif yakni silabus yang digunakan adalah *kinou silabus*. Kegiatan di dalam kelas yang mempunyai *information gap* digunakan materi ajar yang autentik dan bahasa dipelajari melalui pengalaman melakukan sesuatu komunikasi, dan pembelajaran berpusat pada pembelajar.

Oleh karena itu, berdasarkan keistimewaan dan ciri khas dalam pendekatan komunikatif, tujuan pembelajaran *kaiwa* pada mahasiswa semester V Universitas Negeri Semarang memfokuskan agar mahasiswa dapat berkomunikasi dengan mengutamakan isi pesan dialognya kepada lawan tuturannya yang sesuai dengan tema dan situasi yang sedang dihadapinya.

Takami (2004:103) menyebutkan bahwa, sebagai latihan untuk pembelajaran kemampuan berkomunikasi adalah dengan '*roleplay*', '*shinario*', '*Task Renshuu*' dan lain lain (コミュニケーション能力を育てる練習として、「ロールプレイ」「シナリオプレイ」「タスク練習」などがある。 Berdasarkan teori yang disampaikan oleh Takami, *role play* adalah salah satu metode atau cara latihan untuk pembelajaran berkomunikasi. Untuk itu, dalam pembelajaran *kaiwa* pada mahasiswa semester

V tahun 2013/2014 Universitas Negeri Semarang, mencoba menggunakan salah satu dari metode tersebut yakni metode *roleplay*. *Role play* menurut Kida (2007: 62) 決められた状況や場面で、学習がある役割になって、自分で表現を選んでコミュニケーションする練習をロールプレイと呼びます。'latihan berkomunikasi dengan memilih sendiri ungkapan yang akan digunakannya dan mahasiswa yang menjadi perannya dalam suatu situasi dan keadaan yang telah ditentukan'

Teori tersebut diaplikasikan pada mata kuliah *kaiwa* pada mahasiswa semester V dengan proses pembelajarannya sebagai berikut: pengajar menentukan berbagai tema yang akan dijadikan tema *roleplay* pada pembelajaran *kaiwa*. Setiap pertemuan mahasiswa diberi pemahaman tentang isi tema yang harus disampaikan kepada lawan tuturannya berdasarkan perannya masing-masing, seperti yang dicontohkan dalam buku teks. Setelah itu, agar nalar penggunaan tata bahasa, wacana, aspek sosiolinguistik, dan strategi penyampaiannya terlatih, mahasiswa tanpa melihat buku teks praktek berbicara secara bergantian dengan teman/pasangan sesuai tema yang sedang dipelajarinya dengan memperhatikan empat aspek dalam komunikasi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *action research* dengan tahapan sebagai berikut (mengikuti Yokomizo (2010:59):

アクション・リサーチのプロセス

アクション・リサーチのプロセス

アクション・リサーチステップ	内容・すること
① 改善したいテーマの発見	困っていること、知りたいことを見つける
② テーマや課題を明らかにする	何か問題かをよく考える
③ 情報を集める	今までに行われている研究を調べる
④ 実際に何が起きているのか調べる	授業観察（録画）、アンケート、テストなどを使って調べる
⑤ 改善の方法を考える	どのような方法が適切化を考える
⑥ 改善を実行する計画を立てる	いつ、どんな改善をするか、結果をどのように調べるかを考える
⑦ 計画を実行する	計画を実行する
⑧ 結果を調べて、分析する	改善の実行前と比べるデータを集めて分析する
⑨ 結果について考える	なぜこのような結果になったか（うまくいった、またはいかなかったのはなぜか）
⑩ 結果を発表する	他の教師に知らせて、いっしょに考える

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan *action research* ini digunakan karena berdasarkan hasil pembelajaran *kaiwa* pada semester V tahun 2012/2013, pembelajarannya menggunakan metode *audio lingual* dan pendekatan komunikatif. Hasil pembelajarannya belum sesuai harapan. Apabila pembelajaran yang sudah dilakukan hasilnya kurang memuaskan maka perlu ada perbaikan pada pembelajaran berikutnya, seperti yang terdapat dalam proses *action research* yakni 「自分の教室の中や外の問題や関心があることについて、教師自身が理解を深め、教え方や学習者への接し方などを改善する目的で行われる調査研究アクション・リサーチは以下のようなステップで行われることが多いである（同：17）。

Sumber data dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa semester V yang mengambil mata kuliah *kaiwa* di tahun 2013/2014 pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan deskriptif persentase yaitu hasil tes dipersentase untuk mendapatkan hasil rata-rata nilai yang didapatkan dari hasil tes yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan *action research* pada pengajaran *kaiwa* ini dilakukan dengan 2 siklus seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, yakni pada siklus 1 pengajaran menggunakan pendekatan komunikatif dengan 4 tahap rancangan. Untuk selanjutnya hasil pelaksanaan dari siklus 1 dan siklus 2 dijelaskan sebagai berikut.

Siklus 1

Pada Siklus 1, dari keempat tahapan yang dirancang seperti yang sudah dijelaskan di atas, didapatkan data dari 56 mahasiswa, masih ada beberapa mahasiswa yang belum mendapatkan nilai 71 (kategori baik) walaupun rata-rata secara keseluruhan sudah mendapat nilai 76, tetapi masih ada beberapa mahasiswa yang masih mendapat nilai dibawah 71. Selain itu, dari 56 mahasiswa masih cukup banyak mahasiswa yang memilih *role play* jenis kesatu, yakni *role play* yang isi temanya sama seperti yang ada dalam buku teks sebanyak 16 mahasiswa. Berdasarkan hasil pada siklus 1, maka diperlukan tindak lanjut berikutnya dengan siklus 2. Tindak lanjut pada siklus 2 diharapkan adanya peningkatan nilai yang didapat agar tidak ada yang mendapat nilai

dibawah 71. Selain itu, diharapkan adanya keberanian mahasiswa untuk memilih *role play* jenis kedua, karena *role play* jenis kedua ini dapat mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam penggunaan berbagai strategi penyampaian dialog.

Siklus 2

Pada siklus 2 dilaksanakan perbaikan perancangan dari tahap yang sudah dilaksanakan pada siklus 1, yakni sebagai berikut: 1) tata bahasa yang belum pernah diterangkan pada mata kuliah lain yang berhubungan dengan tema dialog dilatihkan secara berulang dalam beberapa contoh kalimat, 2) latihan dialog dilakukan minimal dengan 2 pasangan yang berbeda sehingga mahasiswa dapat mengembangkan berbagai strategi dan wawasan penggunaan berbagai kalimat yang berbeda dari pasangan dialognya, 3) pada saat latihan, mahasiswa tidak boleh melihat contoh dialog dari buku teks supaya mau mencoba menggunakan berbagai strategi penyampaian dialognya yang berbeda dengan

isi buku teks, 4) penginformasian kembali tentang jenis tes yang diberikan yakni, dengan disarankan memilih *role play* jenis kedua, karena dengan pilihan jenis *role play* kedua ini, selain dapat mendapat nilai maksimal 100, juga supaya terbiasa melatih berbagai strategi penyampaian dialog yang nantinya bermanfaat untuk bekal pada mata kuliah *kaiwa* berikutnya dan bekal setelah lulus dari Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unnes.

Hasil Siklus 2, dalam pembelajaran *kaiwa* di semester V dengan menggunakan pendekatan komunikatif dengan *role play*, didapatkan data sebagai berikut dari mahasiswa sebanyak 56 orang, yang memilih tes dengan jenis kedua (isi dialog berbeda dengan buku teks) sebanyak 48 mahasiswa (85,71%). Sisanya 8 mahasiswa (14,29%) memilih jenis tes kesatu yakni isi dialog sama seperti yang terdapat pada buku teks. Dari sejumlah mahasiswa 56 orang, dapat diambil rata-rata nilainya 83. Untuk lebih jelasnya, pemilihan jenis tema *role play* dan rata-rata nilai, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Penilaian Tes Kaiwa dengan Role Play dan Pemilihan Jenis Tes Kesatu dan Jenis Tes Kedua dari Siklus 1 dan Siklus 2

No	名前	Jenis Role play)	Jenis Roleplay)	合計 (Hasil) Siklus 1	合計 (Hasil) Siklus 2	Keterangan
1	Af	②	②	80	85	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke
2	Di			80	90	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
3	Ar	①	②	65	75	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke
4	Pris			70	75	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
5	Ret	②	②	90	90	
6	Me			90	94	
7	Fi	②	②	75	88	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
8	De			70	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
9	Ang	②	②	80	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
10	Sho			90	90	

11	Ri	②	②	80	85	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
12	Ar			85	94	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
13	Riy	①	②	75	90	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2 dan pemilihan jenis roleplay
14	Eng			60	88	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2 dan pemilihan jenis roleplay
15	Me	②	②	85	87	
16	Sep			75	80	
17	Muh	①	①	67	75	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
18	Ist			70	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
19	Lai	②	②	90	90	
20	Pra			90	93	
21	Dan	②	②	90	95	
22	Fer			80	93	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
23	In	②	②	90	90	
24	Rik			85	90	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
25	Chi	②	②	85	92	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
26	Rad			85	92	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
27	Ti	②	②	70	75	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
28	Shi			80	88	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
29	Gal	①	②	70	75	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2 dan pemilihan jenis roleplay
30	Ama			65	75	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2 dan pemilihan jenis roleplay
31	Din	①	①	50	65	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
32	Im			50	69	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
33	Yu	②	②	75	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
34	Ik			80	88	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
35	Her	②	②	85	85	
36	De			75	77	
37	Wul	②	②	75	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
38	Cah			75	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
39	Dya	②	②	75	73	
40	Huro			88	90	
41	Ri	②	②	88	90	
42	Ann			82	80	
43	M. Dan	②	②	73	85	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
44	Ari			90	95	
45	Nov	①	②	73	75	
46	Ni			70	75	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
47	Em	①	①	65	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2

48	Mus			80	80	Ada penurunan nilai dari siklus 1 ke siklus 2
49	Han	②	②	80	75	
50	Ind			90	90	Ada penurunan nilai dari siklus 1 ke siklus 2
51	Di	②	②	80	75	Ada penurunan nilai dari siklus 1 ke siklus 2
52	Nov			90	80	Ada penurunan nilai dari siklus 1 ke siklus 2
53	Ad	②	②	90	85	
54	Nii			75	78	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus 2
55	Sul	①	①	60	80	Ada perbaikan nilai dari Siklus 1 ke Siklus
56	Nin			53	76	(Ada kenaikan rata rata nilai)
			Rata nilai	76	83	

Pada siklus 2 data yang didapatkan setelah dilakukan perbaikan dengan melakukan ke-4 tahapan tersebut, ternyata ada peningkatan perbaikan nilai yang didapat dari rata-rata nilai 76 pada siklus 1 menjadi rata-rata 83 pada siklus 2. Selain itu, adanya perubahan dalam pemilihan jenis tes *role play*. Pada siklus 1 terdapat 16 mahasiswa masih memilih *role play* kesatu yakni *role play* yang isi dialognya sama seperti yang ada di buku teks. Pada Siklus 2 dari 16 mahasiswa yang memilih *roleplay* jenis kesatu berkurang menjadi 8 mahasiswa.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut. Pengajaran *kaiwa* pada mahasiswa semester V tahun 2013/2014 yang menggunakan pendekatan komunikatif dengan *role play* dapat dikatakan berhasil dengan baik karena adanya peningkatan nilai dan pemilihan jenis tes yang berbeda dengan hasil pengajaran *kaiwa* pada tahun sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai yang didapatkan pada siklus 1 dan siklus 2. Ada peningkatan nilai dari siklus 1 yakni rata-rata 76 menjadi 83. Keberhasilan lain yang kedua, adalah banyaknya mahasiswa yang memilih *role play* jenis kedua sebanyak 48 orang atau 85,71% dari jumlah mahasiswa 56 orang. Pada Siklus 1, yang memilih *role play* jenis satu ada 16 orang sedangkan pada siklus 2 yang memilih *role play* kesatu menjadi 8 orang saja.

Berdasarkan hasil tersebut, dengan banyaknya pemilihan jenis *role play* kedua, dapat dikatkan sebagian besar mahasiswa dapat menggunakan berbagai strategi penggunaan ungkapan dan dapat mengembangkan

dialognya sesuai isi pesannya. Namun demikian, karena masih ada 8 mahasiswa (14,29%) yang memilih *role play* jenis kesatu, yakni mahasiswa yang belum memilih peran lain yang berbeda dengan dialog di buku teks, sehingga kemampuan nalar aspek sosiolinguistik serta aplikasi penggunaan wacana dan strategi penyampaiannya belum tampak. Untuk itu, diperlukan pemikiran lebih lanjut dalam pembelajaran *kaiwa* berikutnya di semester V dalam pemilihan strategi pengajarannya maupun kegiatan kegiatan kelas yang akan digunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Danasasmita, W. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang (Nihongo Kyojuho)*. Bandung: Rizqi.
- Kida, Mari . etc. 2007. *Nihongo Kyojuho Shirizu 6. Hanasu Koto o oshieru*. Tokyo: Kokusai Koryu Kikin
- Takami. 2004. *Shin Hajimete no Nihongo Kyojuho 2*. Tokyo: Aruku.
- Kokusai Koryu Kikin. 2007. *Nihongo Kyojuho shirizu 09. Shokyu o oshieru*. Tokyo: Kokusai Koryu Kikin
- Yamauchi. 2006. *Role Play de Manabu Nihongo*. Tokyo: Aruku.
- Yokomizo. 2010. *Nihongo Kyojuho Shirizu 13. oshiekata o kaizensuru*. Tokyo: Kokusai Koryuukikin.