

**EFEKTIVITAS MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI
ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK CITRA UTAMA JAKARTA**



*Building
Future
Leaders*

Fauziah Ulfah

2915115663

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

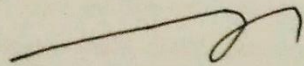
Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Fauziah Ulfah
No. Reg : 2915115663
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

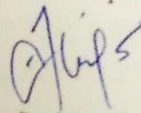
DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



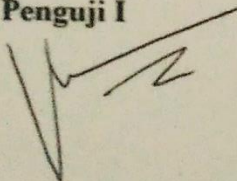
Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd.
NIP. 197311162008012005

Pembimbing II



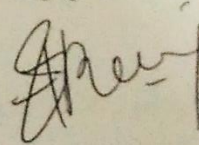
Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Penguji I



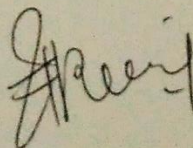
Viana Meilani Prasetio, S.S., M.Pd.
NIP. 197105302005012001

Penguji II



Cut Erra Rismorlita, M.Si.
NIP. 197612282008122001

Ketua Penguji



Cut Erra Rismorlita, M.Si.
NIP. 197612282008122001



26 Januari 2017

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd.
NIP. 195712141990031001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fauziah Ulfah
No. Reg : 2915115663
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Judul Skripsi : Efektivitas Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Januari 2017



Fauziah Ulfah
NIM. 2915115663

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

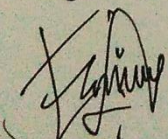
Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fauziah Ulfah
No. Reg : 2915115663
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Efektivitas Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal 26 Januari 2017
Yang menyatakan,



Fauziah Ulfah
NIM. 2915115663

ABSTRAK

Fauziah Ulfah. 2017. Efektivitas Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat kemampuan bahasa yang harus dikuasai. Bagi pembelajar bahasa asing salah satunya bahasa Jepang, untuk menguasai keempat kemampuan bahasa secara keseluruhan tidaklah mudah. Perlu banyak latihan untuk bisa menguasai seluruh kemampuan bahasa. Untuk melatih kemampuan berbicara umumnya teknik yang digunakan adalah teknik *role play*. Metode tersebut cukup meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa, namun masih banyak metode atau model pembelajaran lain yang dapat digunakan agar tidak monoton. Untuk itu, penelitian untuk pembelajaran berbicara bahasa Jepang cukup relevan untuk dilakukan. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang adalah *experiential learning*. Dengan model ini siswa akan melihat dan mendapatkan pengalaman pembelajaran secara langsung. Siswa akan dengan mudah meniru dari pengalaman yang mereka peroleh sehingga dapat mereka terapkan melalui bahasa lisan atau tulisan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama dan juga untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran sebelum dan setelah menggunakan model *experiential learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Citra Utama Jakarta dengan sampel penelitian 31 orang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa tes lisan dan non-tes berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 43.84 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 76.06, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 32.22. Dari nilai yang telah dihitung berdasarkan taraf signifikansi 5 % pada derajat kebebasan (db) = 60 maka didapatkan t_{tabel} sebesar 2.0. Dengan hasil $t_{hitung} = 9,13$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_k diterima dan H_o ditolak. Kemudian setelah menghitung *normalized gain*, diperoleh nilai sebesar 0,78 yang jika diinterpretasikan termasuk dalam kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang terbukti efektif. Berdasarkan data angket, pembelajaran berbicara bahasa Jepang dengan model *experiential learning* menarik dan mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan bahasa Jepang siswa.

Kata Kunci : Model, *Experiential Learning*, berbicara, bahasa Jepang

ABSTRACT

Fauziah Ulfah. 2017. The Effectiveness of Experiential Learning Model in Learning Speaking Japanese in grade XI of Office Administration Students at SMK Citra Utama Jakarta. Japanese Language Education Departement, Faculty of Language and Art, State University of Jakarta.

In studying the language there are four language skills must be mastered. For foreign language learners one Japan language, to master all four language skills as a whole is not easy. Need a lot of practice to be able to master the whole of language ability. To train the ability of speech is generally the techniques used are engineering role play. Such methods simply improve the ability to talk on the students, but there are still many other learning methods or models that could be used to avoid monotony. To that end, learning research to speak the language of Japan is quite relevant to do. One of the models that can be used in learning to talk the language of Japan is experiential learning. With this model the students will see and get learning experiences directly. Students will easily replicate from experience they earn so they can apply through spoken language or text. The purpose of this research is to know the effectiveness model of experiential learning in learning to talk the language of Japan grade XI Office Administration, and also to know the ability of speaking the language of Japan grade XI Office Administration before and after using the model of experiential learning. The methods used in this research is a method Pre-Experimental the One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this research is the grade XI SMK Citra Utama Jakarta with samples of 31 research grade XI Office Administration, the main image of SMK in Jakarta. The instrument used in this study was a test in the form of an oral test and non-test questionnaire. The results showed that the average value of pretest 43.84 and posttest average value of 76.06, so there are differences in the average value of 32.22. Of the value has been calculated, the result tcount 9,13, while ttable with a significance level of 5% from degree of freedom (db) = 60 by 2.0. So tcount greater than ttable (tcount > t table), which means H_0 was accepted and H_a has rejected. Then, after calculating the average normalized gain, obtained a value of 0,78 which, if included in the criteria, it means effective. It can be concluded that Experiential Learning Model in learning speaking Japanese proven effective. Based on questionnaire data, Experiential Learning Model in learning speaking Japanese interesting and increased the motivation, self-confidence, and the ability of Japanese students.

Keywords : Model, Experiential Learning, Speaking, Japanese Language

Citra Utama Jakarta 専門学校の *Office Administration* の二年生の 会話授業における *Experiential Learning* というモデルの使用 効果

ジャカルタ国立大学
ファウジアー・ウルファー
fauziah.ulfah94@gmail.com

概要

A. はじめに

Djiwandono (2008: 8) によると、言語学習には 4 つの能力がある。

「聞く」、「話す」、「読む」、「書く」といった能力である。外国語を学ぶ人々にとって、その四つの能力を身につけることは、簡単なことではない。その四つの能力を身につけるために、たくさん練習が必要。

学生の会話能力に必要な事を学習するために、*experiential learning* という学習のモデルを日本語の授業に使用できることが有益である。なぜならば学生たちは直接的に授業を見ることができ、授業の経験を与える事が出来るからである。その与えられた経験を学生は模倣することが容易であるため、会話や作文の授業に応用することができる。

Experiential learning（経験のアプローチに通じる勉強）について Cahyani さん(2002 : 1)の意見によると、創造力や知識を向上されるための一つの積極的な学習のメソッドで、直接的の勉強の経験に通じる性

格や価値観をするものであり、授業の活躍を真剣にして、理解を促進し、その理解能力を話す授業や書く授業に使用できる様にすることが目的である。

具体的に本研究の目的は四つであり、以下の通りである。

1. 会話の授業として *experiential learning* というモデルの使用を知るためである。
2. *Experiential learning* というモデルを与えられる前後の学習者の日本語会話力を知るためである。
3. 会話の授業として *experiential learning* というモデルの使用効果を知るためである。
4. 会話の授業として *experiential learning* というモデルの使用による学習者の印象を知るためである。

B. 研究方法

本研究の方法は実験で、研究のデザインは *One-Group Pretest-Posttest Design* である。本研究の対象は Citra Utama Jakarta 専門学校の二年生である。サンプルは Citra Utama Jakarta 専門学校の *Office Administration* の二年生の学生31名である。データの収集方法は事前テスト、事後テスト及び、アンケートを用いた。

C. 研究結果と分析

1. テストの分析は下図である。

サンプルは 31 名なので、有意義は 60 で、自由度は 5 % であり、t 表は 2.0 点のことになる。

テストの計算結果の表

計算結果	事前テスト	事後テスト
平均点	43,84	76,06
標準偏差	17,16	8,91
標準エラー	3,13	1,63
x-y差の標準エラー	3,53	
t 数	9,13	
normalized gain点数	0,78	

その表を見ると、t数は t 表より高い(49,13 > 2.0)ので、Hkが採用されているとなった。*Experiential Learning*の *normalized gain*点数は0,78点で、効果的なカテゴリーである。つまり、会話の授業における*experiential learning*の使用は学習者の日本語の会話力を高めることにおいて効果的であるという意味である。

2. アンケートの結果の分析である。

31 名の学習者に対するアンケートの調査に基づいて、次の結果になった。

- a. 51.61% の学習者が「*experiential learning* モデルは結構楽しくて、面白い」と答えている。
- b. 87.09% の学習者が「*experiential learning* モデルで日本語の会話力が結構高まる」と答えている。

- c. 64.51% の学習者が「*experiential learning* モデルで日本語の会話が結構能動的になる」と答えている。
- d. 80.64% の学習者が「*experiential learning* モデルで日本語で結構話す自信を持つことができる」と答えている。
- e. 67.74% の学習者が「*experiential learning* モデルでモチベーションを結構高められる」と答えている。

D. おわりに

本研究結果のデータに基づいて、日本語の会話の授業における *experiential learning* の使用は効果的であることが明らかになった。それは t 数の結果からも裏付けられる。

さらにアンケートの結果によれば、会話の授業における *experiential learning* の使用によって会話力、モチベーション、自信が向上するため、興味深い方法であることがわかった。

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan seluruh alam yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Karena atas karunia-Nyalah kita masih dapat hidup di dunia, mampu mencari ilmu dan memperbaiki diri setiap harinya. Tidak lupa, solawat serta salam untuk Rasulullah SAW, manusia terbaik yang pernah ada di bumi, yang dengan perjuangannya yang tidak kenal lelah dan menyerah, hari ini kita dapat mengenal agama terbaik bernama Islam.

Alhamdulillahirobbilalamin Allah SWT telah memberikan nikmatnya, salah satu nikmat terbesar yang penulis terima, yaitu diberikannya kemampuan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi berjudul *Efektivitas Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta*.

Dalam hal penulisan skripsi ini penulis sangat menyadari keterbatasan kemampuan yang penulis miliki baik dari segi penelitian maupun penulisan yang masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini sehingga menjadi lebih baik lagi. Penulis juga menyadari banyaknya bantuan, dukungan dan do'a yang telah penulis terima, dari banyak pihak, bukan hanya dalam penulisan skripsi tapi juga dalam menjalani kehidupan perkuliahan yang tanpa bantuan, dukungan dan do'a dari mereka penulis sangat menyadari tidak akan mampu sampai pada titik ini dan menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena skripsi juga merupakan penutup dunia perkuliahan jenjang sarjana penulis, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Aceng Rahmat M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
2. Ibu Dra. Yuniarsih, M. Hum., M. Ed. selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.

3. Ibu Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd. selaku pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya di tengah kesibukan beliau demi membantu kelancaran penelitian penulis.
4. Ibu Nia Setiawati, M.Pd. selaku pembimbing II, yang juga telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya di tengah kesibukan beliau demi membantu kelancaran penelitian penulis.
5. Ibu Tia Ristiawati, M.Hum. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis sejak awal kuliah hingga saat ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah mengajarkan dan mendidik penulis dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Bapak H. Dedy Martejo, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Citra Utama Jakarta yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di SMK Citra Utama.
8. Bapak dan Ibu guru SMK Citra Utama yang telah banyak membantu serta memberikan dukungan kepada penulis dalam mempersiapkan dan melaksanakan penelitian.
9. Kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda Sugihastoyo, S.Pd. dan Ibunda Nurhayati tercinta atas segala do'a, dukungan, bantuan yang tiada kenal pamrih kepada penulis.
10. Herry Angga Saputra dan Rizky Rahmawati selaku kakak dan adik penulis, serta keluarga besar penulis yang telah memberikan doa dan dukungan serta semangat kepada penulis.
11. Fatimah Cahyani Putri W, Novi Handayani, Sinta Laksmi Ramadina, Reyra Humaera, Lia Amalia Labibah, Yulia Kurniasih, Zainul Kohar dan teman-teman "We Are Family" yang telah memberi banyak masukan dan doa bagi kelancaran skripsi ini.
12. Astuti Komalasari, Fika Hapsari, Dimas Andriatma, Asep Ahmad Setiawan, Soni Oktovian dan teman-teman komunitas "Lingkar Amal" selaku tempat penulis menuntut ilmu agama dan rohani yang tiada henti memberikan doa, bantuan dan semangat kepada penulis.
13. Keluarga besar HIMA Jepang UNJ yang penulis cintai sebagai sekolah awal berorganisasi, bekerja sama, saling memahami dan mengembangkan diri.
14. Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.
15. Seluruh rekan Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta khususnya angkatan 2011 yang telah bersama-sama melukiskan ilmu pengetahuan dan kenangan indah bersama selama kuliah hingga saat ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, terkhusus untuk penulis sendiri, bagi almamater, bagi ilmu pendidikan bahasa Jepang dan bagi negeri tercinta Indonesia.

Jakarta, 26 Januari 2017

Penulis

Fauziah Ulfah

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
RESUME BAHASA JEPANG	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan Penelitian	8
BAB II ACUAN TEORITIK	10
A. Deskripsi Teoritis	10
1. Belajar dan Pembelajaran	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Pengertian Pembelajaran.....	11

2. Model Pembelajaran	12
3. Hakikat Model <i>Experiential Learning</i>	15
a. Pengertian <i>Experiential Learning</i>	15
b. Ciri-ciri <i>Experiential Learning</i>	17
c. Karakteristik Model <i>Experiential Learning</i>	18
d. Tahap-tahap Model <i>Experiential Learning</i>	19
e. Kelemahan dan Kelebihan Model <i>Experiential Learning</i> ...	24
4. Hakikat Kemampuan Berbicara	25
a. Pengertian Berbicara	25
b. Tujuan Berbicara	26
c. Kesulitan Berbicara	29
d. Faktor Penunjang Keterampilan Berbicara	31
e. Penilaian Berbicara	34
5. Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat SMA/SMK Kelas XI..	37
B. Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Berpikir	38
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Tujuan Penelitian	43
B. Lingkup Penelitian	43
C. Waktu dan Tempat	44
D. Metode dan Desain	44
E. Populasi dan Sampel	45

F. Variabel-variabel	46
G. Definisi Konseptual	46
H. Definisi Operasional	47
I. Instrumen Penelitian	47
J. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	60
A. Deskripsi Data	60
1. Deskripsi Sampel Penelitian	60
2. Deskripsi Pelaksanaan <i>Treatment</i>	60
3. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
B. Hasil Pengujian Hipotesis	66
1. Pengolahan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
2. Penghitungan Nilai Efektivitas Pembelajaran	69
3. Pengolahan Data Angket	71
C. Keterbatasan Penelitian	82
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi	86
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Format Penilaian Keterampilan Berbicara.....	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Berbicara	53
Tabel 3.3 Kriteria Kreativitas.....	58
Tabel 3.4 Penafsiran Data Angket	59
Tabel 4.1 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	64
Tabel 4.2 Pengolahan Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	66
Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	68
Tabel 4.4 Data <i>Normalized Gain</i>	70
Tabel 4.5 Hasil <i>Normalized Gain</i>	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Bingkai model pembelajaran.....	14

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar nama siswa
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 3 Kisi-kisi Soal *Pre-test* dan *Post-test*
- Lampiran 4 Soal *Pre-test*
- Lampiran 5 Soal *Post-test*
- Lampiran 6 Jawaban Soal *Pre-test*
- Lampiran 7 Jawaban Soal *Post-test*
- Lampiran 8 Tabel Hasil Penilaian *Pre-test*
- Lampiran 9 Tabel Hasil Penilaian *Post-test*
- Lampiran 10 Angket Pasca *Treatment*
- Lampiran 11 Surat *Expert Judgment*
- Lampiran 12 Dokumentasi
- Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu permasalahan yang ada di Indonesia adalah rendahnya kualitas sumber daya manusia. Hal inilah yang membuat bangsa Indonesia masih tertinggal jauh dengan bangsa lainnya, sehingga pendidikan menjadi kebutuhan yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Semakin hari semakin banyak permasalahan yang kita jumpai di sekeliling kita, mulai dari permasalahan internal yang berasal dari diri siswa sendiri maupun permasalahan-permasalahan eksternal yang berasal dari luar siswa. Hal ini ditegaskan oleh Dimiyati dan Mudjiono, (2002-236), permasalahan-permasalahan yang berasal dari diri siswa di antaranya masalah motivasi belajar, kemampuan memusatkan perhatian pada topik pembelajaran, sikap terhadap belajar, pengolahan bahan belajar, bagaimana menyimpan hasil belajar, bagaimana mengeluarkan hasil belajar yang tersimpan, kemampuan untuk berprestasi, rasa percaya diri siswa, kebiasaan belajar siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar serta cita-cita siswa.

Selain masalah-masalah belajar yang ada pada diri siswa sendiri, terdapat beberapa masalah yang datang dari luar antara lain sarana dan prasarana pembelajaran, guru sebagai pendidik, penilaian hasil belajar, lingkungan sosial di sekolah dan kurikulum yang dipakai sekolah yang seringkali mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sering kali kita jumpai

adalah penggunaan strategi pembelajaran pada sebuah pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun karakteristik mata pelajaran yang terkait. Hal ini harus diperhatikan oleh guru karena guru yang bertugas merancang pembelajaran bersama siswa. Kreativitas dan kecakapan guru sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran yang terjadi bisa optimal. Karena hal ini juga dapat berdampak buruk pada hasil belajar siswa jika dalam pembelajaran guru tidak memberikan pengajaran secara efektif.

Pada kenyataannya masih banyak sekali guru yang sulit untuk mengubah gaya mengajarnya dan pendekatan yang masih populer dipakai adalah *Teacher Centered Learning (TCL)*. Contohnya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada bulan Mei 2016 guru bahasa Jepang di SMK Citra Utama Jakarta belum sepenuhnya meninggalkan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah. Sehingga membuat kegiatan belajar menjadi monoton. Meskipun pembelajaran sudah tidak didominasi oleh ceramah melainkan didominasi oleh penugasan tetapi pembelajaran tersebut dapat dikatakan masih bersifat konvensional. Seperti yang dinyatakan oleh Nasution (2009: 209) Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal dengan strategi ekspositori dan pemberian tugas secara individu.

Penugasan yang diberikan oleh guru hanya menciptakan keaktifan peserta didik secara individu dalam mencari jawaban yang bersumber pada *handbook* (buku pelajaran) bahasa Jepang tanpa memberikan kesempatan pada peserta didik untuk merefleksi materi – materi tersebut, menghubungkan materi pada

saat itu dengan materi sebelumnya, serta tidak efektif untuk melatih peserta didik berpikir kritis. Hal tersebut menimbulkan rasa ketidakpercayaan diri pada siswa, sehingga siswa cenderung takut untuk mengungkapkan pemahaman mereka. Sehingga hal tersebut berpengaruh pada hasil pembelajaran peserta didik. Berdasarkan wawancara penulis dengan guru bahasa Jepang sebelumnya di SMK Citra Utama, kemampuan berbicara siswa masih sangat kurang. Siswa tergolong pasif pada saat pembelajaran bahasa Jepang.

Pembelajaran yang kurang efektif perlu mendapat perbaikan. Agar tercipta pembelajaran dan pengajaran yang efektif guru perlu menentukan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kebosanan atau kejenuhan, kurang memahami konsep, dan monoton sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran dengan pendekatan *student center* yang berbasis aktivitas peserta didik dan dapat memacu kemampuan berpikir peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Namun kegiatan belajar monoton tersebut dapat ditanggulangi dengan cara menggunakan metode atau model pembelajaran yang berbeda dengan yang biasa digunakan sehari-hari. Adanya inovasi pembelajaran diperlukan guna mewujudkan pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa dan demi tercapainya tujuan utama pembelajaran yaitu peningkatan hasil belajar siswa. Kimura (1989:281) dalam Nihongo Kyoujuho mengungkapkan;

仕事としての教師と、そうでない生徒との立場の違いもあるでしょうが、一般的に外国人生徒の方が授業で面白いことをしています。

Berdasarkan pendapat dari Kimura bahwa dalam mempelajari bahasa asing siswa menginginkan kemasan pengajaran yang menarik. Dengan demikian guru semakin dituntut untuk menyajikan pelajaran dengan baik agar siswa semakin tertarik dengan mata pelajaran bahasa Jepang.

Dari sekian banyak model pembelajaran, model *experiential learning* merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Pendekatan *experiential learning* dalam pembelajaran merupakan suatu urutan peristiwa satu atau lebih tujuan belajar yang ditetapkan, yang mensyaratkan keterlibatan siswa secara aktif pada salah satu hal yang dipelajari dalam urutan itu. Pelajaran disajikan, diilustrasikan, disoroti, dan didukung melalui keterlibatan siswa (Hera Lestari, 2004: 7.13). Selanjutnya Kobayashi (1998:114) mengungkapkan bahwa waktu siswa untuk berbicara harus lebih banyak dari waktu berbicara guru. Berarti sedapat mungkin guru harus efektif dalam menyampaikan pelajaran, tangkas dalam memberikan latihan, dan tidak membicarakan hal yang tidak penting.

Selain itu, dalam mempelajari bahasa terdapat empat kemampuan bahasa yang harus dikuasai. Dari kemampuan bahasa secara umum, Djiwandono (2008 : 8) mengatakan secara konvensional kemampuan bahasa meliputi empat jenis kemampuan, yaitu kemampuan menyimak, kemampuan membaca, kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Dwijadono juga mengemukakan, kadang-kadang keempat kemampuan bahasa itu dikelompokkan menjadi dua, yaitu kemampuan bahasa pasif-reseptif dan

kemampuan bahasa aktif-produktif. Kemampuan bahasa pasif-reseptif dikaitkan dengan kemampuan menyimak dan kemampuan membaca, sedangkan kemampuan berbicara dan kemampuan menulis dikelompokkan ke dalam kemampuan aktif-produktif. Dan bagi pembelajar bahasa asing salah satunya bahasa Jepang, untuk menguasai keempat kemampuan bahasa secara keseluruhan tidaklah mudah. Perlu banyak latihan untuk bisa menguasai seluruh kemampuan bahasa.

Pada penelitian ini penulis akan memfokuskan penelitian kemampuan berbicara pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama. Karena pada jurusan Perkantoran kemampuan utama yang akan digunakan adalah kemampuan berbicara. Terlebih lagi kemampuan berbicara siswa masih sangat kurang, sedangkan mereka akan melaksanakan PKL (Praktik Kerja Lapangan), dan sedikitnya mereka diharapkan dapat melakukan percakapan sederhana saat berada di kantor, khususnya jika mereka ditempatkan di perusahaan Jepang maka akan bermanfaat untuk mereka.

Untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam kemampuan berbicara, model pembelajaran *experiential learning* dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang, karena siswa akan melihat dan mendapatkan pengalaman pembelajaran secara langsung. Siswa akan dengan mudah meniru dari pengalaman yang mereka peroleh sehingga dapat mereka terapkan melalui bahasa lisan atau tulisan. Seperti yang dijelaskan oleh Cahyani (2002 : 1) tentang metode *experiential learning* (belajar melalui pendekatan pengalaman) sebagai suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar

untuk membangun pengetahuan dan keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman belajar secara langsung, setelah mereka memandang kritis kegiatan tersebut dan kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Efektivitas Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Kemampuan berbicara siswa pembelajar bahasa Jepang masih perlu ditingkatkan lagi.
2. Kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Jepang masih kurang karena siswa cenderung sulit untuk mengungkapkan pemahaman mereka.
3. Model pembelajaran yang diterapkan di kelas masih monoton.
4. Siswa memerlukan model pembelajaran yang menuntut mereka untuk lebih sering berbicara.
5. Keterbatasan waktu yang ada di kelas untuk membiasakan peserta didik memahami dan mencoba sendiri berbagai situasi, kondisi, serta tujuan dalam berbicara.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari terlalu luasnya bahan penelitian, maka dibuat batasan masalah pada penelitian ini. Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *experiential learning*.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta terhadap penggunaan model *experiential learning*.
3. Tema yang akan dipelajari adalah tentang *asa nani o shimasu ka, nan ji ni okimasu ka, asa-gohan, nande gakkô e ikimasuka, nande gakkô e ikimasu ka* pada buku Sakura 2.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama?
2. Bagaimana kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *experiential learning*?

3. Bagaimanakah efektivitas model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama.
4. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penggunaan model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terdiri dari beberapa, yaitu manfaat secara teoretis adalah penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu pengembangan keilmuan teknologi pendidikan dengan memberikan sumbangan pemikiran dan bahan kajian terhadap penggunaan model pembelajaran yang efektif terutama penerapan model *experiential learning* sebagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepang.

Kemudian terdapat manfaat secara praktis di antaranya adalah manfaat bagi lembaga adalah penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah kepustakaan serta memberikan informasi mengenai model *experiential learning* pada pembelajaran bahasa Jepang.

Adapun manfaat bagi pengajar dan pembelajar bahasa Jepang adalah penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk sistem pengajaran yang lebih baik agar target pembelajaran dapat tercapai. Serta dapat memberikan alternatif lain bagi pengajar bahasa Jepang dalam mengajar bahasa Jepang. Dan juga sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa

belajar dalam mengonstruksi pengetahuan yang diperolehnya dan meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoretis

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Trianto (2010: 9), belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, dan apresiasi. Sementara Syah dalam Syah, Supardi, dan Muslihah (2009: 34) mengatakan bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Kemudian Robbins dalam Trianto (2010: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara pengetahuan yang sudah dipahami dan pengetahuan yang baru.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku baik berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, dan apresiasi sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Trianto (2010: 16), pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks. Pembelajaran diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks, Trianto mengatakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik berupa komunikasi atau transfer yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini serupa dengan apa yang diungkapkan oleh Sadiman (2009: 11-12) bahwa pembelajaran hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumbernya melalui saluran tertentu ke penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, pesan yang dikomunikasikan adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ada dalam kurikulum sebagai sumber pesan. Saluran atau medianya adalah sumber belajar seperti buku, pengajar, lingkungan, dan media lainnya. Dan sebagai penerima pesannya adalah peserta didik.

Sementara Winkel dalam Siregar dan Nara (2010: 12) mengartikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Pembelajaran merupakan kombinasi sistematis dari semua kegiatan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pengajar harus berusaha secara maksimal

untuk memilih metode yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Dewasa ini, orientasi pembelajaran menunjukkan pergeseran. Hosnan (2014: 3) menjelaskan bahwa semula pembelajaran tidak lebih dari sekedar penyampaian informasi, namun sekarang pembelajaran lebih diutamakan untuk menggali potensi peserta didik, sehingga diharapkan peserta didik memiliki kompetensi yang seimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajarnya diharapkan melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

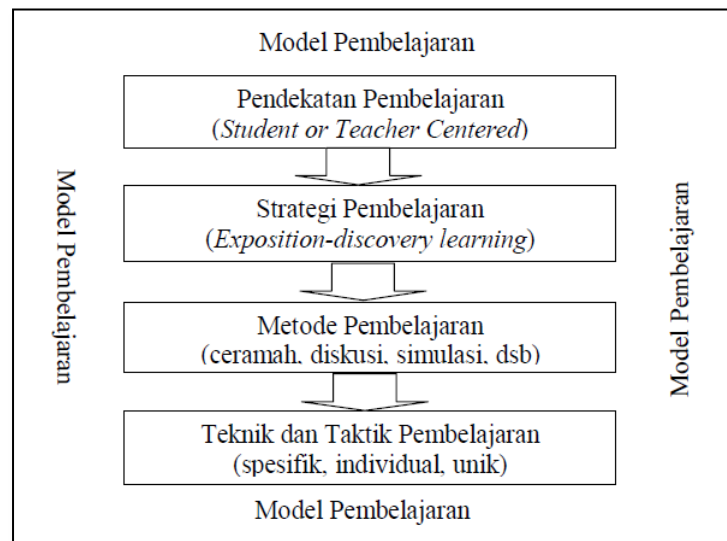
Dari pendapat empat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik berupa komunikasi atau transfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan, melalui media pengajar, buku, lingkungan dan media lainnya untuk menggali potensi peserta didik dan mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu, “model” dan “pembelajaran”. Istilah “model” diartikan oleh Suprijono (2010: 45) merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari berbagai sistem. Model pembelajaran merupakan landasan

praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Arends (dalam Suprijono, 2010: 46) mengemukakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan pembelajaran, tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran mencakup penerapan dari suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Komalasari (2010: 57) apabila pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Posisi hirarkis dari masing-masing istilah tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran dalam model pembelajaran diadopsi dari Sanjaya (dalam Komalasari 2010: 57).

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dirancang dan melukiskan prosedur secara sistematis dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dan prosedural pelaksanaannya. Sebelum memutuskan menggunakan model pembelajaran yang dipilih, guru harus benar-benar telah memahami secara teoritis dan teknis model pembelajaran yang dipilih. Hal ini agar guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.

3. Hakikat Model *Experiential Learning*

a. Pengertian *Experiential Learning*

Experiential Learning Theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model *experiential learning*, dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. Istilah “*experiential learning*” disini untuk membedakan antara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif, dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subyektif dalam proses belajar (Kolb, 1984).

Teori ini mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman (Kolb, 1984). *Experiential learning* juga dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

Selain itu, model *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang ingin mereka kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari

pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional dimana siswa menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa (Baharuddin dan Wahyuni, 2007: 164-166).

Selanjutnya Hoover (Lestari, 2004: 7.13) mengemukakan bahwa *experiential learning* terjadi apabila siswa secara pribadi bertanggung jawab atas proses pengetahuan, keterampilan, dan/atau sikap dalam situasi belajar yang ditandai oleh taraf keterlibatan sangat aktif, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotoris. Selain itu Wisnubrata (Lestari, 2004: 7.13) juga mengemukakan bahwa *experiential learning* merupakan suatu urutan peristiwa satu atau lebih tujuan belajar yang ditetapkan, yang mensyaratkan keterlibatan siswa secara aktif pada masalah satu hal yang dipelajari dalam urutan itu. Pelajaran disajikan, diilustrasikan, disoroti, dan didukung melalui keterlibatan siswa.

Kemudian Cahyani (2002 : 1) menjelaskan tentang metode *experiential learning* (belajar melalui pendekatan pengalaman) sebagai suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman belajar secara langsung, setelah mereka memandang kritis kegiatan tersebut dan kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini,

experiential learning menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

Kolb (Suciati, 2004 : 4.2) juga mengemukakan bahwa belajar melalui pengalaman menekankan pada hubungan yang harmonis antara belajar, bekerja serta aktivitas kehidupan dengan penciptaan pengetahuan itu sendiri. Hal ini menuntut siswa untuk dapat menemukan pengetahuannya sendiri.

Dari beberapa pendapat di atas kita dapat mengetahui bahwa inti dari *experiential learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman belajar secara langsung, dengan harapan mampu menemukan pengetahuannya sendiri. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk menciptakan atau merancang sebuah pembelajaran.

b. Ciri-ciri *Experiential Learning*

Dalam menggunakan pendekatan *experiential learning* ada beberapa perbedaan dengan pembelajaran biasa, diantaranya disampaikan Wisnubrata (Lestari, 2005: 7.13) tentang ciri-ciri *experiential learning* adalah :

- a) Siswa terlibat dan aktif melakukan sesuatu.

Hal ini dilakukan sampai siswa memiliki perubahan sikap dan berkembang keterampilannya, sehingga mereka mampu menguasai lingkungannya dan dapat memuaskan kebutuhannya.

- b) Adanya relevansi terhadap topik yang sedang di ajarkan.

Tanggung jawab siswa ditingkatkan. Untuk mendapatkan hasil yang berbeda siswa dituntut untuk mengambil sebuah tindakan yang berbeda pula agar hasil yang diinginkan tercapai.

- c) Penggunaan *experiential learning* bersifat luwes.

Baik siswa, setting, tipe pengalaman belajarnya maupun tujuannya.

c. **Karakteristik Model *Experiential Learning***

Selain itu Kolb (Suciati, 2004 : 4.13) menambahkan beberapa karakteristik belajar melalui pengalaman yaitu :

- a) Belajar lebih dipersiapkan sebagai proses, bukan sebagai hasil.
- b) Belajar adalah suatu proses berkesinambungan yang berpijak pada pengalaman.
- c) Proses belajar menurut penyelesaian pertentangan antara modus-modus dasar untuk beradaptasi dengan lingkungan.
- d) Belajar merupakan proses adaptasi terhadap dunia luar secara holistik.
- e) Belajar merupakan transaksi antara individu dan lingkungan.
- f) Belajar merupakan proses menciptakan ilmu pengetahuan.

Cahyani (2002: 3) menyampaikan bahwa penggunaan Metode *Experiential Learning* didasarkan pada beberapa pendapat sebagai berikut :

- a) Proses belajar akan lebih efektif ketika pembelajar terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar.
- b) Adanya perbedaan-perbedaan secara individu dalam hal gaya yang disukai.
- c) Ide-ide dan prinsip-prinsip yang dialami dan ditemukan pembelajar lebih efektif dalam pemerolehan bahan ajar.
- d) Komitmen peserta dalam belajar akan lebih baik ketika mereka mengambil tanggung jawab dalam proses belajar mereka sendiri.

d. Tahap-tahap Model *Experiential Learning*

Untuk melaksanakan sebuah pembelajaran dengan pendekatan *experiential learning*, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan di antaranya menurut Hendrojuwono (Suciati, 2004: 7.14) terdapat lima tahapan yang perlu dilakukan yaitu :

a) Tahap pengantar

Tahap ini dimulai dengan menciptakan iklim belajar yang diinginkan dan mengemukakan rencana serta persiapan yang telah dibuat. Yaitu menentukan sifat keseluruhan pengalaman, yang menyangkut keterlibatan, keterbukaan pada pengalaman, pengambilan resiko, orientasi pada proses, dan tanggung jawab

siswa maupun guru. Biasanya pada tahap ini terjadi kontrak belajar antara siswa dengan guru atau *psychological contract*, yaitu menyatukan harapan-harapan siswa dengan apa yang bisa diberikan guru.

b) Tahap kegiatan

Tahap ini menyangkut aspek-aspek mekanikal material, ruangan, dan susunan siswa, pemberian petunjuk dan pembagian waktu. Terjadi penegasan keterlibatan, kehadiran, dan tanggung jawab siswa dan guru. Tanggung jawab siswa perlu dikembangkan dalam hal kesadaran, perbuatan, konsentrasi dan memberi respon.

c) Tahap *debriefing*

Tahap ini terutama meliputi diskusi tentang kejadian yang telah diselesaikan dengan memberi detail, urutan dan maknanya bagi pengalaman siswa. Perlu pula disoroti perbedaan isi dan proses, karena isi kegiatan menyangkut materi dan teknik yang digunakan untuk menggambarkan hal itu, sedangkan proses menyangkut umpan balik, *sharing*, serta reaksi terhadap umpan balik dan *sharing* itu. Guru perlu memberi contoh bagaimana memberi umpan balik yang sesuai dengan persyaratan yang berlaku dan bagaimana memanfaatkan umpan balik yang diterima.

d) Tahap rangkuman

Rangkuman bisa menyangkut kegiatan khusus atau kegiatan keseluruhan. Dalam rangkuman kegiatan khusus guru tidak hanya

menyoroti isi dan proses kegiatannya, tetapi juga mengintegrasikan penelitian teoritis dan empiris dengan pengalaman siswa dan situasi belajar. Adakalanya guru memberi semacam ceramah, tetapi disertai pula dengan *sharing* perasaan dan reaksi dengan siswa. Pada rangkuman seluruh kegiatan guru mengintegrasikan pengalaman belajar dan pengalihannya dari pengalaman belajar yang mencolok pada situasi-situasi atau keadaan-keadaan lain. Pada akhir rangkuman guru perlu mempersiapkan siswa untuk melakukan pengalihan *transferring* dan penerapan pengalaman belajarnya pada kehidupan nyata. Salah satu keuntungan peserta adalah bahwa mereka dapat saling mendukung penerapannya dalam situasi sebenarnya, karena setelah selesai kegiatan itu mereka masih merupakan satu kelompok yang tetap untuk jangka waktu yang cukup panjang.

e) Tahap evaluasi

Biasanya menyangkut evaluasi keberhasilan atau efektivitas pengalaman belajar yang bisa berupa kegiatan tunggal atau keseluruhan pengalaman. Ada beberapa teknik pembelajaran yang dianggap tepat untuk digunakan merangsang perubahan tingkah laku selama *experiential learning* yaitu simulasi, latihan terstruktur dan interaksi kelompok.

Selanjutnya Amir Achsin (1984 : 12-14) menyebutkan ada tujuh langkah dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *experiential learning* yaitu :

a) Penjelasan tugas

Penjelasan dari guru selaku fasilitator tentang segala sesuatu yang menyangkut kegiatan belajar-mengajar. Biasanya meliputi tujuan kegiatan, jenis kegiatan yang dilakukan, bahan yang akan digunakan dan cara mengevaluasi hasil kegiatan.

b) Penentuan tujuan kegiatan

Hendaknya dilakukan bersama-sama siswa untuk menanamkan jiwa tanggung jawab sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam mencapai tujuan yang ditetapkan mereka sendiri.

c) Penentuan kerangka konsep atau ide yang akan dipelajari

Ide awal tentu saja berasal dari guru, namun diusahakan sedemikian rupa sehingga terkesan konsep atau ide-ide tersebut muncul dari siswa sendiri. Dalam hal ini harus sudah ditentukan jenis materi dan bentuk kegiatannya.

d) Tahap pelaksanaan

Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan yang telah disepakati bersama. Peran guru lebih pada fasilitator dan organisator yang mengatur pengorganisasian siswa maupun kegiatan itu sendiri.

e) Pengolahan hasil pengalaman lapangan

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengolahan hasil dari lapangan. Bisa dilakukan dalam bentuk diskusi, *role playing*, seminar laporan kelompok, dan lain-lain. Dalam kegiatan ini yang perlu diperhatikan adalah bagaimana siswa dapat mengelola kegiatan belajar mereka, bagaimana cara mereka membahas dan menguasai materi yang tersedia dalam mencapai tujuan dan hasil pengiring apa yang mungkin terjadi.

f) *Debriefing*

Berdasarkan laporan tertulis maupun lisan yang diberikan siswa guru memberikan pementapan penguasaan siswa atas tujuan yang telah ditargetkan. Guru bisa meminta siswa untuk melakukan *self evaluation* atau penilaian atas hasil yang mereka peroleh secara jujur.

g) Evaluasi

Evaluasi bisa dilakukan selama kegiatan berlangsung jika bermaksud untuk memperbaiki proses dan dapat dilakukan di akhir kegiatan jika ingin mengetahui sejauh mana hasil atau perubahan tingkah laku yang telah terjadi.

Dari beberapa pendapat yang menyampaikan tentang tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *experiential learning* tersebut, pada garis besarnya semua memuat tahap pengantar yang bermaksud menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan, tahap pelaksanaan kegiatan, tahap pengolahan hasil dari lapangan untuk

ditarik kesimpulan, tahap pelaporan hasil kegiatan dan yang terakhir adalah tahap evaluasi. Dan penulis akan menerapkan tahapan berdasarkan Hendrojuwono (Suciati, 2004: 7.14), karena tahapan yang dikemukakan ahli tersebut lebih sederhana untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

e. Kelemahan dan Kelebihan Model *Experiential Learning*

Model pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Kolb, D.A. (1984) mengemukakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *experiential learning* sebagai berikut:

1) Kelemahan Model *Experiential Learning*

Teori ini memiliki kelemahan, kelemahannya adalah teori ini masih terlalu luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah.

2) Kelebihan Model *Experiential Learning*

Namun teori ini mempunyai kelebihan, hasilnya dapat dirasakan bahwa pembelajaran lewat pengalaman lebih efektif dan dapat mencapai tujuan secara maksimal. Beberapa manfaat model *experiential learning* dalam membangun dan meningkatkan kerjasama kelompok antara lain adalah:

- a) Mengembangkan dan meningkatkan rasa saling ketergantungan antar sesama kelompok.
- b) Meningkatkan keterlibatan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

- c) Mengidentifikasi dan memanfaatkan bakat tersembunyi dan kepemimpinan.
- d) Meningkatkan empati dan pemahaman antar sesama anggota kelompok.

Dengan memperhatikan beberapa hal di atas kesulitan yang dialami dalam menjalankan model *experiential learning* dapat dihilangkan. Akan tetapi, semua kembali kepada pembawaan masing-masing guru dan masalah yang dialami masing-masing siswa yang pastinya berbeda satu sama lain. Untuk itu, guru wajib memperhatikan kondisi siswa dan kelasnya untuk kemudian menyesuaikan dengan cara mengajarnya.

4. Hakikat Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Menurut Djiwandono (2008:118) berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan. Dengan mengungkapkan apa yang ada dipikiran, seseorang dapat membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Selain itu, berbicara menurut Tarigan (1981: 15) adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia

demikian maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas, maka dapat dikatakan berbicara tidak hanya sekedar memproduksi bunyi ujaran, tetapi juga merupakan cara penyampaian ide, gagasan, pikiran, perasaan melalui bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata.

Kemudian, Kida (2007: 11) memaparkan pengertian berbicara sebagai berikut:

話す行為は、言いたい内容を考え、言いたい表現を選び、音声に出して相手に伝えるというプロセスをたどります。

Yang artinya: “berbicara meliputi suatu proses memikirkan isi yang ingin disampaikan, memilih ungkapan yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan, lalu menyampaikannya kepada lawan bicara melalui suara”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah proses penyampaian ide atau pikiran menjadi bunyi yang bermakna sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh lawan bicara.

b. Tujuan Berbicara

Tujuan berbicara menurut Tarigan (1981: 15) utamanya dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka seharusnya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Pembicara juga harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya, dan juga harus mengetahui prinsip-prinsip yang

mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Kemudian Tarigan juga mengungkapkan tujuan berbicara sebagai alat sosial (*social tool*) ataupun alat perusahaan maupun professional (*business or professional tool*), maka pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu :

- a) memberitahukan, melaporkan,
- b) menjamu, menghibur,
- c) membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan.

Mungkin juga terjadi maksud dan tujuan tersebut digabung atau dicampur. Jadi, tujuan berbicara tidak hanya sekedar berkomunikasi. Tapi juga menyampaikan maksud yang diinginkan kepada lawan bicara.

Sedangkan menurut Tarigan dalam Iskandar (2012 : 2) terdapat empat golongan dari tujuan umum berbicara, yaitu sebagai berikut :

- a) Menghibur

Menghibur berarti menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara, seperti humor, spontanitas, menggairahkan, kisah-kisah jenaka, petualangan, dan lain-lain yang bisa menimbulkan suasana gembira pada pendengarnya.

- b) Menginformasikan

Menginformasikan berarti juga melaporkan, yang dilaksanakan bila seseorang ingin :

- Menjelaskan suatu proses
- Menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan sesuatu
- Memberi, menyebarkan atau menanamkan pengetahuan
- Menjelaskan kaitannya dengan sesuatu

c) Menstimulasi

Menstimulasi pendengar jauh lebih kompleks dari tujuan berbicara yang lainnya, karena berbicara untuk menstimulasi berarti harus pintar merayu, mempengaruhi, atau meyakinkan pendengarnya. Hal ini dapat tercapai apabila pembicara benar-benar mengetahui kemauan, minat, inspirasi, kebutuhan dan cita-cita pendengarnya.

d) Menggerakkan

Menggerakkan diperlukan pembicara yang berwibawa, panutan atau tokoh idola masyarakat. Melalui kepintarannya dalam berbicara, kecakapan memanfaatkan situasi, ditambah penguasaannya terhadap ilmu jiwa massa, pembicara dapat menggerakkan pendengarnya untuk melakukan apa yang diinginkan oleh pembicara.

Berdasarkan dua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk mengkomunikasikan. Selain tujuan utama, berbicara juga memiliki tujuan umum atau maksud umum untuk menunjukan maksud atau

tujuan berbicara dari pembicara, yaitu untuk memberitahukan, melaporkan, menjamu, menghibur, membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan, menstimulasi, dan menggerakkan lawan bicara atau pihak pendengar, di mana tujuan-tujuan tersebut dapat dipisahkan ataupun gabungkan dalam satu waktu.

c. Kesulitan Berbicara

Tomisaka (2005: 8) dalam bukunya yang berjudul *Nameraka*

Nihongo Kaiwa mengatakan sebagai berikut:

日本語を勉強している皆さんは会話の上達に深い関心を持っていることと思います。日本語の文法の基礎はもうかなり勉強したし、文字を読むことには自信があるのに、話すことになると自分の持っている力を十分に発揮できないし、聞き取りにも不安を感じる。

Terjemahan: “Semua pembelajar bahasa Jepang memiliki minat yang tinggi untuk meningkatkan kemampuan berbicaranya. Pembelajar mungkin sudah belajar pola kalimat dan merasa percaya diri dalam membaca, namun ketika berbicara, sulit untuk menunjukkan seluruh kemampuan, bahkan merasa gugup jika tidak dapat menangkap isi pembicaraan”.

Selanjutnya Sutedi (2012 : 98) kesulitan-kesulitan yang dialami dalam pembelajaran kemampuan berbicara Bahasa Jepang atau *Kaiwa* baik yang dirasakan oleh pengajar maupun pembelajarnya adalah :

1. Jumlah siswa terlalu banyak mengakibatkan guru lebih banyak berbicara daripada kesempatan yang diberikan pada siswa untuk berbicara.

2. Rendahnya kemampuan mendengar siswa selalu menjadi hambatan karena tidak dapat menyimak pertanyaan dari mitra wicaranya.
3. Guru terkadang harus menjelaskan pola kalimat yang ada dalam teks percakapan terlebih dahulu sebelum memberikan latihan *Kaiwa*, tentunya waktu untuk berlatih kurang.
4. Minimnya penggunaan kosakata para siswa menyebabkan tidak berkembangnya latihan berbicara.
5. Masalah metode dalam pengajaran *Kaiwa*.
6. Kurangnya keberanian siswa untuk aktif menggunakan bahasa Jepang dalam kegiatan sehari-hari, sehingga ada kecenderungan harus diberi stimulasi baru meresponnya.
7. Kurangnya rasa percaya diri menjadikan siswa cenderung jadi pendengar secara pasif, terutama jika di sekitarnya ada orang yang dianggap lebih pandai.
8. Kebiasaan tertawa dari siswa yang lainnya jika ada yang lucu cenderung mematikan semangat seseorang karena merasa ditertawakan.
9. Jika ada yang mencoba menggunakan bahasa Jepang secara lisan di luar jam perkuliahan, terkadang diolok-olok oleh temannya, sehingga dapat mematahkan semangat.
10. Jika ada siswa yang mencoba menggunakan bahasa Jepang secara lisan pada guru di luar kelas, terkadang ada guru yang

tidak merespon dengan bahasa Jepang lagi, sehingga dapat mematahkan semangat siswa tersebut.

Dengan melihat penjabaran di atas, sebagian besar pembelajar bahasa Jepang juga mengalami hal yang sama dalam menguasai kemampuan berbicara. Untuk itu sebagai pengajar, tugas guru adalah mencari cara pengajaran baru yang dapat meminimalisir kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Salah satunya dengan menggunakan model baru dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu model *experiential learning*. Dimana siswa akan belajar melalui pengalaman yang mereka alami sendiri. Dengan begitu siswa akan aktif dalam pembelajaran salah satunya untuk berbicara, siswa akan dituntut untuk lebih banyak berbicara. Dalam pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi mereka mencari tahu sendiri pengetahuan sesuai materi atau bahkan diluar pengetahuan bahasa Jepang itu sendiri. Pada saat siswa mengalami kesulitan siswa juga diperbolehkan berdiskusi dengan teman untuk saling bertukar informasi dan pengetahuan yang mereka dapat. Sehingga beberapa kesulitan mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara dapat ditangani dengan model *experiential learning*.

d. Faktor Penunjang Keterampilan Berbicara

Menurut pendapat Powers dalam Tarigan (1981: 19) terdapat empat keterampilan utama yang menunjang keterampilan berbicara yang merupakan ciri pribadi yang dewasa, yaitu :

1. Keterampilan sosial (*social skill*) adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan menuntut agar kita mengetahui : (i) apa yang harus dikatakan, (ii) bagaimana cara mengatakannya, (iii) apabila mengatakannya, (iv) kapan tidak mengatakannya.
2. Keterampilan semantik (*semantic skill*) adalah kemampuan untuk mempergunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian. Kita harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai makna-makna yang terkandung dalam kata-kata serta ketetapan dan kepraktisan dalam penggunaan kata-kata untuk dapat memperoleh keterampilan semantik.
3. Keterampilan fonetik (*phonetic skill*) adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonemik bahasa kita secara tepat. Keterampilan ini perlu karena turut mengemban serta menentukan persetujuan atau penolakan sosial.
4. Keterampilan vocal (*vocal skill*) adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita. Suara yang jelas, bulat, dan bergema menandakan orang yang berbadan tegap dan meyakinkan. Begitu juga sebaliknya.

Sedangkan menurut Canale dan Swain dalam Brown dalam Ridwan (2011:46) dalam penguasaan keterampilan berbicara, memerlukan penguasaan empat kompetensi berbahasa lainnya yang terdiri dari kompetensi linguistik dan non-linguistik, yaitu :

1. Kompetensi tata bahasa (*grammatical competence*)

Pengetahuan tata bahasa yang mengacu pada konsep kemampuan linguistik yaitu pengetahuan materi yang berhubungan dengan kamus (kosa kata) dan kaidah morfologi, sintaksis, tata bahasa, semantik, dan fonologi.

2. Kompetensi wacana (*discourse competence*)

Kemampuan menggabungkan ide atau pikiran yang akan disampaikan dalam urutan yang benar sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

3. Kompetensi sociolinguistik (*sociolinguistic competence*)

Kemampuan menggunakan tata bahasa di dalam konteks yang tepat, dapat dipahami oleh penutur asli, serta tidak menyimpang dari kaidah sosial budaya masyarakat.

4. Kompetensi strategis (*strategic competence*)

Strategi komunikasi verbal dan non-verbal yang bisa dipakai untuk menutupi kekurangan seorang pembicara akan pengetahuan ataupun kaidah-kaidah bahasa lainnya.

Berdasarkan uraian di atas pendapat kedua ahli mengenai faktor penunjang keterampilan berbicara pada dasarnya hampir sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara tidak terlepas dari keterampilan sosial dan berbahasa itu sendiri. Sehingga keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa penting untuk dikuasai agar dapat berbicara dengan baik.

e. Penilaian Berbicara

Menurut Thornbury dalam Ridwan (2011 : 56) penilaian keterampilan berbicara dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan memberikan sebuah nilai tunggal yang didasarkan pada nilai keseluruhan yang disebut penyekoran holistic (*holistic scoring*) atau dengan cara memberikan nilai berbeda bagi beberapa aspek berbeda yang disebut dengan penyekoran analitik (*analytic scoring*).

Agar hasil yang dicapai lebih baik dan reliable dalam penelitian ini penulis menggunakan penyekoran analitik (*analytic scoring*) dengan menilai enam aspek seperti yang dijelaskan oleh Mina (1998: 50) berikut ini.

「内容」、「発音」、「文法」、「語彙」、「流ちょうさ」、「聴解力」などようにたいしょうこうもくをかくていします。
Artinya : “Penilaian dinyatakan dalam beberapa aspek seperti isi, tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman.”

Indikator penilaian masing-masing aspek dijelaskan oleh Itou (2008: 111-112) sebagai berikut:

レベルをA~Eの5段階で設定しています。それぞれに代表的特徴をわかりやすく記述します。

1. 内容

- A. 全部の話題（課題）や質問について適切に対応できる。
- B. 全部の話題（課題）や質問について一応対応できる。しかし、時々適切性に欠ける。
- C. 限られた話題（課題）や質問について対応できる。適切性に欠けることがある。
- D. 限られた話題（課題）や質問について対応できる。しかし、不適切なことが多い。

E. 話題（課題）や質問について対応できるのが難しく、会話が成立しない。

2. 発音

- A. 誰が聞いてもわかる。発音ミースによってコミュニケーションが難しくなることがない。
- B. 日本語教師以外の人にもわかる。
- C. 日本語教師ならわかる。
- D. 発音が不正確で、ときどきわかりにくいことがある。
- E. 大変わかりにくい。

3. 文法

- A. ほとんど間違いなく、文型の正確なコントロール。
- B. 複雑な文型の部分的コントロール。
- C. 基本的な文型の部分的コントロール。誤解することがある。
- D. 基本的な文型に間違いが見られ、誤解することが多い。
- E. 間違いが多く、ほとんど理解できない。

4. 語彙

- A. 語彙が豊富で、すべての話題に対応できる。
- B. 身近な話題に対応できる。
- C. 習った語彙、基本的なものに誤りが見られる。
- D. 語彙が限られ、すべての話題に対応できない。
- E. 基本的な語彙を使うのも難しい。

5. 流ちょうさ

- A. 会話が自然に流れる。一人でどんどん話せる。
- B. 時々止まるが、一人で話せる。
- C. 会話が途中で止まったり、とぎれたりすることがある。
- D. 会話はよく止まり、短い。
- E. 会話にならない。黙っていることが多い。

6. 理解力

- A. すべての会話が理解できる。
- B. 時々言い方や話す速度を変えれば、理解できる。
- C. 言い方や話す速度を調整すれば、理解できる。
- D. 基本文型・簡易表現を使えば、理解できる。
- E. 繰り返しゆっくり話せば、理解できる。

Terjemahan:

“Menempatkan level kemampuan berbicara dalam tingkat A - E. Masing-masing mendeskripsikan indikator yang mudah dimengerti.

1. Isi/ Konten

- A. Bisa menanggapi dengan tepat semua pertanyaan dan topik yang diberikan.
- B. Bisa menanggapi semua pertanyaan dan topik, namun terkadang kurang tepat.
- C. Bisa menanggapi beberapa pertanyaan dan topik, namun ada yang kurang tepat.
- D. Bisa menanggapi beberapa pertanyaan dan topik, namun banyak yang tidak tepat.
- E. Sulit untuk menanggapi pertanyaan dan topik. Tidak terbangun percakapan yang baik.

2. Lafal/ Pengucapan

- A. Siapapun yang mendengarkan mengerti. Tidak ada kesulitan komunikasi karena kesalahan pelafalan.
- B. Orang selain guru bahasa Jepang pun mengerti.
- C. Jika yang mendengarkan guru bahasa Jepang, bisa mengerti.
- D. Lafal tidak jelas, terkadang sulit dimengerti.
- E. Sangat sulit dimengerti.

3. Tata bahasa

- A. Hampir tidak ada kesalahan, menguasai tata bahasa dengan baik.
- B. Menguasai sebagian tata bahasa yang rumit.
- C. Mampu menguasai tata bahasa dasar, namun kadang terjadi kesalahan.
- D. Terlihat kesalahan tata bahasa dasar, dan banyak terjadi kesalahan penggunaan.
- E. Banyak terjadi kesalahan. Hampir tidak dapat dimengerti.

4. Kosa kata

- A. Kaya kosa kata. Bisa menanggapi semua pertanyaan.
- B. Bisa menanggapi pertanyaan dengan kosa kata yang familiar.
- C. Menggunakan kosa kata yang sudah dipelajari, tidak terlihat kesalahan mendasar.
- D. Kosa kata terbatas. Tidak bisa menanggapi semua pertanyaan.
- E. Menggunakan kosa kata dasar pun sulit.

5. Kelancaran

- A. Percakapan mengalir natural. Bisa berbicara sendiri dengan cepat.
- B. Bisa berbicara sendiri, tapi terkadang terhenti.

- C. Pembicaraan berhenti ditengah-tengah, dan kadang terganggu.
 - D. Pembicaraan pendek dan sering berhenti.
 - E. Tidak bisa disebut percakapan. Lebih banyak diam.
6. Pemahaman
- A. Paham semua percakapan.
 - B. Terkadang mengerti jika cara penyampaian dan kecepatan bicara dirubah.
 - C. Mengerti jika cara penyampaian dan kecepatan dimodifikasi.
 - D. Mengerti jika menggunakan kalimat yang simpel/ pola dasar.
 - E. Paham jika berbicara pelan dan diulang.”

5. Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat SMA/SMK Kelas XI

Berdasarkan silabus, buku yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA/SMK adalah buku Sakura. Waktu pembelajaran bahasa Jepang adalah 2x45 menit. Materi yang dipelajari di kelas XI adalah tentang identitas keluarga dan kehidupan sehari-hari. Dengan tema di antaranya adalah *watashi no kazoku*, *Ayu-san no kazoku*, *chichi wa kyôshi desu*, *donna hito desu ka*, *donna fuku o kite imasu ka*, *uchi ni terebi ga arimasu ka*, *Maria-san no heya*, *asa nani o shimasu ka*, *nan-ji ni okimasu ka*, *asa-gohan*, *nande gakkô e ikimasu ka*. Kemudian pola kalimat dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA/SMK menggunakan pola kalimat dasar.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian Annisa Iglima Miftahussifa mahasiswa bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul penelitian “Efektivitas Model *Experiential Learning* pada Pembelajaran *Sakubun* di Jurusan

Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia”. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh t hitung post-test = 3,47 db = 18 dan pada tabel didapat nilai $t.s.$ (taraf signifikan) 5% = 2,10 dan $t.s.$ (taraf signifikan) 1% = 2,88. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa t hitung (3,47) $\geq t$ tabel (2,10 dan 2,88) artinya penggunaan model pembelajaran *experiential learning* efektif digunakan dalam pembelajaran Sakubun terhadap mahasiswa tingkat 4 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan data angket diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *experiential learning* dalam pembelajaran *Sakubun* lebih menarik dan memudahkan siswa dalam menentukan tema serta mengembangkan ide.

Berdasarkan penelitian relevan di atas model *experiential learning* efektif diterapkan pada pembelajaran sakubun yang pada dasar adalah untuk kemampuan menulis mahasiswa. Karena dengan model *experiential learning* mahasiswa dapat menuliskan pengalaman dari pembelajaran *sakubun* yang memang dituntut untuk meningkatkan kemampuan menulis. Sedangkan, penulis kali ini akan meneliti keefektivitasan model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang pada siswa SMK.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses belajar seseorang atau sekelompok orang yang berkaitan dengan suatu usaha untuk mencapai tujuan

yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu menentukan model pembelajaran yang didalamnya mencakup pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, kondisi siswa dan kondisi lingkungan sekolah yang menunjang agar proses pembelajaran dapat terselenggara dengan baik dan selanjutnya dapat memberikan hasil belajar siswa yang baik.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat memaknai materi yang dipelajari baik melalui pencarian aktif ataupun melalui guru sehingga dapat merubah siswa ke arah yang lebih baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotor. Model *experiential learning* diharapkan akan dapat meningkatkan kreativitas serta hasil belajar bahasa Jepang siswa, dengan menggunakan pengajaran yang bervariasi dapat membuat siswa dapat lebih aktif lagi mencari informasi ketika proses belajar dan menciptakan suasana belajar dengan kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak monoton. penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi baru dalam pengajaran bahasa Jepang.

Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, tentu saja guru perlu memanfaatkan komponen-komponen lain untuk menumbuhkan dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa jepang. Oleh karena itu, maka peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran *experiential learning*. Secara garis besar, model *experiential learning*

diharapkan akan memberikan stimulus berupa pengalaman kepada setiap siswa yang selanjutnya akan dijadikan pelajaran untuk siswa.

Dalam model pembelajaran ini guru hanya perlu mengawasi siswa saja. Karena sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran, siswa sudah diberikan arahan dimana siswa harus berkumpul dalam kelompoknya masing-masing dalam tiap pembelajaran bahasa Jepang. Setelah kondisi siswa siap pada kelompoknya masing-masing, guru segera menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan untuk hari ini. Bentuk penyampaiannya bervariasi, bisa dengan cara lisan atau tertulis. Cara lisan dilakukan dengan berbicara di depan kelas dan berdiskusi dengan siswa, sedangkan cara tertulis bisa disampaikan dengan cara guru menuliskan rencana pembelajaran di papan tulis atau dengan memberikan lembar rencana kegiatan kepada setiap siswa atau setiap kelompok.

Rencana kegiatan yang disampaikan berisi tentang materi yang akan dipelajari beserta tujuannya, tempat untuk melakukan kegiatan, metode yang akan dilakukan, media atau alat yang akan digunakan dan langkah pembelajarannya.

Kemudian untuk alat dan media dalam tiap pembelajaran akan diberitahukan diawal apa saja yang harus dipersiapkan oleh siswa. Jika media atau alat yang akan digunakan disediakan oleh guru maka pada kesempatan ini guru membagikan media atau alat tersebut kepada setiap kelompok. Untuk metode atau langkah pembelajaran yang akan dilakukan guru memberikan rambu-rambu terlebih dahulu dan menawarkan kepada siswa, kemudian siswa

memberikan respon dan mendiskusikannya sampai terjadi sebuah kesepakatan antara guru dengan siswa. Dalam proses ini akan didapatkan langkah pembelajaran bersama beberapa pertanyaan-pertanyaan yang akan mempermudah siswa untuk memahami inti pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya guru membuat kontrak-kontrak belajar dengan siswa sebelum kegiatan belajar dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih sistematis. Kontrak belajar yang dibuat diantaranya membuat kesepakatan tentang waktu yang diperlukan siswa untuk menyelesaikan setiap langkah pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami lembar kegiatan dan memberi kesempatan bagi siswa yang belum menyiapkan peralatannya untuk segera melengkapi dengan waktu tertentu. Tahap ini diakhiri dengan kesiapan setiap siswa atau setiap kelompok untuk melakukan kegiatan.

Tahap selanjutnya merupakan tahap realisasi rencana yang telah disepakati siswa dengan guru, dalam hal ini siswa mulai melaksanakan kegiatan belajar. Kegiatan yang dilakukan siswa antara lain melihat dan mencermati video kegiatan sehari-hari. Dimana kegiatan tersebut mulai dari ia bangun tidur, pergi ke sekolah dan kegiatan di sekolah. Sambil mencermati video siswa dituntut untuk bisa memecahkan kosakata yang ada pada buku teks mereka yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari dan kegiatan di sekolah. Setelah itu siswa mencari tahu kosakata dalam bahasa jepang berdasarkan gambar yang disediakan dilembar kegiatan. Dalam hal ini buku teks yang siswa gunakan adalah Buku Sakura 2. Seringkali dijumpai siswa berdiskusi

dengan siswa yang lain untuk mendapatkan sebuah pengalaman, siswa bertanya dan berkonsultasi dengan guru mengenai pelaksanaan dan pengalaman yang diperoleh serta sering dijumpai siswa menemukan masalah-masalah yang baru diluar dari tujuan yang diinginkan. Selain itu ketika membahas soal-soal latihan siswa sering kali dijumpai sesuatu yang tidak dimengerti, maka siswa segera menanyakan kepada guru dan meminta dijelaskan. Dalam hal ini siswa semakin banyak memperoleh pengetahuan baru di luar pokok bahasan yang sedang dipelajari. Guru dituntut untuk kaya akan informasi sehingga mampu memberikan penjelasan jika terdapat siswa yang menanyakan hal-hal baru di luar konteks yang sedang dibicarakan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2008 : 96). Hipotesis penelitian yang peneliti ajukan adalah :

- Ho : Tidak terdapat Efektivitas penggunaan model *Experiential Learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta.
- Hk : Terdapat Efektivitas penggunaan Model *Experiential Learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama.
2. Untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa sebelum dan setelah menggunakan model *experiential learning*.
3. Untuk mengetahui efektivitas model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama.

B. Lingkup Penelitian

Agar penelitian menjadi lebih terarah, maka akan dijabarkan ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut.

1. Peneliti menerapkan model *experiential learning* dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Jepang kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta.

2. Peneliti menerapkan model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama untuk melihat keefektifannya.

C. Waktu dan Tempat

Penelitian akan dilakukan di SMK Citra Utama Jakarta pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran. Alasan pemilihan tempat penelitian ini adalah karena peneliti mengajar bahasa Jepang di sekolah ini. Pada saat pembelajaran bahasa Jepang, peneliti menemukan masalah, yaitu masih sangat kurangnya kemampuan berbicara pada siswa SMK Citra Utama. Kemudian dengan penggunaan model *experiential learning* di SMK Citra Utama Jakarta, diharapkan siswa lebih aktif dalam berbicara, sehingga dapat digunakan untuk kebutuhan siswa dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan November 2016 dengan *treatment* sebanyak empat kali. Karena mata pelajaran bahasa Jepang seminggu sekali, maka penelitian akan memakan waktu selama satu bulan.

D. Metode dan Desain

Menurut Sugiyono (2014 : 2) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap

yang lain dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2014 : 72). Dalam metode penelitian, terdapat beberapa bentuk dan desain yang dapat digunakan. Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Yang digambarkan sebagai berikut :

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Nilai *posttest* (sebelum diberi perlakuan)

Dalam model penelitian ini terdapat satu kelompok yang diteliti dan diberi *treatment* atau perlakuan. Sebelum diberi perlakuan kelompok diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan sebelum *treatment*, setelah dilakukan *treatment* sebanyak empat kali, kemampuan kelompok kembali diukur dengan *posttest* untuk melihat keefektifan *treatment*.

E. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:80). Yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Citra Utama Jakarta.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014 : 81). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014 : 85).

F. Variabel-variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014 : 38). Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu :

1. Variabel *independent* atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *experiential learning*. Model ini yang akan dijadikan perlakuan kepada kelompok eksperimen untuk dilihat keefektifannya.
2. Variabel *dependent* atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbicara bahasa Jepang siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama.

G. Definisi Konseptual

Peneliti mendefinisikan judul dari penelitian ini agar tidak terdapat kesalahan pengertian. Definisi tersebut:

a. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Model pembelajaran *experiential learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan

dan keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman belajar secara langsung, dengan harapan mampu menemukan pengetahuannya sendiri.

b. Pembelajaran Berbicara

Pembelajaran adalah interaksi dua arah antara pengajar dan peserta didik berupa komunikasi atau transfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan, melalui media pengajar, buku, lingkungan dan media lainnya untuk menggali potensi peserta didik dan mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya. Kemudian berbicara adalah proses penyampaian ide atau pikiran menjadi bunyi yang bermakna sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh lawan bicara.

H. Definisi Operasional

Efektifitas model pembelajaran *experiential learning* adalah skor total yang diperoleh siswa setelah menjawab keseluruhan butir instrument tes. Indikator penilaian tes berbicara bahasa Jepang adalah: (1) isi/konten (2) pelafalan (3) tata bahasa (4) kosa kata (5) kelancaran (6) pemahaman. Tes berbicara bahasa Jepang disusun dalam bentuk tes wawancara.

I. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2014 : 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini yang diukur dan diamati adalah hasil belajar

berbicara Bahasa Jepang kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama. Sedangkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan angket. Instrumen dalam penelitian ini telah diperiksa oleh *Expert Judgement*, yaitu Ibu Poppy Rahayu, M.Pd. pada tanggal 1 November 2016:

1. Tes

Menurut Arikunto (2008 : 53) Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berbicara bahasa Jepang, sehingga tes yang digunakan adalah tes wawancara untuk *pretest* dan juga *posttest*.

2. Angket

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respondend untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:142). Angket ini bertujuan untuk melihat pendapat mahasiswa mengenai penggunaan model *experiential learning*.

J. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Tes

Menurut Thombury dalam Ridwan (2011 : 56) penilaian keterampilan berbicara dapat dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan

memberikan sebuah nilai tunggal yang didasarkan pada nilai keseluruhan yang disebut penyekoran holistic (*holistic scoring*) atau dengan cara memberikan nilai berbeda bagi beberapa aspek berbeda yang disebut dengan penyekoran analitik (*analytic scoring*).

Agar hasil yang dicapai lebih baik dan reliable dalam penelitian ini penulis menggunakan penyekoran analitik (*analytic scoring*) dengan menilai enam aspek seperti yang dijelaskan oleh Mina (1998: 50) berikut ini.

「内容」、「発音」、「文法」、「語彙」、「流ちょうさ」、「聴解力」などようにたいしょうこうもくをかくていします。
Artinya : “Penilaian dinyatakan dalam beberapa aspek seperti isi, tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman.”

Indikator penilaian masing-masing aspek dijelaskan oleh Itou (2008: 111-112) sebagai berikut:

レベルをA~Eの5段階で設定しています。それぞれに代表的特徴をわかりやすく記述します。

1. 内容

- A. 全部の話題（課題）や質問について適切に対応できる。
- B. 全部の話題（課題）や質問について一応対応できる。
しかし、時々適切性に欠ける。
- C. 限られた話題（課題）や質問について対応できる。
適切性に欠けることがある。
- D. 限られた話題（課題）や質問について対応できる。
しかし、不適切なことが多い。
- E. 話題（課題）や質問について対応できるのが難しく、
会話が成立しない。

2. 発音

- A. 誰が聞いてもわかる。発音ミースによってコミュニケーションが難しくなることがない。
- B. 日本語教師以外の人にもわかる。

- C. 日本語教師ならわかる。
- D. 発音が不正確で、ときどきわかりにくいことがある。
- E. 大変わかりにくい。
- 3. 文法
 - A. ほとんど間違いなく、文型の正確なコントロール。
 - B. 複雑な文型の部分的コントロール。
 - C. 基本的な文型の部分的コントロール。誤解することがある。
 - D. 基本的な文型に間違いが見られ、誤解することが多い。
 - E. 間違いが多く、ほとんど理解できない。
- 4. 語彙
 - A. 語彙が豊富で、すべての話題に対応できる。
 - B. 身近な話題に対応できる。
 - C. 習った語彙、基本的なものに誤りが見られる。
 - D. 語彙が限られ、すべての話題に対応できない。
 - E. 基本的な語彙を使うのも難しい。
- 5. 流ちょうさ
 - A. 会話が自然に流れる。一人でどんどん話せる。
 - B. 時々止まるが、一人で話せる。
 - C. 会話が途中で止まったり、とぎれたりすることがある。
 - D. 会話はよく止まり、短い。
 - E. 会話にならない。黙っていることが多い。
- 6. 理解力
 - A. すべての会話が理解できる。
 - B. 時々言い方や話す速度を変えれば、理解できる。
 - C. 言い方や話す速度を調整すれば、理解できる。
 - D. 基本文型・簡易表現を使えば、理解できる。
 - E. 繰り返しゆっくり話せば、理解できる。

Terjemahan:

“Menempatkan level kemampuan berbicara dalam tingkat A - E. Masing-masing mendeskripsikan indikator yang mudah dimengerti.

1. Isi/ Konten

- A. Bisa menanggapi dengan tepat semua pertanyaan dan topik yang diberikan.

- B. Bisa menanggapi semua pertanyaan dan topik, namun terkadang kurang tepat.
 - C. Bisa menanggapi beberapa pertanyaan dan topik, namun ada yang kurang tepat.
 - D. Bisa menanggapi beberapa pertanyaan dan topik, namun banyak yang tidak tepat.
 - E. Sulit untuk menanggapi pertanyaan dan topik. Tidak terbangun percakapan yang baik.
2. Lafal/ Pengucapan
- A. Siapapun yang mendengarkan mengerti. Tidak ada kesulitan komunikasi karena kesalahan pelafalan.
 - B. Orang selain guru bahasa Jepang pun mengerti.
 - C. Jika yang mendengarkan guru bahasa Jepang, bisa mengerti.
 - D. Lafal tidak jelas, terkadang sulit dimengerti.
 - E. Sangat sulit dimengerti.
3. Tata bahasa
- A. Hampir tidak ada kesalahan, menguasai tata bahasa dengan baik.
 - B. Menguasai sebagian tata bahasa yang rumit.
 - C. Mampu menguasai tata bahasa dasar, namun kadang terjadi kesalahan.
 - D. Terlihat kesalahan tata bahasa dasar, dan banyak terjadi kesalahan penggunaan.
 - E. Banyak terjadi kesalahan. Hampir tidak dapat dimengerti.
4. Kosa kata
- A. Kaya kosa kata. Bisa menanggapi semua pertanyaan.
 - B. Bisa menanggapi pertanyaan dengan kosa kata yang familiar.
 - C. Menggunakan kosa kata yang sudah dipelajari, tidak terlihat kesalahan mendasar.
 - D. Kosa kata terbatas. Tidak bisa menanggapi semua pertanyaan.
 - E. Menggunakan kosa kata dasar pun sulit.
5. Kelancaran
- A. Percakapan mengalir natural. Bisa berbicara sendiri dengan cepat.
 - B. Bisa berbicara sendiri, tapi terkadang terhenti.
 - C. Pembicaraan berhenti ditengah-tengah, dan kadang terganggu.
 - D. Pembicaraan pendek dan sering berhenti.
 - E. Tidak bisa disebut percakapan. Lebih banyak diam.
6. Pemahaman
- A. Paham semua percakapan.
 - B. Terkadang mengerti jika cara penyampaian dan kecepatan bicara dirubah.
 - C. Mengerti jika cara penyampaian dan kecepatan dimodifikasi.

- D. Mengerti jika menggunakan kalimat yang simpel/ pola dasar.
 E. Pahami jika berbicara pelan dan diulang.”

Tabel 3.1
 Tabel Format Penilaian Kemampuan Berbicara

Aspek Penilaian	A	B	C	D	E	Nilai
Isi/ Konten	15	13	10	8	5	...
Pelafalan	15	13	10	8	5	...
Tata Bahasa	25	20	15	10	5	...
Kosa kata	15	13	10	8	5	...
Kelancaran	15	13	10	8	5	...
Pemahaman	15	13	10	8	5	...
	Jumlah					

Tabel 3.2
Kisi-kisi Penilaian Kemampuan Berbicara

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai
1.	Isi/Konten	A. Bisa menanggapi dengan tepat semua pertanyaan dan topik yang diberikan.	15
		B. Bisa menanggapi semua pertanyaan dan topik, namun terkadang kurang tepat.	13
		C. Bisa menanggapi beberapa pertanyaan dan topik, namun ada yang kurang tepat.	10
		D. Bisa menanggapi beberapa pertanyaan dan topik, namun banyak yang tidak tepat.	8
		E. Sulit untuk menanggapi pertanyaan dan topik. Tidak terbangun percakapan yang baik.	5
2.	Pelafalan	A. Tidak ada kesulitan komunikasi karena kesalahan pelafalan, sehingga bisa melafalkan jawaban dengan tepat sesuai dengan pertanyaan dan topik yang diberikan.	15
		B. Bisa menanggapi pertanyaan dengan pelafalan yang dapat dimengerti, namun terkadang kurang tepat.	13
		C. Bisa menanggapi beberapa pertanyaan dan topik, namun ada pelafalan yang kurang tepat.	10
		D. Lafal tidak jelas, terkadang sulit dimengerti.	8
		E. Sangat sulit dimengerti.	5
3.	Tata Bahasa	A. Hampir tidak ada kesalahan, menguasai tata bahasa dengan baik.	25
		B. Menguasai sebagian tata bahasa yang rumit.	20
		C. Mampu menguasai tata bahasa dasar, namun kadang terjadi kesalahan.	15
		D. Terlihat kesalahan tata bahasa dasar, dan banyak terjadi kesalahan penggunaan.	10

		E. Banyak terjadi kesalahan. Hampir tidak dapat dimengerti.	5
4.	Kosa Kata	A. Kaya kosa kata. Bisa menanggapi semua pertanyaan.	15
		B. Bisa menanggapi pertanyaan dengan kosa kata yang familiar.	13
		C. Menggunakan kosa kata yang sudah dipelajari, tidak terlihat kesalahan mendasar.	10
		D. Kosa kata terbatas. Tidak bisa menanggapi semua pertanyaan.	8
		E. Menggunakan kosa kata dasar pun sulit.	5
5.	Kelancaran	A. Percakapan mengalir natural. Bisa berbicara sendiri dengan cepat.	15
		B. Bisa berbicara sendiri, tapi terkadang terhenti.	13
		C. Pembicaraan berhenti ditengah-tengah, dan kadang terganggu.	10
		D. Pembicaraan pendek dan sering berhenti.	8
		E. Tidak bisa disebut percakapan. Lebih banyak diam.	5
6.	Pemahaman	A. Paham semua percakapan.	15
		B. Terkadang mengerti jika cara penyampaian dan kecepatan bicara dirubah.	13
		C. Mengerti jika cara penyampaian dan kecepatan dimodifikasi.	10
		D. Mengerti jika menggunakan kalimat yang simpel/ pola dasar.	8
		E. Paham jika berbicara pelan dan diulang.	5
		JUMLAH	

Sumber: Itou (2008: 111-112)

2. Teknik Analisis Data Statistik

Penelitian ini menggunakan studi komparasi. Menurut Sutedi penelitian komparasi merupakan penelitian untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang objek yang ditelitinya. Untuk mengolah data, dalam penelitian ini digunakan studi komparasi dengan teknik t test. Tabel t test digunakan untuk mengetahui adakah terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Langkah-langkah menggunakan teknik t test adalah sebagai berikut :

- a. Mencari rata-rata (mean) dari kedua variabel dengan menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

M_x = rata-rata variabel X

$\sum x$ = jumlah variabel X

N_1 = jumlah anggota variabel X

M_y = rata-rata variabel Y

$\sum y$ = jumlah variabel Y

N_2 = jumlah anggota variabel Y

- b. Menghitung Standar deviasi variabel X dan Y dengan menggunakan rumus :

$$SD_x = \frac{\sqrt{\sum x^2}}{N_1}$$

$$SD_y = \frac{\sqrt{\sum y^2}}{N_1}$$

Keterangan :

Sdx = standar deviasi variabel X

Sdy = standar deviasi variabel Y

$\sum x$ = jumlah variabel x

N_1 = jumlah anggota variabel X

$\sum y$ = jumlah variabel y

N_2 = jumlah anggota variabel Y

- c. Menghitung standar error mean kedua variabel tersebut dengan menggunakan rumus :

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

Keterangan :

SEM_x = standar error variabel X

SEM_y = standar error variabel Y

Sd_x = standar deviasi variabel X

Sd_y = standar deviasi variabel Y

N_1 = jumlah anggota variabel X

N_2 = jumlah anggota variabel Y

- d. Menghitung standar error perbedaan mean X dan Y dengan menggunakan rumus :

$$SEM_{XY} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

SEM_{xy} = standar error perbedaan mean X dan Y

SEM_x = standar error variabel X

SEM_y = standar error variabel Y

e. Menghitung t hitung dengan menggunakan rumus :

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

Keterangan:

t_0 =t hitung

M_x =Mean variabel X

M_y =Mean variabel Y

SEM_{x-y} =standar error perbedaan mean X dan Y

f. Menguji hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah dengan :

1. Merumuskan Hipotesis Kerja (H_k) : terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.
2. Merumuskan Hipotesis Nol (H_o) : tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Kebenaran dua hipotesis tersebut diuji dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus :

$$df \text{ atau } db = (n_1 + n_2) - 2$$

Dengan menggunakan rumus tersebut maka diperoleh t_{tabel}

pada taraf signifikan 5%. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka H_0 diterima dan H_k ditolak, dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dan apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_k diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara variabel X dan variabel Y.

g. Menganalisis penghitungan nilai efektivitas pembelajaran

Untuk menghitung keefektifan pembelajaran pada penelitian ini dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

g = *normalized gain*

T_1 = *pretest*

T_2 = *posttest*

S_m = Skor maksimal

Setelah nilai g diketahui, maka tingkat keefektifitasan pembelajaran dapat diketahui dengan menginterpretasikan hasil g tersebut ke dalam tabel berikut.

Tabel 3.3

Kriteria Kreativitas

Interval <i>Normalized Gain</i>	Kriteria
0.01 - 0.40	Kurannng Efektif

0.41 – 0.70	Efektif
0.71 - 1.00	Sangat Efektif

3. Teknik Analisis Data Angket

Rumus yang digunakan untuk mengolah data angket adalah :

$$\rho = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

ρ = prosentasi frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

n = jumlah responden

Hasil analisis angket tersebut ditafsirkan dengan kategori yang terdapat pada tabel berikut :

Tabel 3.4
Tabel Penafsiran Data Angket

Interval prosentase	Keterangan
0%	Tidak seorangpun
1% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 99%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Sampel Penelitian

Pengambilan data penelitian dilakukan di SMK Citra Utama yang beralamat di Jl. Lingkungan III Tegal Alur, Kalideres Jakarta Barat. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran yang berjumlah 31 orang.

2. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment*

Berdasarkan langkah-langkah model *experiential learning* yang dikemukakan oleh Hendrojuwono, dalam penereapan model tersebut penulis menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap Pengantar

Pada tahap pembelajaran diawali dengan menanyakan kehadiran siswa. Jika telah memastikan kehadiran siswa, guru mulai mengkondisikan siswa untuk siap melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran, guru mengkondisikan siswa dengan meminta siswa untuk duduk di kelompoknya masing-masing. setelah kondisi siswa

siap untuk belajar guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.

Rencana kegiatan yang disampaikan berisi tentang materi yang akan dipelajari, beserta tujuannya, tempat untuk melakukan kegiatan, metode yang akan dilakukan, media atau alat yang akan digunakan dan langkah pembelajarannya.

Kegiatan selanjutnya guru membuat kontrak-kontrak belajar dengan siswa sebelum kegiatan belajar dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih sistematis. Kontrak belajar yang dibuat diantaranya membuat kesepakatan tentang waktu yang diperlukan siswa untuk menyelesaikan setiap langkah pembelajaran, memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami lembar kegiatan. Tahap ini diakhiri dengan kesiapan setiap siswa atau setiap kelompok untuk melakukan kegiatan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap realisasi rencana yang telah disepakati oleh siswa dan guru, dalam hal ini siswa mulai melaksanakan kegiatan belajar. Kegiatan yang dilakukan siswa adalah melihat dan mengamati video tentang kehidupan sehari-hari di Jepang yang diberikan guru, mencari informasi berdasarkan video yang mereka tonton.

Dalam kegiatan ini siswa mencoba, mengamati dan melakukan kegiatan secara mandiri. Walaupun mereka bekerja dalam kelompok, akan tetapi pertanggung jawaban dilakukan secara sendiri-sendiri. Setelah itu setiap siswa menganalisis dan mencatat semua pengalaman yang mereka temukan pada video tersebut, misalnya berupa kosa kata baru yang didapatkannya. Seringkali dijumpai siswa berdiskusi dengan siswa lain untuk menanyakan kosa kata baru dalam bahasa Jepang, siswa bertanya dan berkonsultasi dengan guru mengenai pelaksanaan dan pengalaman yang diperoleh serta sering dijumpai siswa menemukan masalah-masalah yang baru diluar dari tujuan yang diinginkan.

Sebagai contoh pada waktu mengamati video dan siswa tidak tahu beberapa kosa kata bahasa Jepang pada video tersebut, atau cara pengucapan kosa kata bahasa Jepang yang tepat. Hal ini menjadi perhatian tersendiri bagi siswa untuk mencari tahu. Kemudian siswa melakukan diskusi dengan guru dan seluruh siswa, hingga akhirnya siswa tersebut mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu, ketika membahas soal-soal latihan siswa sering kali dijumpai sesuatu yang tidak dimengerti, atau kurang paham dalam pengucapan maka siswa segera menanyakan kepada guru dan meminta dijelaskan. Dalam hal ini siswa semakin banyak

memperoleh pengetahuan baru diluar pokok bahasan yang sedang dipelajari.

Setelah siswa mengerjakan soal-soal latihan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa berdasarkan lembar kegiatan yang telah siswa kerjakan. Hal tersebut dilakukan untuk latihan melakukan percakapan, karena diakhir kegiatan siswa akan diberikan tugas untuk membuat percakapan dengan temannya.

c. Tahap *Debriefing*

Setelah siswa selesai melakukan pembelajaran sesuai dengan yang sudah direncanakan, maka siswa masuk pada proses penyampaian hasil dan diskusi. Dalam bentuk percakapan mereka menyampaikan pengalaman baru yang mereka temukan saat pembelajaran. Sering kali ditemukan pengucapan yang belum tepat saat melakukan percakapan, dan hal tersebut menjadi pengalaman baru mereka lagi serta menjadi evaluasi secara tidak langsung. Dalam tahap ini juga peneliti memberikan *self evaluation* berupa ceklis, yaitu guna untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi yang sedang dipelajari.

d. Tahap Rangkuman

Setelah tahap diskusi selesai maka tahap selanjutnya adalah penyimpulan dan pembuatan rangkuman kegiatan belajar. Guru

membantu siswa dalam menyimpulkan pengalaman belajar siswa dengan cara memberikan rambu-rambu atau kata-kata kunci dan menyimpulkan bersama-sama. Siswa menyebutkan pengalaman apa saja yang mereka dapat, dan ketika masih dijumpai pengucapan yang kurang tepat, maka guru memberikan kesempatan pada siswa lain untuk memperbaikinya.

Sebelum proses pembelajaran diakhiri, guru memberikan pengulangan terhadap kesimpulan yang diperoleh untuk menguatkan pemahaman siswa.

3. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berikut ini adalah deskripsi nilai hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diambil pada tanggal 27 Oktober 2016 sebelum dilakukan *treatment* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum *treatment*. Setelah dilakukan *treatment* sebanyak 4 kali, *posttest* diambil pada tanggal 1 Desember 2016 untuk mengukur kemampuan siswa setelah dilakukan *treatment*. Berikut adalah hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.1
Tabel Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nomor Sampel	Pretest (X)	Posttest (Y)
1	Sampel 1	30	61
2	Sampel 2	30	50
3	Sampel 3	48	84
4	Sampel 4	30	68
5	Sampel 5	30	68

6	Sampel 6	42	85
7	Sampel 7	54	85
8	Sampel 8	65	77
9	Sampel 9	53	76
10	Sampel 10	30	62
11	Sampel 11	54	74
12	Sampel 12	30	74
13	Sampel 13	51	85
14	Sampel 14	30	71
15	Sampel 15	79	85
16	Sampel 16	85	85
17	Sampel 17	30	71
18	Sampel 18	30	71
19	Sampel 19	30	79
20	Sampel 20	30	71
21	Sampel 21	82	85
22	Sampel 22	64	85
23	Sampel 23	52	85
24	Sampel 24	33	80
25	Sampel 25	57	82
26	Sampel 26	30	85
27	Sampel 27	30	85
28	Sampel 28	33	77
29	Sampel 29	30	68
30	Sampel 30	30	65
31	Sampel 31	57	79
	Jumlah Σ	1359	2358
	Rata-rata	43,84	76,06

B. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4.2
Tabel Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	X	Y	x	y	x ²	y ²
1	Sampel 1	30	61	-13,84	-15,06	191,55	226,8
2	Sampel 2	30	50	-13,84	-26,06	191,55	679,12
3	Sampel 3	48	84	4,16	-7,94	17,31	63,04
4	Sampel 4	30	68	-13,84	-8,06	191,55	64,96
5	Sampel 5	30	68	-13,84	-8,06	191,55	64,96
6	Sampel 6	42	85	-1,84	8,94	3,39	79,92
7	Sampel 7	54	85	10,16	8,94	103,23	79,92
8	Sampel 8	65	77	21,16	0,94	447,75	0,88
9	Sampel 9	53	76	9,16	-0,06	83,91	0
10	Sampel 10	30	62	-13,84	-14,06	191,55	197,68
11	Sampel 11	54	74	10,16	-2,06	103,23	4,24
12	Sampel 12	30	74	-13,84	-2,06	191,55	4,24
13	Sampel 13	51	85	7,16	8,94	51,27	79,92
14	Sampel 14	30	71	-13,84	-5,06	191,55	25,6
15	Sampel 15	79	85	35,16	8,94	1236,23	79,92
16	Sampel 16	85	85	41,16	8,94	1694,15	79,92
17	Sampel 17	30	71	-13,84	-5,06	191,55	25,6
18	Sampel 18	30	71	-13,84	-5,06	191,55	25,6
19	Sampel 19	30	79	-13,84	2,94	191,55	8,64
20	Sampel 20	30	71	-13,84	-5,06	191,55	25,6
21	Sampel 21	82	85	38,16	8,94	1456,19	79,92
22	Sampel 22	64	85	20,16	8,94	406,43	79,92
23	Sampel 23	52	85	8,16	8,94	66,59	79,92
24	Sampel 24	33	80	-10,84	3,94	117,51	15,52
25	Sampel 25	57	82	13,16	5,94	173,19	35,28
26	Sampel 26	30	85	-13,84	8,94	191,55	79,92
27	Sampel 27	30	85	-13,84	8,94	191,55	79,92
28	Sampel 28	33	77	10,84	0,94	117,51	0,88
29	Sampel 29	30	68	-13,84	-8,06	191,55	64,96
30	Sampel 30	30	65	-13,84	-11,06	191,55	122,32
31	Sampel 31	57	79	13,16	2,94	173,19	8,64
	Jumlah Σ	1359	2358			9124,33	2463,76
	Rata-rata	43,84	76,06				

Berdasarkan data di atas maka pengolahan data dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menghitung rata-rata (mean) X dan Y

$$\sum X = 1359$$

$$M_x = \frac{\sum X}{N1} = \frac{1359}{31} = 43,84$$

$$\sum Y = 2358$$

$$M_y = \frac{\sum Y}{N2} = \frac{2358}{31} = 76,06$$

b. Menghitung standar deviasi

$$sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N1}} = \sqrt{\frac{9124,33}{31}} = 17,16$$

$$sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N2}} = \sqrt{\frac{2463,76}{31}} = 8,91$$

c. Menghitung standar error x dan y

$$SEM_x = \frac{sdx}{\sqrt{N1 - 1}} = \frac{17,16}{\sqrt{31 - 1}} = \frac{17,16}{5,48} = 3,13$$

$$SEM_y = \frac{sdy}{\sqrt{N2 - 1}} = \frac{8,91}{\sqrt{31 - 1}} = \frac{8,91}{5,48} = 1,63$$

d. Menghitung standar error perbedaan mean x dan y

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{3,13^2 + 1,63^2} = 3,53$$

Tabel 4.3
Tabel Hasil Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

	<i>pretest</i> (x)	<i>posttest</i> (y)
Mean	43,84	76,06
Standar deviasi	17,16	8,91
Standar error	3,13	1,63
SEMxy	3,53	

e. Menghitung nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{76,06 - 43,84}{3,53} = 9,13$$

f. Uji Hipotesis

- 1) Merumuskan Hipotesis Kerja (Hk) : terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- 2) Merumuskan Hipotesis Nol (Ho) : tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Menguji kebenaran hipotesis di atas dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Untuk mengetahui nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat kebebasannya (db) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} db &= (N1 + N2) - 2 \\ &= (31 + 31) - 2 \\ &= 60 \end{aligned}$$

$t_{hitung} < t_{tabel}$: Ho diterima dan Hk ditolak

$t_{hitung} > t_{tabel}$: Hk diterima dan Ho ditolak

Dengan $db = 60$ pada taraf signifikansi 5%, t_{tabel} adalah 2.0. Dengan demikian $t_{tabel} = 2.0$, dan $t_{hitung} = 9,13$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_k diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang terbukti efektif.

Kemudian dari hasil pengamatan peneliti, model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang terbukti efektif karena pada saat pembelajaran siswa jadi lebih aktif berbicara. Hal tersebut juga disampaikan oleh Cahyani (2002:1) bahwa dengan model *experiential learning* proses belajar mengajar menjadi aktif serta dapat membangun keterampilan, nilai-nilai dan sikap melalui pengalaman belajar secara langsung. Sehingga siswa dapat menerapkannya dalam bentuk lisan atau tulisan.

2. Penghitungan Nilai Efektivitas Pembelajaran

Untuk menentukan keefektifan pada pembelajaran ini dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$(g) = \frac{T_2 - T_1}{S_m - T_1}$$

Keterangan :

g = *normalized gain*

T_1 = *pretest*

$$T2 = \text{posttest}$$

S_m = Skor maksimal

Hasil penghitungan g akan diinterpretasikan sesuai dengan kategori yang terdapat pada tabel 3.3. Dari penghitungan nilai g diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data *normalized gain*

No	Nama	Pretest	Posttest	gain
1	Sampel 1	30	61	0,564
2	Sampel 2	30	50	0,364
3	Sampel 3	48	84	0,973
4	Sampel 4	30	68	0,691
5	Sampel 5	30	68	0,691
6	Sampel 6	42	85	1
7	Sampel 7	54	85	1
8	Sampel 8	65	77	0,6
9	Sampel 9	53	76	0,719
10	Sampel 10	30	62	0,582
11	Sampel 11	54	74	0,645
12	Sampel 12	30	74	0,8
13	Sampel 13	51	85	1
14	Sampel 14	30	71	0,745
15	Sampel 15	79	85	1
16	Sampel 16	85	85	0
17	Sampel 17	30	71	0,745
18	Sampel 18	30	71	0,745
19	Sampel 19	30	79	0,891
20	Sampel 20	30	71	0,745
21	Sampel 21	82	85	1
22	Sampel 22	64	85	1
23	Sampel 23	52	85	1
24	Sampel 24	33	80	0,904
25	Sampel 25	57	82	0,893
26	Sampel 26	30	85	1
27	Sampel 27	30	85	1
28	Sampel 28	33	77	0,846

29	Sampel 29	30	68	0,691
30	Sampel 30	30	65	0,636
31	Sampel 31	57	79	0,786
	Jumlah Σ	1359	2358	24,256
	Rata-rata	43,84	76,06	0,782

Tabel 4.5
Hasil *normalized gain*

Nilai <i>Gain</i>	24, 256
<i>Normalized Gain</i>	0,78

Interpretasi Data:

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa jepang memiliki kriteria sangat efektif dengan nilai rata-rata *normalized gain* sebesar 0,78.

3. Pengolahan Data Angket

Data angket diolah dengan cara menghitung presentase tiap jawaban per-nomer. Setelah presentase didapatkan kemudian hasilnya akan ditafsirkan seperti pada tabel 3.3, kemudian dianalisis.

Berikut adalah interpretasi pengolahan data angket :

1. Apakah selama ini anda sering berbicara bahasa Jepang di luar kelas?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya sering	0	0.00
b. Jarang	11	35.48
c. Tidak sama sekali	20	64.51

Jumlah	31	100
--------	----	-----

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak seorangpun merasa sering berbicara menggunakan bahasa Jepang, hampir setengahnya (35.48%) jarang berbicara menggunakan bahasa Jepang, kemudian lebih dari setengahnya (64.51%) tidak sama sekali berbicara menggunakan bahasa Jepang.

2. Apakah keterampilan berbicara anda selama ini memuaskan?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya memuaskan	2	6.45
b. Cukup memuaskan	16	51.61
c. Tidak memuaskan	13	41.93
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (6.45%) siswa merasa puas dengan keterampilan berbicaranya, sedangkan lebih dari setengahnya (51.61%) cukup puas dan hampir setengahnya (41.93%) tidak puas dengan keterampilan berbicara bahasa jepang mereka.

3. Apakah sebelumnya anda mengetahui model *Experiential Learning*?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat tahu	1	3.22

b. Cukup tahu	9	29.03
c. Tidak tahu	21	67.74
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (3.22%) sangat tahu model *Experiential Learning*, sedangkan hampir setengahnya (29.03%) cukup tahu dan lebih dari setengahnya (67.74%) tidak tahu sebelumnya mengenai model *Experiential Learning*.

4. Apakah selama menggunakan model *Experiential Learning* anda lebih sering mempraktekan bahasa Jepang di luar kelas?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sering	0	0.00
b. Cukup sering	5	16.12
c. Tidak sering	26	83.87
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak seorangpun yang sering mempraktekan bahasa jepang di luar kelas selama menggunakan model *experiential learning*, kemudian sebagian kecil (16.12%) cukup sering sedangkan sebagian besar (83.87%) tidak sering mempraktekan bahasa jepang di luar kelas selama menggunakan model *experiential learning*.

5. Menurut anda apakah model *Experiential Learning* dalam mata pelajaran bahasa jepang menarik?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat menarik	13	41.93
b. Cukup menarik	16	51.61
c. Tidak menarik	5	16.12
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hampir setengahnya (41.93%) merasa model *Experiential Learning* dalam mata pelajaran bahasa jepang sangat menarik, dan lebih dari setengahnya (51.61%) merasa cukup menarik. Sedangkan sebagian kecil (16.12%) yang merasa model *Experiential Learning* dalam mata pelajaran bahasa jepang tidak menarik.

6. Apakah anda merasa kesulitan ketika mencari informasi tentang materi yang sedang dipelajari?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat kesulitan	5	16.12
b. Cukup kesulitan	9	29.03
c. Tidak kesulitan	17	54.83
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (16.12%) yang merasa sangat kesulitan, kemudian hampir setengahnya (29.03%) merasa cukup kesulitan ketika mencari informasi tentang materi yang sedang dipelajari. Sedangkan lebih dari setengahnya (54.83%) merasa tidak kesulitan ketika mencari informasi tentang materi yang sedang dipelajari.

7. Apakah anda mendapatkan pengalaman baru ketika belajar dengan model *experiential learning*?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat dapat	19	61.29
b. Cukup dapat	12	38.70
c. Tidak dapat	0	0.00
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengahnya (61.29%) merasa sangat mendapatkan pengalaman baru ketika belajar dengan model *experiential learning*, sedangkan sisanya yaitu hampir setengahnya (38.70%) merasa cukup mendapatkan pengalaman baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Kolb (Suciati, 2004 : 4.2) yang mengemukakan bahwa belajar melalui pengalaman menekankan

pada hubungan yang harmonis antara belajar, bekerja serta aktivitas kehidupan dengan penciptaan pengetahuan itu sendiri.

8. Menurut anda apakah kemampuan berbicara dalam bahasa Jepang anda meningkat?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat meningkat	7	22.58
b. Cukup meningkat	24	87.09
c. Tidak meningkat	0	0.00
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (22.58%) yang merasa sangat meningkat dan sebagian besar (87.09%) merasa cukup meningkat kemampuan berbicaranya dalam bahasa jepang. Hal ini sesuai dengan pendapat Isah Cahyani (2002 : 1) menjelaskan tentang metode *experiential learning* (belajar melalui pendekatan pengalaman) sebagai suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman belajar secara langsung, setelah mereka memandang kritis kegiatan tersebut dan kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

9. Menurut anda apakah anda semakin aktif dalam menggunakan bahasa Jepang?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, semakin aktif	4	12.90
b. Cukup semakin aktif	20	64.51
c. Tidak semakin aktif	7	22.58
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (22.58%) merasa tidak semakin aktif dalam menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan lebih dari setengahnya (64.51%) merasa cukup semakin aktif dan ada juga sebagian kecil (12.90%) yang merasa sangat aktif dalam menggunakan bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan salah satu ciri-ciri *experiential learning* menurut Wisnubrata (Lestari, 2004: 7.13), yaitu Siswa terlibat dan aktif melakukan sesuatu. Hal ini dilakukan sampai siswa memiliki perubahan sikap dan berkembang keterampilannya, sehingga mereka mampu menguasai lingkungannya dan dapat memuaskan kebutuhannya.

10. Apakah sekarang anda merasa lebih percaya diri menggunakan bahasa Jepang?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat percaya diri	2	6.45
b. Cukup percaya diri	25	80.64

c. Tidak percaya diri	4	12.90
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (6.45%) merasa sangat percaya diri dan sebagian besar (80.64%) merasa cukup percaya diri menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan sebagian kecil (12.90%) juga merasa tidak percaya diri menggunakan bahasa Jepang.

11. Apakah selama menggunakan model *Experiential Learning* mampu meningkatkan motivasi berbicara dalam bahasa Jepang?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat meningkatkan motivasi	8	25.80
b. Cukup meningkatkan motivasi	21	67.74
c. Tidak meningkatkan motivasi	2	6.45
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (6.45%) merasa tidak meningkatkan motivasi berbicara dalam bahasa Jepang. Kemudian sebagian kecil (25.80%) merasa sangat meningkatkan motivasi dan lebih dari setengahnya (67.74%) merasa cukup meningkatkan motivasi berbicara dalam bahasa Jepang.

12. Apakah model *Experiential Learning* membuat anda lebih mudah dalam berbicara bahasa Jepang?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat lebih mudah	6	19.35
b. Cukup lebih mudah	22	70.96
c. Tidak lebih mudah	3	9.67
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (19.35%) merasa sangat lebih mudah dan lebih dari setengahnya (70.96%) merasa cukup lebih mudah dalam berbicara bahasa Jepang. Sedangkan sebagian kecil (9.67%) merasa tidak lebih mudah dalam berbicara bahasa Jepang.

13. Apakah model *Experiential Learning* tepat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat tepat	12	38.70
b. Cukup tepat	17	54.83
c. Tidak tepat	2	6.45
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (6.45%) merasa model *Experiential Learning* tidak tepat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Sedangkan hampir setengahnya (38.70%)

merasa sangat tepat dan lebih dari setengahnya (54.83%) merasa model *Experiential Learning* cukup tepat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

14. Apakah anda kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model *Experiential Learning*?

Jawaban	F	Persentase
a. Ya, sangat kesulitan	3	9.67
b. Cukup kesulitan	19	61.29
c. Tidak kesulitan	9	29.03
Jumlah	31	100

Interpretasi Data :

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil (9.67%) merasa sangat kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model *Experiential Learning*. Kemudian lebih dari setengahnya (61.29%) merasa cukup kesulitan dan hampir setengahnya (29.03%) merasa tidak kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model *Experiential Learning*. Hal sesuai dengan kelemahan model *experiential learning* yang disampaikan oleh (Kolb, 1984) bahwa teori model ini masih terlalu luas cakupannya dan tidak dapat dimengerti secara mudah.

15. Tuliskan pendapat anda tentang model *Experiential Learning*!

Pertanyaan dalam angket yang terakhir adalah mengenai pendapat mahasiswa mengenai model *experiential learning*, berikut adalah rangkuman dari jawaban mahasiswa :

- a. Model *experiential learning* adalah model pembelajaran yang menarik.
- b. Meningkatkan kepercayaan pada diri
- c. Dapat lebih memahami bekerja sama dan berdiskusi dalam kelompok.
- d. Dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa jepang.
- e. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru.
- f. Meningkatkan kefasihan dalam berbicara bahasa jepang.
- g. Menambah penguasaan kosakata dan kosakata lebih mudah diingat sehingga tidak kesulitan saat berbicara
- h. Meningkatkan motivasi
- i. Membuat suasana kelas menjadi menyenangkan
- j. Kelompok terlalu banyak sehingga menghabiskan waktu.
- k. Sebenarnya bagus, namun kurang efektif karena beberapa masih tidak aktif dalam kelompok.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama melaksanakan penelitian, peneliti merasakan beberapa kesulitan yang merupakan kekurangan atau keterbatasan dari penelitian ini, diantaranya :

1. Keterbatasan Waktu

Jam pelajaran bahasa jepang di sekolah yang hanya satu kali dalam seminggu, yaitu 2x40 menit sehingga membuat waktu penelitian menjadi sangat kurang. Terlebih lagi dengan menggunakan model *experiential learning* yang tergolong mengutamakan proses pembelajaran yang cukup panjang, sehingga membuat peneliti sedikit kewalahan. Terlebih lagi saat melakukan latihan dan evaluasi berupa percakapan, hal tersebut cukup memakan banyak waktu. Tapi untuk mengantisipasi hal tersebut dalam tiap pertemuan peneliti memberikan giliran pada tiap siswa, agar seluruh siswa dapat melakukan latihan dan evaluasi percakapan.

2. Partisipasi dan Inisiatif Siswa

Dalam pembagian kelompok siswa diacak, sehingga dalam satu kelompok terdapat siswa dengan kemampuan baik dan kurang baik. Tujuannya adalah untuk membantu siswa yang kemampuannya kurang baik dalam mencari informasi sehingga setiap siswa mengalami dan memperoleh informasi yang sama selama kegiatan belajar. Namun ternyata beberapa siswa dengan kemampuan yang baik sulit untuk mengajak siswa dengan kemampuan kurang baik untuk mencari tahu

tentang pengalaman baru yang harus ditemukan dalam pembelajaran. Sehingga untuk mengatasinya penulis berkeliling kelompok untuk mengingatkan siswa dengan kemampuan kurang baik tersebut. Bahkan sesekali penulis membantu mengarahkan siswa tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *experiential learning* merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, karena dengan model ini siswa bukan hanya belajar secara mandiri tetapi siswa dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya menjadi lebih baik lagi. Dengan cara melihat, mendengar, mencari tahu kemudian mempraktekkannya. Tujuan model pembelajaran ini adalah agar siswa dapat belajar secara mandiri. Penggunaan model *experiential learning* dalam penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran bahasa Jepang di kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta diawali dengan diperlihatkan video kehidupan sehari-hari orang Jepang. Kemudian dari video tersebut siswa mencoba mencermati dan mencari tahu kosa kata bahasa Jepang, misalnya dengan tema kehidupan sehari-hari. Dimulai dari arti, pengucapan dan pola kalimat yang benar siswa yang mencari tahu semuanya. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok, agar siswa dapat bertukar pengalaman yang dimiliki masing-masing.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 43.84 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 76.06, sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 32.22. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, dapat dinyatakan bahwa ada peningkatan kemampuan berbicara siswa.

3. Dari nilai yang telah dihitung berdasarkan taraf signifikansi 5 % pada pada derajat kebebasan (db) = 60 maka didapatkan t_{tabel} sebesar 2.0. Dengan hasil $t_{\text{hitung}} = 9,13$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$) sehingga H_k diterima dan H_o ditolak. Kemudian setelah menghitung *normalized gain*, diperoleh nilai sebesar 0,78 yang jika diinterpretasikan termasuk dalam kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang terbukti efektif. Kemudian dari hasil pengamatan peneliti, model *experiential learning* dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang terbukti efektif karena pada saat pembelajaran siswa jadi lebih aktif berbicara. Hal tersebut juga disampaikan oleh Cahyani (2002:1) bahwa dengan model *experiential learning* proses belajar mengajar menjadi aktif serta dapat membangun keterampilan, nilai-nilai dan sikap melalui pengalaman belajar secara langsung. Sehingga siswa dapat menerapkannya dalam bentuk lisan atau tulisan.

4. Kemudian berdasarkan angket yang disebarkan kepada siswa, dapat disimpulkan pendapat siswa mengenai model *experiential learning*. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa model *experiential learning* menarik karena dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam berbicara bahasa Jepang. Meskipun ada sebagian kecil siswa merasa kesulitan dalam belajar menggunakan model *experiential learning* dan merasa kemampuan berbicara bahasa Jepang belum meningkat.

B. Implikasi

Berdasarkan kegunaan atau manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, terdapat dua implikasi hasil penelitian, yaitu bagi guru atau pengajar hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menjadi salah satu model alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Bagi siswa, menjadi salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Sedangkan, bagi universitas, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berarti untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa khususnya pendidikan bahasa Jepang.

Sehingga model ini dapat pula dicobakan untuk pembelajaran berbicara ditingkat yang lebih tinggi yakni di Universitas. Dan mungkin dapat pula digunakan untuk pembelajaran yang lain misalnya *sakubun* dan *choukai*.

C. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk Pengajar
 - a. Model ini cukup rumit sehingga perlu kejelian dan kreativitas pengajar dalam menghubungkan proses pembelajaran dengan tema atau materi yang akan dipelajari.
 - b. Pengajar diharapkan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan detil agar siswa mudah mengerti alur pembelajaran.
2. Untuk siswa, jangan malu dan jangan takut salah dalam berbicara bahasa Jepang. Karena kemampuan berbicara tidak akan meningkat jika tidak diterapkan secara langsung.
3. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk memperbaiki lagi kekurangan yang ada dan mengembangkan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir. *Belajar Melalui Pengalaman (Experiential Learning)*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1984.
- Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- Cahyani, Isah. *Peran Experiential Learning dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajar BIPA*. Bandung, 2002.
<http://www.ialf.edu/kipbipa/abstracts/isahcahyani>. (diunduh tanggal 7 Mei 2015).
- Dimiyati, Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta, 2002.
- Djiwandono, Soenardi. *Tes Bahasa : Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*, Jakarta: PT Indeks, 2008.
- Hosnan. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Iskandar, Denny. Materi Berbicara SMP.
file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196606291991031-DENNY_ISKANDAR/MATERI_BERBICARA_SMP.pdf
(diunduh tanggal 10 Maret 2015).

- Itou, Yuurou. *Nihongo Kyoushi no Tame no Tesuto Sakusei Manyuaru*. Aruku, 2008.
- Kida, Mari. *Hanashi Koto wo Oshieru*. Tokyo: Hietsuji, 2007.
- Kolb. *Experiential learning: experience as the source of learning and development* (1984).
<http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf> (diunduh tanggal 7 Mei 2015).
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep & Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama, 2013.
- Miftahussifa, Annisa Iglima. *Efektivitas Model Experiential Learning pada Pembelajaran Sakubun di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia*.
http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_scrip (diunduh tanggal 7 Mei 2015).
- Mikarsa, Hera Lestari. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.
- Mina, Kobayashi. *Yoku Wakaru Kyoujuhou*. Tokyo: ALC Press, 1998.
- Muneo, Kimura. *Nihon go Kyoujuhou*. Tokyo: Oufusha, 1989.
- Nasution, S. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara, 2009.
- Ridwan, Sakura. *Metodologi Pemelajaran Bahasa Aplikasi dalam Pengajaran Morfologi-Sintaksis*, Yogyakarta : Kepel Press, 2011.
- Siregar, Eveline., Nara, Hartini. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.

- Suciati. *Belajar dan Pembelajaran II*. Jakarta : Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Sutedi, Dedi. “Berbagai Masalah dalam Pengajaran Kaiwa”. *Seminar Internasional Pendidikan Bahasa Jepang “Improving Skill In Learning Japanese Language in Secondary and Higher Education in Indonesia*. Denpasar, Bali. 21-22 September 2011. erepo.unud.ac.id (diunduh tanggal 5 Juni 2015)
- Syah, Darwyhan, Supardi, dan Eneng Muslihah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media, 2009.
- Tarigan, Henry Guntur. *BERBICARA Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 1981.
- Tomisaka, Youko. *Nameraka Nihongo Kaiwa*. Japan : ALC, 2005.
- Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2010.

Lampiran 1

DAFTAR NAMA SISWA

NO	NAMA
1	ADITRIA FIRMANSYAH
2	ALDY GUNAWAN
3	ANDI LESMANA
4	ANDRIAN AJI SAPUTRO
5	ARI SAPUTRA
6	ARIP NUR ZAMZAMI
7	ASIH APRIANINGSIH
8	BUSTOMI YUSUF FAJARI
9	DENUR PITU SAPUTRA
10	DIAN NUR KHOLIK
11	DIVA TITANIA OKTAVIA
12	FERRY SAPUTRA
13	FIFI RAHAYU
14	IRA NUR FADILAH
15	IRMA ANJELINA
16	IRWAN DERMAWAN
17	KARTIKA RAHAYU
18	MEISSY
19	MOHAMMAD INDRIAN

NO	NAMA
20	MOHAMMAD RYAN FAUZI
21	NOVI HANDAYANI
22	NURUL AFRIANI
23	RENA PUJI ASTUTI
24	RIFKI HIRFA PRASETYO
25	RIRI INGRIYANI
26	SHERLINA PAKPAHAN
27	SUPRI LIA SARI
28	TATANG SUDRAJAT
29	WIDIA SEPTIANDRI
30	YOGI ERIANTO
31	ZULAIKA HARTINA PUTRI

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : SMK CITRA UTAMA

MATA PELAJARAN: BAHASA JEPANG

KELAS/SEMESTER : XI/1

TOPIK : ASA NANI O SHIMASU KA (BAB 23)

ALOKASI WAKTU : 2X45MENIT

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

KD 1.1

Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar

KD 2.1

Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.

KD 3.1

Memahami cara menyebutkan kegiatan-kegiatan dalam kehidupan sehari-hari (いちにちのせいかつ *ichi nichi no seikatsu*), dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.

KD 3.2

Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap terkait topik, serta memahami kegiatan-kegiatan dalam kehidupan sehari-hari (いちにちのせいかつ *ichi nichi no seikatsu*), dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.

C. INDIKATOR

- Dapat menyebutkan Kata Kerja bentuk **ます** yang menyatakan kegiatan sehari-hari dengan tepat.
- Dapat menyebutkan kalimat yang menunjukkan kegiatan sehari-hari dengan tepat.
- Dapat menjawab mengenai kegiatan sehari-hari dengan tepat.
- Dapat menanyakan kalimat yang menunjukkan kegiatan sehari-hari dengan tepat

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, bertanya, dan berdiskusi untuk mengeksplor data, peserta didik dapat mengenal, memahami kegiatan siswa di sekolah dari wacana yang didengar dengan sikap rasa ingin tahu, bertanggung jawab, jujur, toleran, mampu bekerja sama, dan komunikatif.
2. Setelah melakukan proses mengasosiasi dengan cara menghubungkan kata, frasa, dan kalimat melalui persamaan dengan bahasa lain, peserta didik dapat mencoba menyatakan kegiatan-kegiatan dalam kehidupan sehari-hari secara lisan dengan sikap percaya diri sendiri (mandiri), toleran, mampu bekerja sama dan komunikatif.
3. Melalui tahapan mengomunikasikan proses peserta didik dapat melakukan dialog tentang kegiatan-kegiatan dalam kehidupan sehari-hari baik secara lisan dengan lafal dan intonasi yang tepat, maupun tulisan dengan ejaan yang tepat, yang mampu mewujudkan sikap mandiri, bertanggung jawab, dan komunikatif.

E. MATERI AJAR

- ❖ Fakta : kata kerja bentuk **ます**: かおを あらいます、はを みがきます、シャワー / みずを あびます、ごはんを たべます、こうちやを のみます、しんぶん / ざっしを よみます、おんがく / ラジオを ききます、てがみを かきます、テレビを みます、しゅくだいを します、おいのりを します、せんたくします、そうじします
keterangan waktu: あさ、ひる、よる
kata penghubung: それから
- ❖ Konsep : Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif dan atau rinci, ujaran-ujaran mengenai kehidupan sehari-hari untuk melakukan dialog.
- ❖ Prinsip : kegiatan yang dilakukan sehari-hari
- ❖ Prosedur : Kalimat berita dan kalimat tanya, dialog

F. METODE PEMBELAJARAN

Model *expereriential learning*

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktivitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Peserta didik mengucap salam dan berdoa. • Menanyai peserta didik kegiatan yang dilakukan di kelas atau di sekolah. • Mengarahkan peserta didik pada situasi tema yang akan diajarkan. • Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi dasar, target kompetensi, materi, tujuan, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.	10 menit
Inti	MENGAMATI • Membagi siswa menjadi beberapa kelompok • Memutar video tentang kehidupan sehari-hari di Jepang.	5 menit
	MENANYA • Siswa menanyakan hal yang belum dimengerti pada proses mengamati	5 menit
	MENGEKSPLOR • Siswa mencari kata kerja dalam bahasa Jepang berdasarkan gambar yang disediakan • Siswa membuat kalimat dengan diberikan contoh petunjuk gambar • Siswa membuat tanya jawab berdasarkan contoh	30 menit
	MENGASOSIASI • Membuat kalimat yang menyatakan kegiatan sehari-hari mereka	5 menit
	MENGKOMUNIKASIKAN • Siswa melakukan percakapan berdasarkan contoh percakapan yang telah mereka buat.	15 menit
Penutup	• Menyimpulkan kegiatan pembelajaran • Mengevaluasi hasil pembelajaran berupa <i>self evaluation</i>, yaitu menilai diri siswa masing-masing dengan menggunakan daftar ceklis. • Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. • Membuat refleksi kegiatan belajar mengajar, berupa evaluasi terhadap langkah-langkah pembelajaran yang telah disampaikan. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	20 menit

H. Media/Sumber Pembelajaran

Buku Sakura 2 (BAB 23 – Asa, Nani wo Shimasuka?, hal. 10-13)

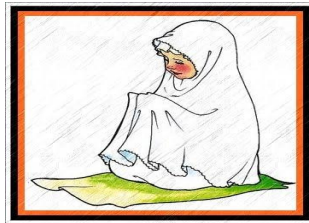
Kartu gambar

Video

Lembar kegiatan

Lampiran

1. Kartu gambar



DOKUMENTASI



Gambar 1
Kegiatan Mencari Informasi

Gambar 2
Kegiatan Mencari Informasi



Gambar 3
Kegiatan Mencari Informasi



Gambar 4
Kegiatan Latihan Tanya Jawab



Gambar 5
Kegiatan Latihan Tanya Jawab



Gambar 6
Kegiatan Latihan Tanya Jawab



Gambar 7
Kegiatan Tugas Tanya Jawab



Gambar 8
Kegiatan Tugas Tanya Jawab

Lampiran 13



SMK CITRA UTAMA



Jl. Lingkungan III RT. 006/03 Kelurahan Tegal Alur, Kecamatan Kalideres, Jakarta Barat (11820) ☎ 021 5595 0633

SURAT KETERANGAN

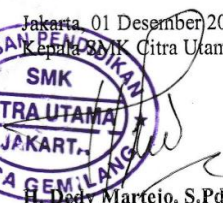
NO : 005/SMK-CU/XII/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SMK Citra Utama menerangkan bahwa :

Nama : Fauziah Ulfah
NPM : 2915115663
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
Judul Penelitian : Efektivitas Model Experiential Learning dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Citra Utama Jakarta.

Telah melakukan penelitian di SMK Citra Utama sejak 3 November s.d 1 Desember 2016

Demikianlah surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 01 Desember 2016
Kepala SMK Citra Utama

H. Dedy Martejo, S.Pd



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fauziah Ulfah. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 20 April 1994. Anak kedua dari pasangan Bapak Sugihastoyo dan Ibu Ichtiarsih. Pendidikan formal yang telah ditempuh adalah SD Negeri 07 Pegadungan lulus pada tahun 2005, SMP Negeri 186 Jakarta lulus pada tahun 2008, lalu melanjutkan ke SMA Negeri 33 Jakarta

dan lulus pada tahun 2011. Setelah menyelesaikan wajib belajar sembilan tahun, pada tahun yang sama melanjutkan ke jenjang Universitas yaitu di Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta dan lulus pada tahun 2017. Semasa kuliah aktif sebagai anggota HIMA Jurusan Bahasa Jepang. Kegiatan yang pernah dilakukan sampai saat ini adalah mengajar pelajaran Bahasa Jepang di Sekolah.